

**EFEKTIFITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KARAKTER  
KETELADANAN SISWA DI SMA MUHAMMADIYAH 3 PONOROGO  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
DESEMBER 2020**

**EFEKTIFITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KARAKTER  
KETELADANAN SISWA DI SMA MUHAMMADIYAH 3 PONOROGO  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri  
Ponorogo untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program  
Sarjana Pendidikan Agama Islam



**IZZA IMROA SAIDA**

**NIM: 210316378**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
DESEMBER 2020**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **IZZA IMROA SAIDA**  
NIM : 210316378  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING TERHADAP  
KARAKTER KETELADANAN SISWA DI SMA  
MUHAMMADIYAH 3 PONOROGO TAHUN AJARAN  
2020/2021**

Telah dipertahankan pada sidang Manaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Jumat  
Tanggal : 5 Maret 2021

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : Jumat  
Tanggal : 12 Maret 2021

Ponorogo, 12 Maret 2021



Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. MUHAMMAD THOYIB, M.Pd**
2. Penguji I : **Dr. RETNO WIDYANINGRUM, M.Pd**
3. Penguji II : **Dr. WIRAWAN FADLY, M.Pd**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama Saudara:

Nama : Izza Imroa Saida

NIM : 210316378

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

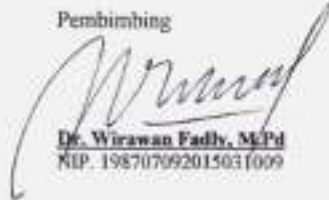
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Melalui Bermain Peran Terhadap Karakter Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2020.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

Ponorogo, 29 Desember 2020



**Dr. Wirawan Fadly, M.Pd**  
NIP. 198707092015031009

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri



## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Izza Imroa Saida  
NIM : 210316378  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi/Tesis : Efektifitas Metode *Role Playing* Terhadap Karakter Keteladanan Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021.

Menyatakan bahwa naskah skripsi/ tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [ethesis.iainponorogo.ac.id](http://ethesis.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 27 Mei 2021

Penulis

  
Izza Imroa Saida  
210316378

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : IZZA IMROA SAIDA  
NIM : 210316378  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo,

Yang Membuat Pernyataan

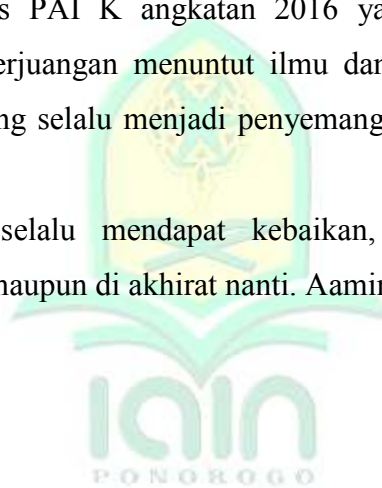
  
IZZA IMROA SAIDA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada keluarga saya terkhusus kedua orang tua saya tercinta dan tersayang, bapak Sumartono dan ibu Maria Ulfah yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan baik secara moril maupun materil dan kedua kakak saya Mufida Nur Laily dan Ihwan Mahmudi yang telah membantu dalam proses pengerjaan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Semua guru dan dosen yang telah memberikan bantuan, wawasan, dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman kelas PAI K angkatan 2016 yang telah menemani dalam perkuliahan dan perjuangan menuntut ilmu dan juga teman teman REOG PRESTIGIOUS yang selalu menjadi penyemangat saya dalam suka maupun duka.

Semoga kita semua selalu mendapat kebaikan, keberkahan, keselamatan, kesejahteraan di dunia maupun di akhirat nanti. Aamin.



**MOTTO**

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya”*

(QS. al-Baqarah 286)





## ABSTRAK

Saida, Izza Imroa. 2020. Efektifitas Metode *Role Playing* Terhadap Karakter Keteladanan Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021. **Skripsi**. Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Dr. Wirawan Fadly, M. Pd.

### **Kata Kunci: Metode *Role Playing* dan Karakter keteladanan**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya peserta didik yang kurang berkarakter dalam kehidupan sehari-hari terutama saat di sekolah. Karakter keteladanan merupakan identitas khas seorang individu yang diajarkan dan dibiasakan melalui contoh nyata dimana peserta didik dapat meniru dari segi perkataan, perbuatan maupun cara berfikir. Pembentukan karakter dapat dilakukan melalui keteladanan dari seseorang yang berpengaruh terhadap pendidikan dan dalam kehidupan manusia sehari-hari adalah uswatun hasanah atau suri teladan. Maka dari itu peneliti mengambil keteladanan dari seorang nabi Muhammad saw yaitu teladan umat Islam dengan menggunakan penerapan metode *role playing*.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo dan (2) mengetahui karakter keteladanan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo (3) mengetahui efektifitas *posttest* dan *pretest* dalam menggunakan metode *role playing* terhadap karakter siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo.

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo dengan menggunakan metode yang digunakan adalah metode kuantitatif model pre-eksperimen dengan design one group pretest posttest. Populasi penelitian sejumlah 44 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, tes, dan angket. Adapun teknik analisis yang digunakan yaitu uji-t.

Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa (1) penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XII SMA 3 Muhammadiyah Ponorogo masuk dalam kategori baik (2) karakter keteladanan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam rata-rata mengalami peningkatan dari 80 menjadi 91,5 setelah menerapkan metode pembelajaran *role playing* (3) *posttest* lebih efektif dibandingkan *pretest* dalam menggunakan metode *role playing* terhadap karakter keteladanan siswa kelas XII SMA 3 Muhammadiyah Ponorogo.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan sebuah kesyukuran kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat, taufiq, dan rahmat-Nya yang diberikan kepada penulis yaitu dengan segala kesehatan, kekuatan, kemudahan, dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa shalawat serta salam kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya.

Penulis melakukan penelitian ini bertujuan untuk penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Melalui Bermain Peran Terhadap Karakter Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021”. Skripsi ini ditulis dalam rangka sebagai syarat bagi mahasiswa semester akhir untuk meluluskan pendidikannya serta untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, maka secara khusus dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Siti Maryam, M.Pd selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Ponorogo yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntun ilmu di IAIN Ponorogo ini.
2. Bapak Dr. Ahmadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan pelayanan dan kesempatan mengikuti program strata satu di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.
3. Bapak Kharisul Wathoni, M. Si. selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan studi program strata satu Pendidikan Agama Islam.

4. Bapak Dr. Wirawan Fadly, M. Pd selaku Pembimbing Skripsi, yang telah meluangkan waktunya untuk selalu memberikan arahan dengan sabar terhadap penulisan skripsi ini dan begitu banyak kebaikannya beliau yang tidak bisa saya sebutkan disini sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Bapak/ibu dosen serta staff pegawai Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo yang telah memberikan layanan, bantuan, bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Seluruh pihak SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo, Bapak Edy selaku kepala sekolah, Bapak Sumartono selaku guru Pendidikan Agama Islam, dan seluruh Staff yang telah banyak membantu selama penelitian berlangsung.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat saya tuliskan satu-persatu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa dalam penulisan skripsi ini. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Untuk itu penulis harapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya hanya ini semoga bermanfaat bagi siapa saja yang membaca untuk memperkaya ilmu pengetahuan.

Penulis

Izza Imroa Saida

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| <b>HALAMAN SAMPUL</b> .....   |      |
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....  |      |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....  | i    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....  | ii   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....  | iii  |
| <b>MOTTO</b> .....  | iv   |
| <b>ABSTRAK</b> .....  | v    |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....   | vi   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....   | viii |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....  | xii  |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....  | xiii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>  |      |
| A. Latar Belakang .....   | 1    |
| B. Batasan Masalah .....  | 3    |
| C. Rumusan Masalah .....  | 3    |
| D. Tujuan Penelitian .....  | 3    |
| E. Manfaat Penelitian .....   | 4    |
| F. Sistematika Pembahasan .....   | 5    |
| <b>BAB II TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI,<br/>KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS</b> |      |
| A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu .....  | 6    |
| B. Landasan Teori .....   | 8    |
| 1. Metode Role Playing .....  | 8    |
| a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....  | 8    |
| b. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> .....   | 10   |
| c. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i> .....  | 11   |
| 2. Metode Ceramah .....   | 12   |
| 3. Karakter Keteladanan Siswa .....   | 13   |

|  |    |
|--|----|
| a. Pengertian Karakter .....                               | 13 |
| b. Pengertian Keteladanan .....                            | 18 |
| C. Kerangka Berfikir .....                                 | 20 |
| D. Pengajuan Hipotesis .....                               | 20 |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                           |    |
| A. Rancangan Penelitian .....                              | 22 |
| B. Populasi dan Sampel .....                               | 23 |
| 1. Populasi Penelitian .....                               | 23 |
| 2. Sampel Penelitian .....                                 | 23 |
| C. Instrumen Pengumpulan Data .....                        | 24 |
| D. Teknik Pengumpulan Data .....                           | 25 |
| 1. Observasi .....   | 25 |
| 2. Tes .....   | 25 |
| 3. Dokumentasi .....                                       | 25 |
| E. Teknik Analisis Data .....                              | 26 |
| 1. Uji Instrumen .....                                     | 26 |
| a. Uji Validitas .....                                     | 26 |
| b. Uji Reabilitas .....                                    | 27 |
| 2. Tahap Analisis Data .....                               | 28 |
| a. Uji Normlitas .....                                     | 28 |
| b. Uji Homogenitas .....                                   | 28 |
| c. Uji Hipotesis .....                                     | 29 |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>                         |    |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....                   | 30 |
| 1. Sejarah Singkat SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo .....       | 30 |
| 2. Visi, Misi dan Tujuan SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo ..... | 31 |
| 3. Sarana dan Prasarana .....                              | 32 |
| 4. Profil Sekolah .....                                    | 32 |
| 5. Ketenagaan .....  | 34 |
| 6. Data Siswa .....  | 34 |
| 7. Keadaan Sarana dan Prasarana Sekolah .....              | 34 |

|  |           |
|--|-----------|
| B. Deskripsi Data .....  | 35        |
| 1. Hasil Validasi Silabus, RPP dan Lembar Instrumen Observasi oleh Validator.....    | 35        |
| a. Hasil Validitas Silabus .....   | 36        |
| b. Hasil Validitas Instrumen RPP .....   | 36        |
| c. Hasil Validitas Instrumen Observasi .....   | 38        |
| d. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian .....                     | 38        |
| 2. Data Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Melalui Bermain Peran ..... | 40        |
| a. Hasil Keterlaksanaan Proses Pembelajaran .....                                    | 40        |
| b. Hasil Aktivitas Siswa .....   | 41        |
| 3. Data Karakter Keteladanan Siswa .....   | 42        |
| a. Data Pretest Karakter Keteladanan Siswa.....                                      | 43        |
| b. Data Posttest Karakter Keteladanan Siswa .....                                    | 45        |
| c. Data Pretest, Posttest dan N-Gain Karakter Keteladanan Siswa .....                | 46        |
| C. Analisis Data.....  | 47        |
| 1. Uji Normalitas .....  | 47        |
| 2. Uji Homogenitas .....   | 48        |
| 3. Uji Hipotesis .....   | 49        |
| D. Interpretasi dan Pembahasan.....  | 49        |
| 1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....                            | 49        |
| 2. Aktivitas Siswa .....   | 51        |
| 3. Karakter Keteladanan Siswa .....  | 52        |
| 4. Hasil Temuan dan Diskusi .....  | 54        |
| <b>BAB V PENUTUP</b>   |           |
| A. Kesimpulan .....  | 57        |
| B. Saran .....   | 57        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>59</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>  |           |
| A. SURAT IZIN PENELITIAN   |           |

- B. SURAT KETERANGAN VALIDASI
- C. LEMBAR VALIDASI SILABUS, RPP, DAN LEMBAR OBSERVASI
- D. SILABUS
- E. RPP
- F. SOAL TES
- G. KUNCI JAWABAN SOAL TES
- H. DATA NILAI SAMPEL
- I. DATA NILAI *PRETEST*, *POSTTEST* DAN N-GAIN KELAS EKSPERIMEN
- J. HASIL PERHITUNGAN DENGAN SPSS FOR WINDOWS 21
- K. PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN
- L. RIWAYAT HIDUP



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran : 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran : 2 Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran : 3 Surat Keterangan Validasi
- Lampiran : 4 Lembar Validasi Silabus
- Lampiran : 5 Lembar Validasi RPP
- Lampiran : 6 Lembar Validasi Observasi
- Lampiran : 7 Silabus
- Lampiran : 8 RPP
- Lampiran : 9 Materi
- Lampiran : 10 Soal Tes
- Lampiran : 11 Data Nilai Pretest
- Lampiran : 12 Data Nilai Posttest
- Lampiran : 13 Data Nilai N-Gain
- Lampiran : 14 Hasil Perhitungan dengan SPSS for windows 21
- Lampiran : 15 Pernyataan Keaslian Tulisan
- Lampiran : 16 Riwayat Hidup





## PEDOMAN TRANSLITERASI

Sistem transliterasi Arab-Indonesia yang dijadikan pedoman dalam penulisan skripsi ini adalah sistem Institute Of Islamic Studies, McGill University yaitu sebagai berikut:

|   |   |   |   |     |   |   |   |
|---|---|---|---|-----|---|---|---|
| ء | = | ر | = | R   | ف | = | F |
| ب | = | ز | = | Z   | ق | = | Q |
| ت | = | س | = | S   | ك | = | K |
| ث | = | ش | = | Sh  | ل | = | L |
| ج | = | ص | = | Sho | م | = | M |
| ح | = | ض | = | Dho | ن | = | N |
| خ | = | ط | = | T   | و | = | W |
| د | = | ظ | = | Z   | ه | = | H |
| ذ | = | ع | = | ‘   | ی | = | Y |

Ta' marbutah tidak dapat ditampilkan kecuali dalam susunan idafah, huruf tersebut ditulis t. Misalnya فطانة = fathonah

## Diftong dan Konsonan Rangkap

او = Aw

ای = Ay

او = u>

ای = i>

Konsonan rangkap ditulis rangkap, kecuali huruf *waw* yang didahului *dhammah* dan huruf *ya'* yang didahului *kasrah* seperti tersebut dalam tabel

## Bacaan Panjang

ا = a>

ای = i>

او = u>

## Kata Sandang

ال = Al-

الش = Al-sh

وال = Wa'l



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan dipandang sebagai suatu sarana untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia dalam suatu bangsa. Bangsa yang maju ialah bangsa yang peduli akan pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>1</sup> Pendidikan dapat mengandung pengertian mendidik, mengajar, mengarahkan, dan membimbing yang dilaksanakan dalam pendidikan di sekolah. Pendidikan dapat dilakukan dengan adanya proses belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah terutama di dalam kelas.

Pendidikan perlu adanya karakter, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan nasional untuk menjadikan peserta didik menjadi manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia, kreatif cakap dan lainnya. Karakter memiliki sifat budi pekerti, akhlak, dan lainnya. Serta karakter jujur memiliki arti yaitu tabiat, kepribadian, akhlak. Karakter merupakan kulminasi dari kebiasaan yang dihasilkan dari pilihan perilaku dan sikap yang dimiliki individu yang merupakan moral yang prima walaupun ketika tidak seorang pun melihatnya.

Dasar pembentukan karakter adalah nilai baik atau buruk. Karakter merupakan identitas khas yang menggambarkan watak, perilaku, sikap setiap individu. Karakter manusia merupakan hasil tarik-menarik antara nilai baik dalam bentuk energi positif dan nilai buruk dalam energi negatif. Energi positif berupa nilai-nilai etis religius yang bersumber dari keyakinan kepada Tuhan, sedangkan energi negatif berupa nilai-nilai amoral yang bersumber dari *taghut*

---

<sup>1</sup> Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ketentuan Umum Pasal 1.

(setan). Nilai-nilai etis moral berfungsi sebagai sarana pemurnian, penyucian, dan pembangkitan nilai-nilai kemanusiaan yang sejati (hati nurani). Energi positif dapat berupa kekuatan spiritual seperti iman Islam ihsan dan taqwa, kekuatan potensi manusia positif, dan sikap atau perilaku etis.<sup>2</sup>

Keberhasilan pembentukan karakter dapat diketahui dari berbagai perilaku sehari-hari peserta didik dan warga sekolah lainnya. Perilaku tersebut antara lain diwujudkan dalam bentuk: kesadaran, kejujuran, keikhlasan, kesederhanaan, kemandirian, kepedulian, kebebasan dalam bertindak, kecermatan, ketelitian, dan komitmen. Penerapan karakter religius sangat dibutuhkan untuk menghadapi permasalahan-permasalahan yang menghancurkan sistem kemanusiaan, penerapan keagamaan merupakan pembinaan secara keseluruhan dan membutuhkan tenaga, kesabaran, ketelatenan, ruang, dan biaya yang ekstra guna menjadi jembatan dalam Negara sebagai perwujudan *insan kamil* yang bertakwa kepada Allah SWT.

Adapun faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi (1) Aspek psikologis, misalnya sikap, minat, kemandirian, kecerdasan, bakat, disiplin, motivasi dan lain sebagainya. dan (2) Aspek fisiologis yang meliputi kematangan fisik, kesehatan jasmani maupun rohani dan keadaan indera. Faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor internal terdiri atas faktor sosial yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan faktor lingkungan fisik, yaitu keadaan rumah dan fasilitas belajar baik di rumah maupun di sekolah.<sup>3</sup>

Wujud keberhasilan pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga khususnya orang tua, masyarakat, dan lingkungan. Keluarga merupakan faktor penentu dalam keberhasilan belajar seorang anak. Dimana pendidikan pertama seorang anak diberikan oleh orang tuanya. Orang tua memiliki peran penting dalam mendukung kelangsungan pendidikan anak.

---

<sup>2</sup> Bambang Samsul Arifin dan Rusdiana, *Manajemen Pendidikan Karakter* (Bandung: Pustaka Setia, 2019), 40.

<sup>3</sup> Kompri, *Belajar: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 39.

Kelangsungan tersebut baik dalam hal memotivasi juga dalam hal memberikan fasilitas demi tercapainya suatu pendidikan.

Karakter diharapkan mampu memecahkan berbagai masalah khususnya dalam bidang pendidikan, dengan mempersiapkan peserta didik melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap sistem pendidikan secara efektif, efisien, dan berhasil. Karakter memerankan guru sebagai pembentukan karakter dan kompetensi peserta didik yang harus kreatif dalam memilih dan memilah, serta mengembangkan metode dan materi pembelajaran. Guru harus profesional dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik sesuai dengan karakteristik individual.<sup>4</sup>

Metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode role playing untuk menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif, mampu mendalami karakter melalui bermain peran, dan mengukur sejauh mana pemahaman siswa. Metode role playing akan melatih siswa untuk meneladani beberapa karakter, khususnya karakter keteladanan. Metode ini dipercaya untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, yakni siswa dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respon orang lain. Tanpa orang lain, peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya. Ada tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai metode pembelajaran yaitu kualitas pemeranan, analisis dalam diskusi, dan pandangan siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.<sup>5</sup>

Berdasarkan studi pendahuluan diketahui bahwa pelaksanaan pendidikan karakter melalui penerapan metode *role playing* ini belum pernah dilaksanakan. Dalam proses pembentukan karakter berbasis keteladanan ini, siswa mempunyai kesempatan menanamkan nilai keagamaan seperti kejujuran, kesabaran, ketekunan dalam beribadah, dan kedermawaan. Namun dalam pelaksanaan

---

<sup>4</sup> Mulyasa E, *Guru dalam Implmentasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 4-7.

<sup>5</sup> Bambang Samsul Arifin dan Rusdiana, *Manajemen Pendidikan Karakter*, 275.

kesehariannya masih terdapat banyak siswa belum menunjukkan karakter yang baik. Informasi ini peneliti dapatkan dari guru pendidikan agama Islam. Sehingga dari sinilah peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo untuk menjawabnya.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Efektifitas Metode *Role Playing* Terhadap Karakter Keteladanan Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021”**.

## **B. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dalam hal kemampuan, dana, waktu dan tenaga maka penelitian ini hanya membatasi masalah pada efektifitas metode *role playing* terhadap karakter keteladanan siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2020/2021.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam siswa kelas XII di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana karakter keteladanan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XII di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2020/2021?
3. Apakah *posttest* lebih efektif dibandingkan *pretest* dalam menggunakan metode *role playing* terhadap karakter keteladanan siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2020/2021?

#### D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam siswa kelas XII di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui karakter keteladanan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XII SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui efektifitas *posttest* dan *pretest* dalam menggunakan metode *role playing* terhadap karakter keteladanan siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2020/2021.

#### E. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan memberikan pengetahuan di bidang pendidikan terkait dengan efektifitas metode *role playing* melalui bermain peran terhadap karakter siswa. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai wawasan di kampus IAIN Ponorogo dan juga bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan khasanah pengetahuan terkait efektifitas metode *role playing* melalui bermain peran terhadap karakter siswa.
- b. Bagi guru dan sekolah diharapkan dapat memberikan wawasan dalam menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan dan memaksimalkan hasil belajar siswa serta dapat menanamkan karakter siswa.

- c. Bagi orang tua diharapkan dapat memotivasi dan mengutamakan biaya untuk pendidikan anak agar hasil belajar dapat memuaskan dan menjadikan anak lebih semangat lagi melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

## F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab. Adapun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

- a. **Bab Pertama**, adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.
- b. **Bab Kedua**, berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori tingkat pendidikan orang tua, tingkat pendapatan orang tua, hasil belajar, dan terkait pendidikan agama Islam serta kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.
- c. **Bab Ketiga**, Berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populai, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.
- d. **Bab Keempat**, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) serta interpretasi dan pembahasan.
- e. **Bab Kelima**, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.



## BAB II

### TELAAH PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. TELAAH PENELITIAN TERDAHULU

Berdasarkan penelitian tersebut ada beberapa telaah pustaka yang peneliti temukan. Telaah pustaka tersebut yaitu:

1. Skripsi yang di tulis oleh Heppy Laili Mukarromah, Fakultas Tarbiyah IAIN Ponorogo tahun 2017, yang berjudul “Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan Hasil Belajar pada mata pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi di SDN Kepatihan Ponorogo Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *role playing*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, yang disajikan dalam III siklus. Dalam setiap siklusnya terdapat 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil data yang diperoleh: Pada siklus I hasil belajar mencapai 3 peserta didik dengan prosentase 18,75%, siklus II hasil belajar mencapai 10 peserta didik dengan prosentase 62,5%, dan pada siklus III hasil belajar mencapai 16 peserta didik dengan prosentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar.<sup>6</sup>

Persamaan dengan penelitian saya yaitu terletak pada variabel x berupa metode *role playing*. Perbedaannya penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, mata pelajaran IPS dan variabel Y berupa hasil belajar siswa. Sedangkan pada penelitian saya menggunakan penelitian kuantitatif

---

<sup>6</sup> Heppy Laili Mukarromah, “Penerapan metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi: Penelitian Tindakan Kelas di SDN Kepatihan Ponorogo Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017”. (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2017).

model pre eksperimen, mata pelajaran PAI, dan variabel Y berupa karakter keteladanan siswa.

2. Skripsi yang ditulis oleh Rafidah, jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Aulauddin Makassar tahun 2019, yang berjudul “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap Tahun Ajaran 2018/2019”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah menerapkan metode role playing. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar aqidah akhlak pada kelas VIII di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap. Dengan rata-rata hasil belajar aqidah akhlak pada kelas kontrol dengan metode konvensional adalah 81,18. Sedangkan hasil belajar aqidah akhlak pada kelas eksperimen dengan metode role playing adalah 84,41. Analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t diperoleh hasil thitung 1,6770 dan ttabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,6723 maka thitung > ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Metode role paying terhadap Hasil Belajar peserta didik Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap.<sup>7</sup> Persamaan dengan penelitian saya yaitu terletak pada variabel x berupa metode role playing dan menggunakan metode kuantitatif. Perbedaannya penelitian ini mata pelajaran Akidah akhlak dan variabel Y berupa hasil belajar siswa. Sedangkan pada penelitian saya menggunakan mata pelajaran PAI dan variabel Y berupa karakter keteladanan siswa.
3. Skripsi yang ditulis oleh Sudarni, jurusan Tarbiyah IAIN Pare-pare tahun 2020, yang berjudul “Pengaruh Keteladanan Guru PAI terhadap Karakter Peserta Didik Di SMPN 2 Pitu Riase Kabupaten Sidenreng Rappang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh keteladanan guru PAI terhadap karakter siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan

---

<sup>7</sup> Rafidah, “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap”, (Skripsi UIN Alauddin Makassar, 2016).

keteladanan guru PAI termasuk kategori tinggi dengan angka persentase yaitu 80% dari kriteria pengujian yang ditetapkan berdasarkan nilai probabilitas 5%. Karakter peserta didik termasuk kategori sedang dengan angka persentase 73% dari kriteria pengujian yang signifikansi keteladanan guru PAI dan karakter peserta didik, yang dibuktikan melalui hasil analisis data angket dengan nilai signifikansi =  $0,000 < 0,05$  pada taraf signifikansi 5%. Besarnya pengaruh keteladanan guru PAI terhadap karakter siswa adalah sebesar 0,309 atau 30,9%, yang berarti bahwa 69,1% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diamati dalam penelitian ini.<sup>8</sup>

Persamaan dengan penelitian saya yaitu terletak pada metode penelitian kuantitatif dan variabel Y berupa karakter siswa. Perbedaannya penelitian ini pada mata pelajaran akidah akhlak dan variabel x berupa keteladanan. Sedangkan pada penelitian saya pada mata pelajaran PAI, dan variabel x berupa metode *role playing*.

Berbeda dengan penelitian diatas, penelitian ini mempunyai judul “Efektifitas Metode Role Playing Terhadap Karakter Keteladanan Siswa di SMA 3 Muhammadiyah Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021”. Selain perbedaan sampel, lokasi, dan tahun penelitian, ada beberapa perbedaan lainnya pada variabel dan desain penelitian yang digunakan. Untuk lebih jelasnya peneliti paparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

## **B. LANDASAN TEORI**

### **1. Metode *Role Playing***

#### **a. Pengertian metode *role playing***

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan, dan tindakan sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lainnya. Peran yang dimainkan oleh individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi

---

<sup>8</sup> Sudarni, “Pengaruh Keteladanan Guru PAI terhadap Karakter Peserta Didik Di SMPN 2 Pitu Riase Kabupaten Sidenreng Rappang”, (Skripsi IAIN Pare-Pare, 2020)

individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat bermain peran yang baik individu harus bisa memahami peran pribadinya dan peran pribadi orang lain. Pemahaman tersebut tidak hanya melalui tindakan, akan tetapi ada faktor penentu lainnya yaitu perasaan, persepsi, dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang mendasarinya.<sup>9</sup>

Bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan suatu masalah melalui peragaan yang disertai langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik dapat berinteraksi dengan peserta didik lainnya yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

*Role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik, berikut beberapa aspek *role playing* yaitu: Mengambil peran, membuat peran, dan tawar menawar peran. Dalam proses *role playing* siswa diminta untuk: mengandaikan suatu peran khusus, masuk dalam suatu situasi yang bersifat simulasi atau skenario, bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan.<sup>10</sup>

Selama pembelajaran berlangsung setiap pemeran dapat dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeran tenggalam dalam peran yang dimainkannya dan pengamat melibatkan diri secara emosional dan berusaha

---

<sup>9</sup> E Mulyasa, *Revolusi Dan Inovasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 114.

<sup>10</sup>Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta, CTSD. 2002), 92.

mengidentifikasi perasaan-perasaan yang berkejang. Pada pembelajaran bermain peran, pemeranan tidak dilakukan secara tuntas sampai masalah dapat dipecahkan. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengundang rasa penasaran peserta didik yang menjadi pengamat agar turut aktif mendiskusikan dan mencari jalan keluar. Dengan demikian, diharapkan setelah bermain peran akan berlangsung diskusi yang hidup dan menggairahkan peserta didik.

Hakikat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Tujuan penggunaan metode bermain peran menurut Syaiful adalah :<sup>11</sup>

- a) Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- b) Belajar membagi tanggung jawab
- c) Belajar mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- d) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah

Menurut Mulyasa terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut adalah: secara implisit bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran, bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya, model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar,

---

<sup>11</sup> Buku iffah

model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.<sup>12</sup>

b. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Ada tiga tahapan yang harus ditempuh dalam menerapkan metode bermain peran ini yaitu:<sup>13</sup>

1) Persiapan

Kegiatan pada tahap ini yang dilakukan, antara lain:

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai
- b) Memberikan gambaran masalah yang akan disimulasikan
- c) Menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan, serta waktu yang disediakan
- d) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi

2) Pelaksanaan

Kegiatan pada tahap ini yang dilakukan, antara lain:

- a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok
- b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- c) Memberikan bantuan kepada pemain peran yang mendapat kesulitan
- d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

3) Penutup

Kegiatan pada tahap ini yang dilakukan, antara lain:

- a) Melakukan diskusi tentang jalannya simulasi maupun cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong siswa agar siswa

---

<sup>12</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global* (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), 46.

<sup>13</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007. 57-58.

dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses simulasi

b) Merumuskan kesimpulan

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode *role playing* yaitu:<sup>14</sup>

- 1) Memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- 2) Menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- 3) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
- 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan
- 5) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar

Sedangkan kekurangan metode *role playing* antara lain:<sup>15</sup>

- 1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan
- 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu pada siswa jika tidak dilatih dengan baik
- 3) Ketidakmungkinan menerapkan *role playing* jika suasana kelas tidak kondusif
- 4) Membutuhkan persiapan yang matang karena akan menghabiskan waktu dan tenaga
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model pembelajaran ini

## 2. Metode Ceramah

Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran dengan cara menjelaskan atau memberikan penuturan langsung kepada peserta didik. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini

---

<sup>14</sup> Bambang Samsul Arifin & Rusdiana, *Manajemen Pendidikan Karakter* (Bandung: Pustaka Setia, 2019), 263.

<sup>15</sup> Ibid, 264



masih sering digunakan didalam proses belajar mengajar oleh setiap guru atau instruktur. Guru biasanya sering tidak merasa puas apabila dalam proses pembelajaran tidak melakukan metode ceramah. Demikian juga dengan peserta didik, mereka akan lebih puas apabila guru sudah memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran sehingga guru menggunakan metode ceramah tersebut. Metode ceramah merupakan cara yang digunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran ekspositori.<sup>16</sup>

Metode ceramah adalah metode yang bisa dikatakan sebagai metode tradisional, karena sejak dahulu kala sudah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Meskipun metode ceramah ini menuntut lebih banyak menuntut keaktifan seorang guru daripada peserta didik, akan tetapi metode ini tetap tidak bisa ditinggalkan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>17</sup> Metode ceramah ini akan lebih efektif dan lebih baik apabila dalam penggunaannya disertai dengan alat dan media pembelajaran.<sup>18</sup>

Pada umumnya langkah-langkah menggunakan metode ceramah ada 3 langkah pokok yang harus diperhatikan, yaitu persiapan/perencanaan, pelaksanaan, dan kesimpulan. Langkah-langkah metode ceramah yang diharapkan adalah sebagai berikut :

- a. Tahap persiapan, artinya tahapan guru untuk menciptakan kondisi belajar yang sebaik-baiknya sebelum belajar dimulai.
- b. Tahap penyajian, artinya setiap guru untuk menyampaikan bahan ceramah atau bahan pembelajaran.
- c. Tahap asosiasi (komparasi), artinya memberi kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan dan membandingkan materi pelajaran yang telah disampaikan melalui metode ceramah yang telah diterimanya. Untuk itu pada tahap ini diberikan waktu untuk tanya jawab dan diskusi.

---

<sup>16</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia, 2006), 147-148.

<sup>17</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 97.

<sup>18</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2014),



- d. Tahap generalisasi atau kesimpulan. Pada tahap ini peserta didik di kelas menyimpulkan hasil ceramah, umumnya siswa mencatat materi pelajaran yang telah disampaikan.
- e. Tahap evaluasi. Tahap terakhir ini dilakukan penilaian terhadap pemahaman siswa mengenai materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Evaluasi dapat dilakukan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun tugas.<sup>19</sup>

### 3. Karakter Keteladanan Siswa

#### a. Pengertian Karakter

Karakter dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Arti karakter secara kebahasaan yang lain adalah angka, huruf, ruang atau symbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik.<sup>20</sup> Artinya, orang yang berkarakter adalah orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak tertentu, dan watak tersebut yang membedakan dirinya dengan orang lain.

Karakter dapat diindikasikan bahwa karakter identik dengan kepribadian, atau dalam Islam disebut dengan akhlak. Dengan demikian kepribadian merupakan ciri, karakteristik, atau sifat. Karakter atau akhlak merupakan ciri khas seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil dan bawaan sejak lahir.<sup>21</sup>

Pendidikan karakter mencakup tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Pendidikan karakter diartikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam mengetahui

---

<sup>19</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Pendidikan*, 77-78.

<sup>20</sup> Pusat Bahasa, (Depdiknas, 2008), 682.

<sup>21</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 5.

kebenaran atau kebaikan, mencintainya dan melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kementerian Pendidikan Nasional telah merumuskan 18 nilai karakter yang akan ditanamkan dalam diri peserta didik sebagai upaya membangun karakter bangsa, yaitu sebagai berikut:<sup>22</sup>

- 1) Religius merupakan sikap dan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleransi terhadap pelaksanaan ibadah agama lain serta hidup dengan pemeluk agama lain
- 2) Jujur yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan, dan perbuatan (mengetahui yang benar, mengatakan yang benar, dan melakukan yang benar) sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya.<sup>23</sup>
- 3) Toleransi yaitu sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dengan dirinya
- 4) Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
- 5) Kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
- 6) Kreatif merupakan berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari apa yang telah dimiliki
- 7) Mandiri merupakan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
- 8) Demokratis merupakan cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain

---

<sup>22</sup> Hamdani Hamid, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 54-56.

<sup>23</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, 7-8.

- 9) Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar
- 10) Semangat kebangsaan merupakan cara berfikir, bertindak dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompok
- 11) Cinta tanah air adalah cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa
- 12) Menghargai prestasi adalah sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain
- 13) Bersahabat dan komunikatif merupakan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain
- 14) Cinta damai merupakan sikap, perkataan, dan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain
- 15) Gemar membaca adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebijaksanaan baginya
- 16) Peduli lingkungan merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi
- 17) Peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
- 18) Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan

terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan alam, sosial dan budaya, negara dan Tuhan Yang Maha Esa

Akan tetapi disini tidak akan disebutkan semua karakter tersebut melainkan hanya satu karakter yang akan menjadi tujuan penelitian yaitu karakter religius. Karakter religius meliputi lima aspek, yang pertama jujur yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan, dan perbuatan (mengetahui yang benar, mengatakan yang benar, dan melakukan yang benar) sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya.<sup>24</sup>

Jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan dan perbuatan.<sup>25</sup> Kejujuran merupakan salah satu karakter bangsa Indonesia yang tercermin dalam Pancasila yang termasuk dalam nilai-nilai kemanusiaan yang adil dan beradab yang tercantum dalam sila kedua dalam Pancasila. Kejujuran merupakan sebuah nilai moral. Perilaku jujur adalah dasar dari segala perilaku terpuji dan penerapannya sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga karakter jujur harus ditanamkan sejak dini dan harus dimiliki oleh generasi muda supaya dapat tercipta generasi-generasi dengan kualitas yang terbaik agar kelak dapat mempengaruhi pemerintahan Indonesia.

Aspek kedua yaitu sabar, sabar merupakan menahan diri dari sifat kegundahan dan rasa emosi, kemudian menahan lisan dari keluh kesah serta menahan anggota tubuh dari perbuatan yang tidak terarah. Sabar merupakan pondasi akhlak dalam agama Islam yang lurus. Pondasi itu adalah kesabaran yang mempengaruhi seluruh sendi

---

<sup>24</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, 7-8.

<sup>25</sup> Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 33.

kehidupan manusia. Sesungguhnya kesempurnaan agama dan dunia ini erat hubungannya dengan kesabaran.<sup>26</sup>

Aspek ketiga dakwah, dakwah merupakan segala bentuk aktivitas penyampaian ajaran Islam kepada orang lain dengan berbagai cara yang bijaksana agar memahami dan mengamalkan ajaran dalam semua lapangan kehidupan. Berbagai cara bijaksana tersebut tentunya disampaikan dengan cara yang baik dan benar. Penyampaiannya pun harus sangat berhati-hati dengan melalui pendekatan-pendekatan yang tepat.<sup>27</sup>

Aspek keempat yaitu tekun beribadah, ibadah merupakan bentuk tanggung jawab seorang hamba/manusia untuk ditunaikan kepada Allah swt karena merupakan tugas utama manusia diciptakan. Bentuk-bentuk ibadah yang harus ditunaikan seorang hamba yaitu shalat, karena shalat adalah salah satu cara yang dapat mengantarkan manusia menuju surga-Nya. Jadi tekun beribadah adalah suatu keharusan bagi setiap muslim untuk beribadah secara terus-menerus sampai akhir hayatnya.<sup>28</sup>

Aspek kelima yaitu dermawan merupakan karakter yang mencerminkan kebaikan hati terhadap sesama, kemurahan hati, upaya tolong menolong dengan tujuan meringankan beban orang lain dengan memberi, menginfakkan harta yang dimiliki dengan tujuan memberikan rasa bahagia kepada orang lain dengan ikhlas rela berkorban di jalan Allah swt.<sup>29</sup>

#### b. Pengertian Keteladanan

Keteladanan berasal dari kata teladan yang artinya hal-hal yang dapat ditiru atau dicontoh. Keteladanan dapat diartikan sebagai wujud

---

<sup>26</sup> Sukino, *Konsep Sabar Dalam Al-Qur'an Dan Kontekstualisasinya Dalam Tujuan Hidup Manusia Melalui Pendidikan*, Jurnal RUHAMA volume 1 No.1, Mei 2018.

<sup>27</sup> Wahidin Saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), 5.

<sup>28</sup> Marzuki, "Kemitraan Madrasah Dan Orangtua Dalam Menanamkan Kedisiplinan Ibadah Siswa MA Asy-Syafi'iyah Kendari" dalam Jurnal Al-Ta'dib Vol. 10 N0.2, Juli-Desember 2017.

<sup>29</sup> Fifi Noviaturrahmah, *Penanaman Karakter Dermawan Melalui Sedekah*, Journal IAIN Kudus, Vol. 4 No. 2, Desember 2017.

usaha yang dilakukan seseorang yang tercermin pada sikap perilaku untuk mencapai tujuan tertentu. Keteladanan dalam pendidikan adalah pendekatan atau metode yang berpengaruh dan terbukti paling berhasil dalam mempersiapkan dan membentuk serta mengembangkan potensi siswa.

Keteladanan dapat diartikan sebagai bentuk penanaman akhlak, adab, dan kebiasaan baik yang seharusnya diajarkan dan dibiasakan dengan memberi contoh nyata. Teori keteladanan dalam pendidikan adalah cara mendidik dengan memberi contoh kepada siswa dan siswa tersebut dapat menirunya, baik dari segi perkataan, perbuatan, maupun cara berpikir dan lainnya.

Pada dasarnya, peniruan mempunyai tiga unsur yaitu sebagai berikut:

a) Keinginan atau dorongan untuk meniru

Adanya keinginan halus yang tidak disadari untuk meniru orang yang dikagumi dalam berbicara, bergaul, dan tingkah laku sehari-hari tanpa disengaja. Peniruan ini tidak hanya dilakukan pada tingkah laku yang baik tetapi juga pada tingkah laku yang kurang baik.

b) Kesiapan untuk Meniru

Salah satu contoh yang melahirkan kesiapan manusia untuk meniru adalah situasi masa. Biasanya orang yang ditiru adalah orang yang mempunyai pengaruh, orang yang dipimpin akan meniru pemimpinnya, anak meniru orang tua, dan murid meniru gurunya.

c) Tujuan untuk meniru

Setiap peniruan mempunyai tujuan tertentu yang kadang tidak diketahui orang lain atau orang yang ditiru. Peniruan yang tidak diketahui tujuannya oleh pihak yang meniru

Dasar keteladanan dalam Islam diistilahkan dengan kata uswah, kata ini terdapat dalam Q.S al-Ahzab 33: 21

لَقَدْ كَانَ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِمَنْ كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ  
وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya:

*“Dan sesungguhnya pada diri Rasulullah itu ada tauladan yang baik bagi orang yang mengharapkan (bertemu dengan) Allah swt dan hari kemudian dan yang mengingat Allah sebanyak-banyaknya”*

Didalam diri nabi Muhammad saw terdapat banyak sekali sifat dan perilaku baik yang merupakan teladan bagi seluruh umat-Nya. Keteladanan memberikan banyak kontribusi dalam pendidikan, khususnya pendidikan karakter. Untuk menciptakan peserta didik yang berkarakter bisa dimulai dengan memberikan teladan-teladan atau contoh-contoh yang baik kepada peserta didik. Figure seorang pendidiklah yang memberikan keteladanan dalam menerapkan prinsip tersebut.

##### **5. Tinjauan Efektifitas Metode *Role Playing* Terhadap Karakter Keteladanan**

Salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah metode *role playing* atau bermain peran. Latar belakang pemilihan metode ini yaitu<sup>30</sup>:

- a. Merupakan salah satu cara siswa meneladani karakter
- b. Mengembangkan cara belajar aktif siswa
- c. Media belajar siswa untuk membagi tanggung jawab
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah
- e. Belajar mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan

<sup>30</sup> Bambang Samsul Arifin & Rusdiana, *Manajemen Pendidikan Karakter* (Bandung: Pustaka Setia, 2019), 277.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa metode role playing dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan karakter keteladanan siswa dengan kelebihan yang didapatkan mampu memberi ruang kepada siswa untuk berdiskusi saling membagi ide untuk mencontohkan karakter yang harus diteladani.

### C. KERANGKA BERFIKIR

Menurut Uma Sekaran dalam buku Sugiyono, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>31</sup> Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:

Variabel Independen (X) : Metode *Role Playing*

Variabel Dependen (Y) : Karakter Keteladanan Siswa

1. Jika efektifitas metode *role playing* berjalan dengan baik, maka karakter keteladanan siswa akan meningkat.
2. Jika efektifitas metode *role playing* berjalan tidak baik, maka karakter keteladanan siswa akan menurun.

### D. PENGAJUAN HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>32</sup> Hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) : Ada pengaruh pada efektifitas metode *role playing* terhadap karakter keteladanan siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun pelajaran 2020/2021.

---

<sup>31</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2006), 60.

<sup>32</sup> Ibid, 64.



2. Hipotesis Nihilnya ( $H_0$ ) : Tidak ada pengaruh yang signifikan efektifitas metode *role playing* melalui bermain peran terhadap karakter siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun pelajaran 2020/2021.



## BAB III METODE PENELITIAN

### A. RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan penelitian adalah proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan.<sup>33</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian pre-eksperimen dengan *design one group pretest posttest*, yang hanya dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Desain pada penelitian ini dilakukan tes sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.<sup>34</sup> Penelitian ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu menguji penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yang berfokus pada karakter keteladanan siswa, untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian angket dan dokumentasi, analisis dan bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>35</sup>

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yang bersifat koralional, karena menghubungkan pengaruh antara dua variabel. Variabel merupakan semua yang berbentuk subjek atau objek yang oleh peneliti dijadikan bahan untuk pengamatan. Ada dua macam variabel, yaitu:

1. Variabel independen (variabel bebas), yaitu variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).<sup>36</sup> Variabel independen adalah metode *role playing* (X)

---

<sup>33</sup> Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 100.

<sup>34</sup> *Ibid.*, 115.

<sup>35</sup> *Ibid.*, 121.

<sup>36</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 59.

2. Variabel Dependen (terikat), yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.<sup>37</sup> Variabel dependen adalah karakter keteladanan (Y) siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo.

## **B. POPULASI DAN SAMPEL**

### **1. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya merupakan jumlah orang tetapi juga karakter atau sifat yang dimiliki oleh obyek yang diteliti.<sup>38</sup> Dalam penelitian ini populasinya siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo yang berjumlah 44 siswa.

### **2. Sampel Penelitian**

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajarinya semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.<sup>39</sup> Teknik yang peneliti gunakan adalah teknik *simple random sampling*. Simple random sampling adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA dan XII IPS SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 44 siswa.

## **C. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini

---

<sup>37</sup> *Ibid.*, 60.

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 117.

<sup>39</sup> *Ibid.*, 118.

dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

1. Data tentang penerapan metode *role playing* siswa di kelas XII.
2. Data tentang karakter keteladanan siswa di kelas XII SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo.

Untuk pengumpulan data tentang metode *role playing* (X) dan karakter karakter siswa (Y) menggunakan angket.

Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dan Aktivitas Siswa Pada Metode *Role Playing*

| Aspek                       | Indikator                            | Nomor Item         |
|-----------------------------|--------------------------------------|--------------------|
| Keterlaksanaan Pembelajaran | Apersepsi                            | 1a, 1b, 1c, 1d     |
|                             | Penyampaian materi pokok             | 2a, 2b, 2c, 2d, 2e |
|                             | Penerapan metode <i>role playing</i> | 3a, 3b, 3c, 3d     |
|                             | Penutup                              | 4a, 4b             |
| Aktivitas siswa             | Persiapan                            | 1, 2               |
|                             | Kerjasama                            | 3, 4, 5            |
|                             | Bermain peran                        | 6, 7               |
|                             | Menyimpulkan                         | 8                  |

Tabel 3.2 Operasional Variabel

| Variabel             | Konsep Variabel   | Indikator       | No. Item |
|----------------------|---|-----------------|----------|
| Karakter Keteladanan | Keteladanan adalah proses mendidik dengan memberi contoh kepada siswa dan siswa tersebut dapat menirunya, baik dari segi perkataan, | Kejujuran       | 1,2,3    |
|                      |   | Kesabaran       | 4,5,6    |
|                      |   | Dakwah          | 7,8,9    |
|                      |   | Tekun beribadah | 10,11,12 |

| Variabel | Konsep Variabel                              | Indikator | No. Item |
|----------|--|-----------|----------|
|          | perbuatan, maupun cara berpikir dan lainnya. | Dermawan  | 13,14,15 |

Tabel 3.3 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

| No | Indeks Nilai | Kriteria |
|----|--------------|----------|
| 1  | 4-3,5        | Baik     |
| 2  | 3,4-2,5      | Sedang   |
| 3  | 2,4-1,5      | Cukup    |
| 4  | <1           | Kurang   |

Tabel 3.4 Kriteria Aktivitas Siswa

| No | Indeks Nilai | Kriteria |
|----|--------------|----------|
| 1  | 4-3          | Baik     |
| 2  | 2,9-2        | Sedang   |
| 3  | 1,9-1        | Cukup    |
| 4  | <1           | Kurang   |

## D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

### 1. Observasi

Teknik ini dilakukan apabila penelitian berkenaan dengan tingkah laku manusia, proses kerja, gejala alam, dan jika responden yang diteliti tidak terlalu besar. Peneliti menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* sebagai faktor pendukung pada saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas. Instrumen ini disesuaikan dengan beberapa poin pada rpp. Peneliti juga menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik, digunakan untuk mengobservasi peserta didik pada saat proses pembelajaran dengan metode *role playing* berlangsung.

## 2. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, kemampuan yang dimiliki oleh seseorang.<sup>40</sup> Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam meneladani karakter dalam pembelajaran. Tes menggunakan bentuk soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Tes dilaksanakan sebelum dan sesudah dilaksanakannya metode *role playing*.

## E. TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari responden atau sumber data lain yang terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.<sup>41</sup> Adapun analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Uji Instrumen

#### a. Uji Validitas

Validitas merupakan tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur apa yang diukur. Rumus yang digunakan untuk menganalisis instrumen ini adalah korelasi product moment. Dengan bantuan SPSS 26 for windows langkah-langkah dalam menghitung uji validitas adalah sebagai berikut:<sup>42</sup>

- 1) Buka program SPSS 26 for windows
- 2) Klik variabel view untuk memasukkan data
- 3) Klik menu analyze, kemudian pilih correlate dan pilih bivariate, akan muncul kotak bivariate correlation
- 4) Sorot data ke variabels, pada correlation coeffiens klik pearson dan pada test of significance klik two tailed dan flag significant correlations

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 199.

<sup>41</sup> Ibid, 207.

<sup>42</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2018), 99.

- 5) Klik options dan tandai pilihan pada kotak means and standart deviations, continue dan ok

Kaidah keputusan:

- 1) Jika nilai rhitung  $>$  rtabel maka soal dinyatakan valid
- 2) Jika nilai rhitung  $<$  rtabel maka soal dinyatakan tidak valid

Tabel 3.1 Kriteria Validitas

| No | Indeks Nilai | Kriteria      |
|----|--------------|---------------|
| 1  | 0,80-1,00    | Sangat tinggi |
| 2  | 0,60-0,79    | Tinggi        |
| 3  | 0,40-0,59    | Sedang        |
| 4  | 0,20-0,39    | Rendah        |
| 5  | 0,00-0,19    | Sangat Rendah |

b. Uji Reliabilitas

Reabilitas adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui konsisten alat ukur yang digunakan. Uji reliabilitas berkaitan dengan masalah adanya kepercayaan terhadap instrumen. Rumus yang digunakan untuk menganalisis instrumen ini adalah Cronbach Alpha. Dengan bantuan SPSS 26 for windows langkah-langkah dalam menghitung uji reliabilitas adalah sebagai berikut:<sup>43</sup>

- 1) Buka program SPSS 26 for windows
- 2) Klik variabel view untuk memasukkan data
- 3) Klik analyze, pilih scale lalu klik reliability analysis, kemudian akan muncul kotak reliability analysis
- 4) Masukkan data ke box item, pada model klik alpha
- 5) Klik tombol statistic, pilih scale if them deleted, correlations, continue dan ok.

Kaidah keputusan:

- 1) Jika rhitung  $>$  rtabel maka soal dinyatakan reliabel

---

<sup>43</sup> Tony Wijaya, Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009), 109.

2) Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal dinyatakan tidak reliabel

Kriteria untuk menentukan reliabilitas instrumen berdasarkan uji cronbach alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Reliabilitas

| No | Indeks Nilai | Kriteria      |
|----|--------------|---------------|
| 1  | 0,80-1,00    | Sangat tinggi |
| 2  | 0,60-0,79    | Tinggi        |
| 3  | 0,40-0,59    | Sedang        |
| 4  | 0,20-0,39    | Rendah        |
| 5  | 0,00-0,19    | Sangat Rendah |

## 2. Tahap Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan program SPSS 26 for windows dengan uji Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi 0,05. Langkah-langkah dalam menghitung uji normalitas melalui SPSS 26 for windows adalah sebagai berikut:

- 1) Buka program SPSS 26 for windows
- 2) Klik variabel view untuk memasukkan data
- 3) Klik analyze klik variabel descriptive statistics, dan pilih explore
- 4) Masukkan data ke dalam kotak dependent list dengan cara mengklik tanda panah
- 5) Klik plots kemudian pilih normality plots with test lalu klik continue dan ok

Kaidah keputusan :

- 1) Nilai signifikansi  $> 0,05$  maka distribusi normal
- 2) Nilai signifikansi  $< 0,05$  maka distribusi tidak normal

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data diperoleh dari populasi yang memiliki varian yang sama atau tidak. Uji



homogenitas dapat dilakukan melalui pengujian Anova dalam program SPSS. Kriteria pengujiannya yaitu apabila nilai sig  $> 0,05$  maka varian kelompok data sama. Langkah-langkah dalam menghitung uji homogenitas melalui SPSS 26 for windows adalah sebagai berikut:

- 1) Buka program SPSS 26 for windows
- 2) Klik variabel view untuk memasukkan data
- 3) Klik analyze klik variabel compare *means* dan pilih *one way anova*
- 4) Masukkan data ke dalam kotak dependent list dengan cara mengklik tanda panah
- 5) Kemudian klik model masukkan ke dalam kotak factor lalu klik ok

Kaidah keputusan:

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berasal dari populasi yang sama
- 2) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data berasal dari populasi yang tidak sama

c. Uji Hipotesa

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji paired sample t test. Teknik ini merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah distribusi. Dengan bantuan SPSS 26 for windows langkah-langkah untuk menghitung uji t test adalah sebagai berikut:

- 1) Buka program SPSS 26 for windows
- 2) Klik variabel view unruk memasukkan data x1 dan x2
- 3) Klik *analyze, compare means, paired sample t test*
- 4) Pada kotak dialog, klik x1 dan x2 lalu masukkan ke dalam kotak paired variabel (s)
- 5) Klik ok untuk mendapatkan outputnya

Maka akan keluar output :

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima
- 2) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo**

Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 3 Ponorogo merupakan lembaga pendidikan formal berlandaskan agama Islam yang menyelenggarakan pendidikan dengan memadukan pelajaran umum dan keagamaan. SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo berada di Jl. Jendral Sudirman no. 72 ds. Tempel ds. Turi kec. Jetis kab. Ponorogo. Sekolah ini milik perserikatan Muhammadiyah yang dibina oleh Muhammadiyah Majelis/Bagian Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat no. 4.522/II-II/Jtm.-80/91, Wilayah no. 0513/Prg/1991 dan Daerah no. 037/MPDM/1991.

Secara operasional SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo berdiri dan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada tahun 1980 dengan surat keputusan Izin Pendirian Sekolah dari Kanwil Depdiknas/Dinas Pendidikan/Depag nomor 4.522/II-11/JT-80/91. Kepemimpinan pertama adalah bapak Sugiyono, BA, kepemimpinan kedua adalah bapak Purnomo, S.PD, yang ketiga adalah bapak Drs. Mulyono, keempat adalah Muh Shofiyuddin, S.Pd.I, kelima adalah bapak H. Ismail HS, kemudian bapak Drs. Suroso, dan yang sampai sekarang adalah bapak Edi Suparni, S.Pd.

Sejak awal berdiri sampai saat ini SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo sudah banyak mengalami perubahan secara fisik maupun non fisik. Secara fisik yaitu mengalami perubahan gedung, fasilitas, sarana dan prasarana pembelajaran yang selalu ditingkatkan dari tahun ke tahun. Sedangkan dari segi non fisik, sistem pembelajaran dan kurikulum mengacu dari dinas pendidikan. SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo senantiasa berupaya mengusahakan yang terbaik untuk lembaga khususnya peserta didiknya.

## 2. Visi, Misi dan Tujuan SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo

### a. Visi Sekolah

**“Meluluskan Peserta Didik yang Berakhlaq Mulia, Cakap, Cerdas, Terampil dan Berwawasan Lingkungan”**

### b. Misi Sekolah

- 1) Mewujudkan lembaga pendidikan SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo memiliki jiwa kompetisi
- 2) Mewujudkan lembaga pendidikan SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo sebagai pencetak sumber daya manusia yang berkualitas
- 3) Menjadikan lembaga pendidikan SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tempat peserta didik untuk menyalurkan dan mengembangkan bakat, minat, potensi untuk meraih prestasi akademik maupun non akademik baik tingkat lokal maupun nasional

### c. Tujuan Sekolah

- 1) Meluluskan peserta didik yang dapat diterima di Perguruan Tinggi Negeri/Swasta yang bonafide
- 2) Membekali peserta didik untuk hidup bermasyarakat bagi yang tidak melanjutkan sekolah atau kuliah
- 3) Optimalisasi pembelajaran dan penggunaan sarana dan prasarana yang ada untuk pembelajaran yang inovatif
- 4) Optimalisasi pembelajaran agama Islam (sesuai al-Qur'an dan Assunnah)
- 5) Memacu, mengikuti serta merta menyesuaikan perubahan perkembangan sesuai yang di inginkan oleh dinas pendidikan
- 6) Optimalisasi pembinaan peserta didik yang berprestasi sesuai dengan bakat, minat, dan potensi

### 3. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang disediakan di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo ini sudah cukup memadai. Sehingga kebutuhan siswa dapat terpenuhi dengan baik. Misalnya peralatan dalam masing-masing kelas sudah lengkap dan dapat membantu kelangsungan dalam proses belajar mengajar. Siswa disediakan sarana yang lengkap untuk mengembangkan kemampuan individu masing masing siswa.

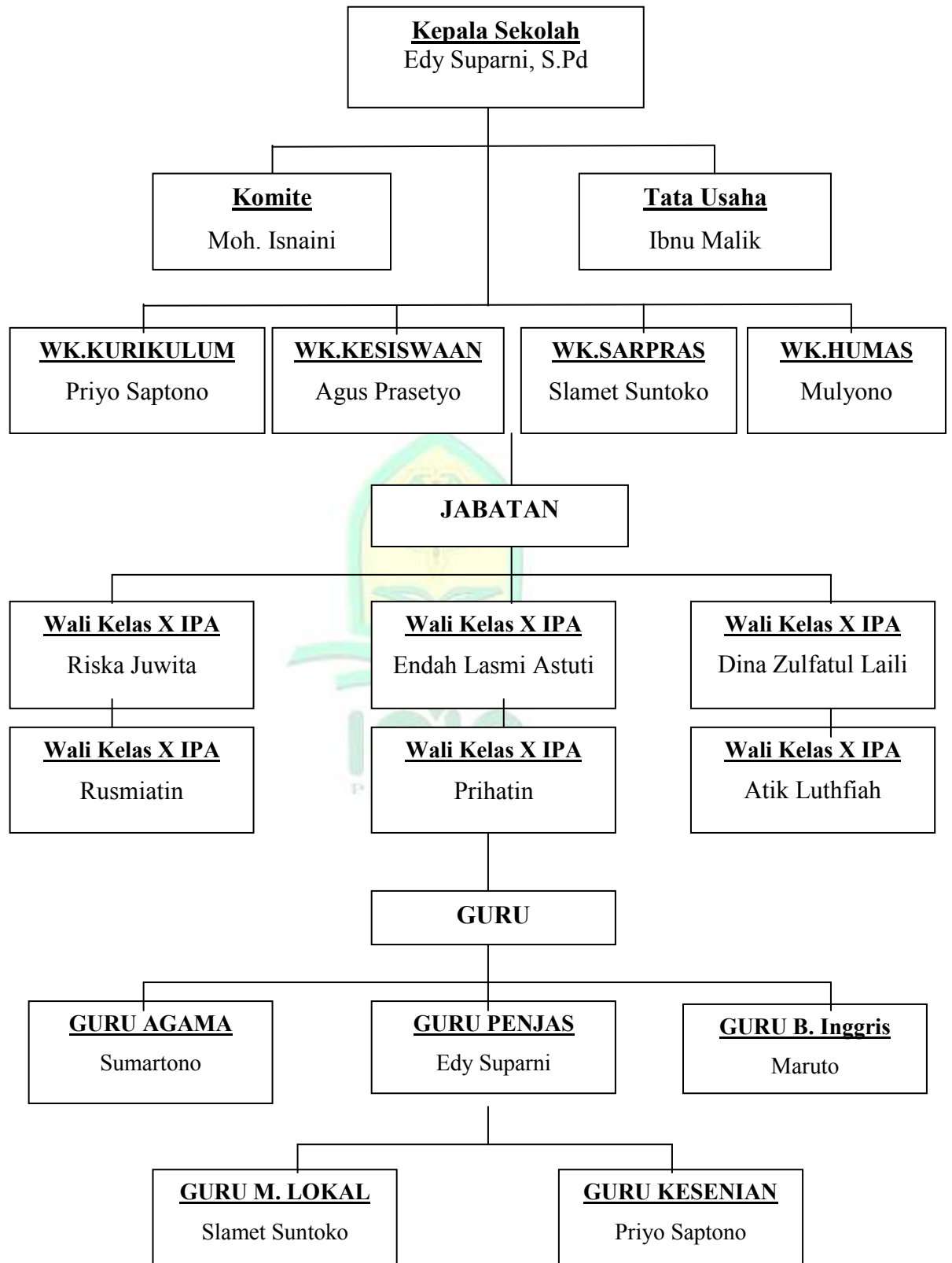
Adapun prasarana yang ada di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo meliputi ruang kelas yang memadai, ruang guru, mushola, laboratorium, ruang BK, ruang TU, ruang UKS, ruang gudang, kantin, kamar mandi, ruang serba guna, ruang perpustakaan, dan ruang OSIS.

### 4. Profil Sekolah

#### a. Identitas Sekolah

- 1) Nama Sekolah : SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo
- 2) Nomor Statistik Sekolah : 302051116001 – 30 00 10
- 3) Alamat Sekolah : Jl. Jendral Sudirman No. 27 Tempel,  
Turi, Jetis Ponorogo
- 4) No. Telpon : 0352 312710
- 5) Berdiri Tahun : 1980
- 6) Status Terakhir : Terakreditasi B
- 7) Berdasarkan SK : Badan Akreditasi Nasional Sekolah /  
Madrasah (BAN-S/M)
- 8) Nomor : 200/BAP-S/M/SK/X/2016
- 9) Tanggal : 25 Oktober 2016

## b. Struktur Organisasi Madrasah



## 5. Ketenagaan

### a. Kepala Sekolah

Nama : Edy Suparni, S.Pd  
 Pendidikan Terakhir : Sarjana  
 SK. Pengangkatan Terakhir : 1657/KEP/II.0/D/2020  
 Tanggal : 21 Januari 2020  
 Berlaku Sampai : 2024

### b. Guru

| Status      | L | P | Jumlah |
|-------------|---|---|--------|
| DPK         | 1 |   | 21     |
| Sertifikasi | 4 | 2 |        |
| GTT         | 6 | 8 |        |

### c. Karyawan

| Status | L | P | Jumlah |
|--------|---|---|--------|
| PTT    | 3 | 1 | 4      |

## 6. Data Siswa

| Kelas         | L  | P  | Jumlah |
|---------------|----|----|--------|
| X             | 6  | 19 | 25     |
| XII           | 7  | 5  | 12     |
| XIII          | 15 | 27 | 44     |
| <b>Jumlah</b> | 26 | 51 | 79     |

## 7. Keadaan Sarana dan Prasarana Sekolah

### a. Luas Tanah Sekolah

| Status<br>Kepemilikan | Luas Tanah<br>Seluruh | Penggunaan           |                      |                    |
|-----------------------|-----------------------|----------------------|----------------------|--------------------|
|                       |                       | Bangunan             | Halaman              | Dll                |
| Milik                 | 4.880 m <sup>2</sup>  | 1.005 m <sup>2</sup> | 1.000 m <sup>2</sup> | 875 m <sup>2</sup> |

## b. Perlengkapan Administrasi Kantor

| No | Kriteria           | Jumlah | Satuan |
|----|--------------------|--------|--------|
| 1  | Komputer/Laptop TU | 3      | Buah   |
| 2  | Printer            | 2      | Buah   |
| 3  | Scanner            | 2      | Buah   |
| 4  | Lemari             | 5      | Buah   |
| 5  | Meja TU            | 5      | Buah   |
| 6  | Kursi TU           | 10     | Buah   |
| 7  | Meja Guru          | 15     | Buah   |
| 8  | Kursi Guru         | 20     | Buah   |

## c. Perlengkapan Kegiatan Belajar Mengajar

| No | Kriteria        | Jumlah | Satuan |
|----|-----------------|--------|--------|
| 1  | Komputer/Laptop | 15     | Buah   |
| 2  | Printer         | 1      | Buah   |
| 3  | LCD             | 2      | Buah   |
| 4  | Lemari          | 6      | Buah   |
| 5  | Meja TU         | 80     | Buah   |
| 6  | Kursi TU        | 80     | Buah   |

**B. Deskripsi Data****1. Hasil Validasi Silabus, RPP, dan Lembar Instrumen Observasi oleh Validator**

Pada penelitian ini peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, dan lembar observasi yang sudah disesuaikan dengan kurikulum yang terdapat pada sekolah sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sebelum perangkat pembelajaran digunakan terlebih dahulu harus divalidasi oleh validator atau ahli. Berikut ini hasil validasi yang telah dilakukan.

a. Hasil Validitas Silabus

Tabel 4.1 Hasil Validitas Silabus

| No | Aspek yang divalidasi  | Kategori |   |   |   |
|----|--|----------|---|---|---|
|    |  | 1        | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Identitas ditulis dengan jelas   |          |   |   | √ |
| 2  | Perumusan KI dan KD sesuai dengan kurikulum                                      |          |   |   | √ |
| 3  | Rumusan Indikator sesuai dengan Kompetensi Dasar                                 |          |   |   | √ |
| 4  | Kesesuaian materi pokok dengan rumusan indikator dan pencapaian kompetensi       |          |   |   | √ |
| 5  | Penyusunan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan materi pokok |          |   |   | √ |
| 6  | Instrumen penilaian sesuai dengan pencapaian kompetensi                          |          |   |   | √ |
| 7  | Pemilihan sumber belajar sesuai dengan pencapaian kompetensi dan materi ajar     |          |   |   | √ |
| 8  | Rincian alokasi waktu pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi           |          |   |   | √ |
| 9  | Penggunaan bahasa yang baik dan benar  |          |   |   | √ |

Berdasarkan hasil validasi silabus diatas, perangkat pembelajaran silabus dalam kategori sangat baik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.



**b. Hasil Validitas Instrumen RPP**

Tabel 4.2 Hasil Validasi RPP

| No       | Aspek yang dinilai   | Kategori |   |   |   |
|----------|--|----------|---|---|---|
|          |  | 1        | 2 | 3 | 4 |
| <b>1</b> | <b>Identitas</b>   |          |   |   |   |
|          | Mencakup satuan pendidikan, kelas, semester, mata pelajaran, materi pokok, dan jumlah pertemuan.   |          |   |   | √ |
| <b>2</b> | <b>KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran</b>  |          |   |   |   |
|          | a. Rumusan Kompetensi Inti dari Kompetensi Dasar sesuai dengan kurikulum   |          |   |   | √ |
|          | b. Rumusan Indikator sesuai dengan kompetensi dasar  |          |   |   | √ |
|          | c. Tujuan pembelajaran sesuai dengan KI KD dan rumusan indikator   |          |   |   | √ |
| <b>3</b> | <b>Isi</b>   |          |   |   |   |
|          | a. Komponen RPP terdiri dari identitas, KI, KD, Indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, model dan metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media dan alat pembelajaran, sumber belajar, penilaian, dan alokasi waktu |          |   |   | √ |
|          | b. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang mengikuti sintaks model pembelajaran role playing, dan terakhir penutup   |          |   |   | √ |
| <b>4</b> | <b>Bahasa</b>  |          |   |   |   |
|          | a. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD   |          |   |   | √ |
|          | b. Kalimat mudah dipahami  |          |   | √ |   |
| <b>5</b> | <b>Waktu</b>   |          |   |   |   |
|          | Rincian waktu sesuai dengan kegiatan pembelajaran  |          |   |   | √ |

Berdasarkan hasil validasi perangkat pembelajaran RPP diatas, perangkat pembelajaran RPP dalam kategori sangat baik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### c. Hasil Validitas Instrumen Observasi

Tabel 4.3 Hasil Validitas Instrumen Observasi

| No | Aspek yang dinilai  | Kategori |   |   |   |
|----|---|----------|---|---|---|
|    |   | 1        | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Penulisan dan tata letak lembar observasi dinyatakan dengan jelas dan rapi          |          |   |   | √ |
| 2  | Kriteria skor yang dicantumkan dinyatakan dengan jelas                              |          |   |   | √ |
| 3  | Aspek yang diamati sesuai dengan kegiatan pembelajaran dalam perangkat pembelajaran |          |   |   | √ |
| 4  | Keturutan menyusun butir pertanyaan   |          |   |   | √ |
| 5  | Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar                                    |          |   |   | √ |

Berdasarkan hasil validasi lembar observasi diatas, instrumen lembar observasi dalam kategori sangat baik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam penelitian.

### d. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian

Untuk menguji validitas instrumen penelitian, peneliti mengambil responden pada kelas XII A SMA Muhammadiyah 3 dengan jumlah 20 siswa. Tes uji coba ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir, dengan  $N = 20$  dan taraf signifikansi 5% diperoleh  $r_{tabel} = 0,444$  (Nilai  $R$  *Product Moment*). Soal dinyatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  begitu juga sebaliknya. Hasil uji validitas diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.4 Analisis Validitas Butir Soal

| No. Soal | R hitung | R tabel | Keterangan |
|----------|----------|---------|------------|
| 1        | 0,582    | 0,444   | Valid      |
| 2        | 0,607    | 0,444   | Valid      |
| 3        | 0,611    | 0,444   | Valid      |
| 4        | 0,593    | 0,444   | Valid      |
| 5        | 0,653    | 0,444   | Valid      |
| 6        | 0,607    | 0,444   | Valid      |
| 7        | 0,624    | 0,444   | Valid      |
| 8        | 0,622    | 0,444   | Valid      |
| 9        | 0,607    | 0,444   | Valid      |
| 10       | 0,611    | 0,444   | Valid      |
| 11       | 0,571    | 0,444   | Valid      |
| 12       | 0,611    | 0,444   | Valid      |
| 13       | 0,607    | 0,444   | Valid      |
| 14       | 0,569    | 0,444   | Valid      |
| 15       | 0,607    | 0,444   | Valid      |
| 16       | 0,571    | 0,444   | Valid      |
| 17       | 0,604    | 0,444   | Valid      |
| 18       | 0,776    | 0,444   | Valid      |
| 19       | 0,569    | 0,444   | Valid      |
| 20       | 0,486    | 0,444   | Valid      |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa semua R hitung  $>$  R tabel yang artinya R hitung lebih besar daripada R tabel sehingga semua soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Reliabilitas Instrumen

| Variabel                   | Cronbach's Alpha | R tabel | Keterangan |
|----------------------------|------------------|---------|------------|
| Karakter keteladanan siswa | 0,903            | 0,514   | Reliabel   |

Dari hasil perhitungan uji reabilitas yang telah dilakukan diperoleh nilai sig sebesar 0,903. Nilai tersebut lebih besar dari r tabel pada taraf

signifikansi 0,05 yakni 0,444. Dengan demikian maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

## 2. Data Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Melalui Bermain Peran

Untuk memperoleh data ketelaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* melalui bermain peran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam peneliti menggunakan instrumen observasi. Deskripsi ini akan memberikan gambaran hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung sebagai berikut.

### a. Hasil Keterlaksanaan Hasil Pembelajaran

Tabel 4.6 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Model *Role Playing*

| No       | Kegiatan yang diamati   | Terlaksana |   |   |   |
|----------|---|------------|---|---|---|
|          |   | 1          | 2 | 3 | 4 |
| <b>1</b> | <b>Apersepsi</b>  |            |   | √ |   |
|          | a. Menyampaikan tujuan pembelajaran   |            |   | √ |   |
|          | b. Memberikan gambaran umum materi pelajaran                                  |            |   |   | √ |
|          | c. Memberikan gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran     |            |   |   | √ |
|          | d. Memotivasi dan membangkitkan siswa untuk belajar                           |            |   | √ |   |
| <b>2</b> | <b>Penyampaian materi pokok</b>   |            |   |   |   |
|          | a. Materi yang disampaikan benar tanpa ada yang menyimpang                    |            |   |   | √ |
|          | b. Menekankan bagian-bagian terpenting dalam pelajaran                        |            |   |   | √ |
|          | c. Penyampaian sistematis disertai contoh                                     |            |   | √ |   |
|          | d. Mengajukan pertanyaan  |            |   |   | √ |
|          | e. Mendorong peserta didik untuk bertanya                                     |            |   | √ |   |
| <b>3</b> | <b>Penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> melalui bermain peran</b> |            |   |   |   |

| No       | Kegiatan yang diamati   | Terlaksana |   |   |   |
|----------|---|------------|---|---|---|
|          |   | 1          | 2 | 3 | 4 |
|          | a. Penyampaian model pembelajaran secara sistematis                         |            |   | √ |   |
|          | b. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk memainkan peran    |            |   |   | √ |
|          | c. Memberikan tugas pada masing-masing kelompok                             |            |   | √ |   |
|          | d. Peserta didik memainkan perannya sesuai tugasnya                         |            |   |   | √ |
| <b>4</b> | <b>Penutup</b>  |            |   |   |   |
|          | a. Guru memberikan kesimpulan terkait materi pembelajaran                   |            |   | √ |   |
|          | b. Guru memberikan soal tes dan peserta didik mengerjakannya secara mandiri |            |   |   | √ |
|          | Jumlah  | -          | - | 7 | 8 |
|          | Rata-rata   | <b>3,5</b> |   |   |   |

Berdasarkan hasil observasi diatas, keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam kategori baik.

### c. Hasil Aktivitas Siswa

Tabel 4.7 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

| No | Aspek yang diamati  | Skor |   |   |   |
|----|---|------|---|---|---|
|    |   | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Peserta didik berdoa sebelum proses pembelajaran                              |      |   |   | √ |
| 2  | Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait pencapaian tujuan pembelajaran |      |   | √ |   |
| 3  | Peserta didik mengutarakan ide atau pendapat dalam belajar kelompoknya        |      | √ |   |   |

| No        | Aspek yang diamati  | Skor |   |   |   |
|-----------|---|------|---|---|---|
|           |   | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 4         | Peserta didik duduk sesuai pembagian kelompok   |      |   |   | √ |
| 5         | Peserta didik bekerja sama memutuskan hasil diskusi   |      |   | √ |   |
| 6         | a. Peserta didik bermain peran sesuai dengan perannya<br>b. Peserta didik menyampaikan karakter sesuai perannya |      |   |   | √ |
| 7         | Peserta didik mampu menarik kesimpulan  |      |   | √ |   |
| Jumlah    |   | -    | 1 | 3 | 3 |
| Rata-rata |   | 3,2  |   |   |   |

Berdasarkan hasil observasi diatas, keaktifan siswa dalam penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam masuk dalam kategori cukup baik.

### 3. Data Karakter Keteladanan Siswa

Untuk memperoleh data terkait karakter keteladanan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peneliti menggunakan tes sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran *role playing*. Data nilai yang diperoleh ini akan digunakan peneliti untuk menjawab rumusan masalah dan untuk memberikan gambaran mengenai hasil tes karakter keteladanan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XII SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo sebagai berikut:

Tabel 4.8 Data Nilai Karakter Keteladanan Siswa

| No | Siswa | Pretest | Posttest |
|----|-------|---------|----------|
| 1  | S1    | 76      | 89       |
| 2  | S2    | 64      | 85       |
| 3  | S3    | 76      | 84       |

| No | Siswa | Pretest | Posttest |
|----|-------|---------|----------|
| 4  | S4    | 81      | 94       |
| 5  | S5    | 74      | 90       |
| 6  | S6    | 72      | 88       |
| 7  | S7    | 60      | 85       |
| 8  | S8    | 83      | 95       |
| 9  | S9    | 89      | 100      |
| 10 | S10   | 82      | 90       |
| 11 | S11   | 83      | 95       |
| 12 | S12   | 85      | 95       |
| 13 | S13   | 89      | 95       |
| 14 | S14   | 83      | 90       |
| 15 | S15   | 89      | 95       |
| 16 | S16   | 89      | 98       |
| 17 | S17   | 74      | 85       |
| 18 | S18   | 85      | 95       |
| 19 | S19   | 89      | 98       |
| 20 | S20   | 83      | 90       |
| 21 | S21   | 74      | 88       |
| 22 | S22   | 74      | 90       |

Dimulai dari data nilai pretest dan posttest diatas, langkah selanjutnya digunakan untuk mencari mean, median, standart deviation dan deskripsi data lainnya. Dengan bantuan SPSS 26 for windows, perolehan data dapat dirinci sebagai berikut ini :

**a. Data *Pretest* Karakter Keteladanan Siswa**

Tabel 4.9 Data Distribusi Frekuensi *Pretest* Karakter Keteladanan Siswa

| No | Nilai | Frekuensi |
|----|-------|-----------|
| 1  | 89    | 5         |

| No     | Nilai | Frekuensi |
|--------|-------|-----------|
| 2      | 85    | 2         |
| 3      | 83    | 4         |
| 4      | 82    | 1         |
| 5      | 81    | 1         |
| 6      | 76    | 2         |
| 7      | 74    | 4         |
| 8      | 72    | 1         |
| 9      | 64    | 1         |
| 10     | 60    | 1         |
| Jumlah |       | 22        |

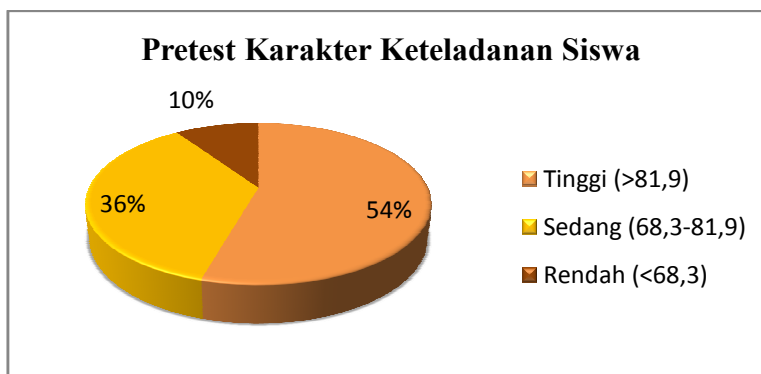
Berdasarkan data diatas, kemudian digunakan untuk mencari *mean*, *standart deviation* dan deskripsi data lainnya. Dengan perolehan data sebagai berikut ini:

Tabel 4.10 Deskripsi Data Nilai Pretest Karakter Keteladanan Siswa

| Pretest | N  | Max | Min | Mean | Std. Deviation |
|---------|----|-----|-----|------|----------------|
|         | 22 | 89  | 60  | 86,5 | 7,93374        |

Berdasarkan data diatas diketahui rata-rata nilai adalah 86,5 dengan standar deviasi sebesar 7,93374. Nilai maksimum 89 dan nilai minimum 60. Dari perolehan data tersebut, karakter keteladanan siswa sebelum melaksanakan model pembelajaran *role playing* dapat dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu karakter keteladanan siswa tinggi, karakter keteladanan siswa sedang, dan karakter keteladanan siswa rendah.





Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Kategori Karakter Keteladanan Siswa Sebelum Penerapan Metode *Role Playing*

Dari diagram diatas dapat diketahui siswa yang memiliki karakter keteladanan siswa tinggi sebanyak 54% atau sebanyak 12 orang siswa, sedangkan karakter keteladanan siswa sedang sebanyak 36% atau sebanyak 8 orang siswa, dan karakter keteladanan siswa rendah sebanyak 10% atau sebanyak 2 orang siswa.

**b. Data *Posttest* Karakter Keteladanan Siswa**

Tabel 4.11 Data Distribusi Frekuensi *Posttest* Karakter Keteladanan Siswa

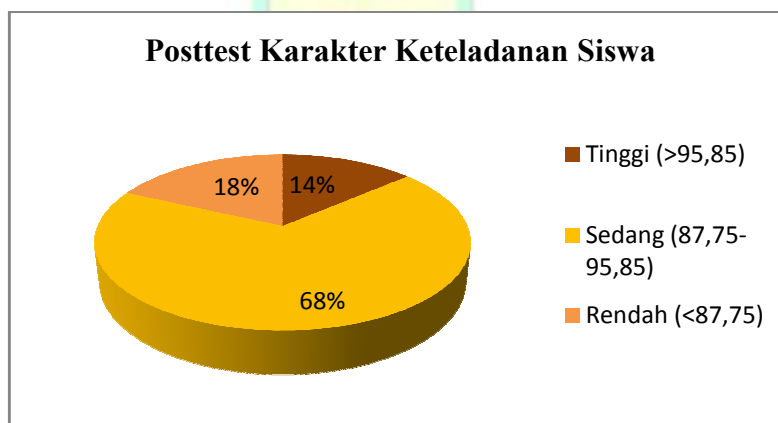
| No     | Nilai | Frekuensi |
|--------|-------|-----------|
| 1      | 100   | 1         |
| 2      | 98    | 2         |
| 3      | 95    | 6         |
| 4      | 94    | 1         |
| 5      | 90    | 5         |
| 6      | 89    | 1         |
| 7      | 88    | 2         |
| 8      | 85    | 3         |
| 9      | 84    | 1         |
| Jumlah |       | 22        |

Berdasarkan data diatas, kemudian digunakan untuk mencari *mean*, *standart deviation* dan deskripsi data lainnya. Dengan perolehan data sebagai berikut ini:

Tabel 4.12 Deskripsi Data Nilai Pretest Karakter Keteladanan Siswa

| <b>Pretest</b> | <b>N</b> | <b>Max</b> | <b>Min</b> | <b>Mean</b> | <b>Std. Deviation</b> |
|----------------|----------|------------|------------|-------------|-----------------------|
|                | 22       | 100        | 84         | 91,5        | 4,57987               |

Berdasarkan data diatas diketahui rata-rata nilai adalah 91,5 dengan standar deviasi sebesar 4,57987. Nilai maksimum 100 dan nilai minimum 84. Dari perolehan data tersebut, karakter keteladanan siswa sebelum melaksanakan model pembelajaran *role playing* dapat dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu karakter keteladanan siswa tinggi, karakter keteladanan siswa sedang, dan karakter keteladanan siswa rendah.



Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Kategori Karakter Keteladanan Siswa Setelah Penerapan Metode *Role Playing*

Dari diagram diatas dapat diketahui siswa yang memiliki karakter keteladanan siswa tinggi sebanyak 14% atau sebanyak 3 orang siswa, sedangkan karakter keteladanan siswa sedang sebanyak 68% atau sebanyak 15 orang siswa, dan karakter keteladanan siswa rendah sebanyak 18% atau sebanyak 4 orang siswa.

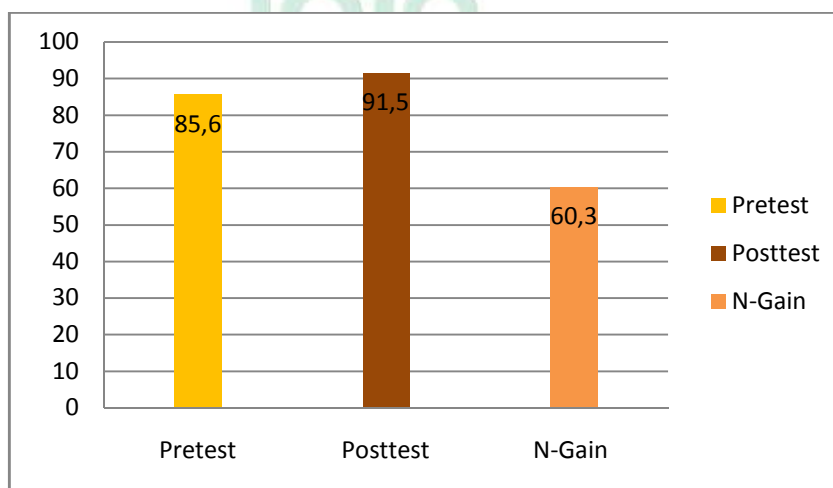
c. **Data *Pretest*, *Posttest* dan N-Gain Karakter Keteladanan Siswa**

Tabel 4.13 Deskripsi Data Nilai Karakter Keteladanan Siswa

| <b>Data Statistik</b> | <b><i>Pretest</i></b> | <b><i>Posttest</i></b> |
|-----------------------|-----------------------|------------------------|
| N                     | 22                    | 22                     |
| Minimum               | 60                    | 84                     |
| Maximum               | 89                    | 100                    |
| Mean                  | 85,6                  | 91,5                   |
| Std. Deviation        | 7,93374               | 4,57987                |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui dari 22 responden data *pretest* terhadap karakter keteladanan siswa diperoleh nilai maksimum 89 dan minimum 60. Rata-rata nilai adalah 86,5 dengan standar deviasi sebesar 7,93374. Sedangkan untuk *posttest* terhadap karakter keteladanan siswa diperoleh nilai maksimum 100 dan minimum 84. Rata-rata adalah 91,5 dengan standar deviasi 4,57987.

Dari analisis data tersebut, diperoleh rata-rata nilai *pretest*, *posttest* dan N-Gain pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3 Diagram Batang Rata-rata Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan N-Gain

Berdasarkan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa karakter keteladanan siswa mengalami peningkatan setelah melakukan penerapan

metode role playing melalui bermain peran dengan nilai rata-rata pretest 85,6 dan posttest 91,5 serta nilai N-Gain mencapai 60,3 yang mana masuk dalam kategori cukup efektif.

## C. Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada *pretest* dan *posttest* karakter keteladanan siswa, pada taraf signifikansi 0,05. Apabila perolehan nilai sig > 0,05 maka dinyatakan berdistribusi normal dan sebaliknya apabila perolehan nilai sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 26 menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.14 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Karakter Keteladanan Siswa

| Tests of Normality  |          |                                 |    |      |              |    |      |
|---------------------|----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                     | Kelas    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                     |          | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Hasil Belajar Siswa | PreTest  | ,156                            | 22 | ,174 | ,901         | 22 | ,031 |
|                     | PostTest | ,179                            | 22 | ,066 | ,932         | 22 | ,136 |

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sig untuk *pretest* sebesar 0,174 dan *posttest* sebesar 0,066. Dimana nilai *pretest* 0,174 > 0,05 dan nilai *posttest* 0,066 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel karakter keteladanan siswa berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest* karakter keteladanan siswa terhadap kedua kelas yaitu

kelas XII A dan XII B, pada taraf signifikansi 0,05 atau 5%<sup>44</sup>. Apabila perolehan nilai sig > 0,05 maka dinyatakan homogen dan sebaliknya apabila perolehan nilai sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan SPSS 26. Hasilnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.15 Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Karakter Keteladanan Siswa

| Test of Homogeneity of Variance |                  |     |     |      |
|---------------------------------|------------------|-----|-----|------|
|                                 | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Pretest                         | ,326             | 1   | 42  | ,658 |
| Posttest                        | ,289             | 1   | 42  | ,566 |

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sig untuk *pretest* sebesar 0,658 dan *posttest* sebesar 0,566. Karena nilai *pretest* 0,658 > 0,05 dan nilai *posttest* 0,566 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelas berasal dari populasi yang homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *paired sample t test*. *Paired sample t test* adalah pengujian yang dilakukan terhadap dua sampel berpasangan yang dapat diartikan sebagai sampel dengan subyek yang sama namun mengalami dua perlakuan yang berbeda. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 26 menggunakan *paired sample t test* dengan hasil data sebagai berikut:

Tabel 4.16 Uji Hipotesis Paired Sample t Test

| Paired Samples Test  |                    |                |                 |  |         |         |    |                 |
|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|--|---------|---------|----|-----------------|
|                      | Paired Differences |                |                 |  |         | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|                      | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | ,05% Confidence Interval of the Difference |         |         |    |                 |
|                      |                    |                |                 | Lower                                      | Upper   |         |    |                 |
| Pre Test - Post Test | -11,818            | 4,807          | 1,025           | -11,819                                    | -11,818 | -11,531 | 21 | ,000            |

<sup>44</sup> Retno Widyaningrum, *Statistika* (Yogyakarta: Pustaka Felicia, 2016), 213.

Berdasarkan tabel diatas, perhitungan uji-t pada karakter keteladanan siswa diperoleh nilai sig sebesar 0,000. Karena  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya, ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam memiliki pengaruh terhadap karakter keteladanan siswa.

#### **D. Interpretasi dan Pembahasan**

##### **1. Efektifitas Metode *Role Playing***

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap efektifitas pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam mencapai skor 3 dari skor maksimal 4 dan masuk dalam kategori baik. Keberhasilan dari efektifitas metode ini dapat diukur dari hasil belajar juga dapat dilihat langsung saat pembelajaran diterapkan. Dengan cara mengamati penerapan sintaks pembelajaran dan bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pendidik menerapkan pembelajaran *role playing* sesuai dengan teori pembelajaran dan RPP yang telah disusun. Pembelajaran dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Kegiatan pendahuluan diawali dengan peneliti mengucapkan salam kemudian berdoa secara bersama-sama dengan peserta didik. Selanjutnya memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti melakukan kegiatan apersepsi dengan membahas materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari. Peneliti juga menambahkan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Kegiatan inti adalah kegiatan dimana sintaks pembelajaran *role playing* diterapkan. Kegiatan inti dimulai dengan peserta didik mengamati video pembelajaran yang telah disiapkan oleh peneliti dan membaca materi pembelajaran pada buku ajar. Peserta didik diminta untuk mengajukan pertanyaan terkait video atau materi pembelajaran.

Peneliti juga menjelaskan secara rinci terkait materi pembelajaran tersebut. Kemudian peneliti membagi kelas menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok mendapatkan peran yang berbeda dengan kelompok lain. Tujuannya yaitu memainkan peran karakter yang dipelajari. Selanjutnya adalah setiap kelompok maju sesuai urutannya untuk bermain peran, dan kelompok lainnya memperhatikan dan mengamati kelompok yang sedang bermain peran. Hal ini sejalan dengan Munif Chatib dalam bukunya *Gurunya Manusia*, menyatakan bahwa menit-menit pertama dalam proses belajar mengajar adalah waktu yang sangat penting untuk pertemuan saat itu, pada menit-menit pertama itulah apersepsi dapat dilaksanakan.<sup>45</sup>

Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan selanjutnya pemberian tugas kepada peserta didik. Pada saat ini semua kegiatan telah berjalan dengan baik dan efisien. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses mengefektifitaskan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam masuk dalam kategori baik.

## 2. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, keaktifan siswa dalam penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam masuk dalam kategori baik. Pembelajaran *role playing* merupakan pembelajaran kooperatif, dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi.<sup>46</sup> Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*) terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Selama proses pembelajaran dengan metode *role playing* siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan dan sikap-sikap serta

<sup>45</sup> Munif Chatib, *Gurunya Manusia* (Bandung: Mizan Pustaka, 2011), 77.

<sup>46</sup> Kurniasih Imas & Sani Berlin, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, Kata Pena, 2016. 68

dapat berbagi strategi dalam pemecahan masalah. Pada saat ada kelompok yang bermain peran, kelompok yang lain memperhatikan dengan seksama dan saat diskusi untuk memecahkan suatu masalah, hampir semua siswa aktif ingin menyampaikan pendapatnya.

Metode *role playing* ini sangat mendukung dalam pelajaran pendidikan agama Islam khususnya dalam menumbuhkan karakter siswa dan kerja sama dalam pembelajaran. Keaktifan siswa terlihat dari kegiatan saat bermain peran dan pada saat kegiatan diskusi. Proses pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* juga dapat meningkatkan kemampuan interaksi siswa dengan teman-temannya melalui bermain peran, diskusi kelompok, dan meningkatkan tanggung jawab individu siswa melalui peran yang akan diperankan masing-masing siswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas untuk berperan mengarahkan dan membimbing siswa untuk berperan sesuai tugas kelompok yang sudah dibagikan kepada siswa. Hal ini sejalan dengan Isjoni dalam bukunya *Cooperative Learning* bahwa pendidik bersifat sebagai fasilitator.<sup>47</sup>

Aktivitas siswa yang menempati skor paling rendah adalah respon pendapat siswa terhadap anggota kelompoknya. Hal ini dapat diketahui pada saat diskusi kelompok berlangsung. Siswa memberikan pendapat terbaiknya. Pada saat ini peneliti menemukan beberapa siswa yang masih pasif dalam menyampaikan pendapatnya dan kurang menanggapi pendapat temannya. Kemungkinan besar disebabkan karena kurangnya rasa percaya diri pada siswa.

Sedangkan aktivitas siswa yang menempati skor paling tinggi adalah pemeranan siswa dalam bermain peran. Hal ini disebabkan karena keberhasilan dari bermain peran yaitu memerankan peran yang baik dan penuh penghayatan, sehingga siswa percaya diri dan siap dalam bermain peran. Dalam memerankan tokoh pun sangat luwes dan terampil.

---

<sup>47</sup> Isjoni, *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta, 2014, 5.



Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran *role playing* berjalan dengan baik dan lancar. Semua siswa terlibat dalam kegiatan diskusi dan memainkan peran. Dengan adanya pembelajaran ini siswa memberikan respon positif dan antusias dengan metode *role playing* ini. Hal ini sependapat dengan Jamil Suprihatiningrum dalam bukunya Strategi Pembelajaran; teori dan aplikasi, pemilihan model belajar yang tepat dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.<sup>48</sup>

### 3. Karakter Keteladanan Siswa

Hasil analisis dari tes karakter keteladanan siswa diketahui bahwa nilai rata-rata karakter keteladanan siswa sebelum menerapkan metode *role playing* adalah 80, termasuk dalam interval 68,3 – 81,9 dalam kategori sedang. Sedangkan nilai rata-rata karakter keteladanan siswa setelah menerapkan metode *role playing* adalah 91,5 termasuk dalam interval 87,75-95,85 dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan rata-rata karakter keteladanan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam setelah menerapkan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum menerapkan metode *role playing*.

Pendidikan karakter terhadap siswa melalui metode keteladanan meliputi tiga aspek kehidupan yang harus dibina dan dikembangkan yaitu dimensi spiritual yang meliputi iman, taqwa, dan akhlak mulia. Akhlak mulia disini dapat tercermin dari ibadah dan mu'amalah. Dimensi spritual dapat disimpulkan menjadi satu kata yaitu akhlak. Akhlak merupakan sebuah alat kontrol psikis dan sosial bagi seorang individu dan masyarakat. Apabila seorang manusia tidak mempunyai akhlak maka manusia tersebut berada dalam sebuah kumpulan hewan yang tidak mempunyai nilai tata krama dalam kehidupannya.

---

<sup>48</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran; Teori dan aplikasi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 25.

Aspek yang kedua yaitu aspek budaya yang meliputi kepribadian yang mandiri, tanggung jawab, bermasyarakat dan berbangsa.<sup>49</sup> Secara umum dimensi ini menitikberatkan sebuah pembentukan kepribadian individu yang diarahkan kepada peningkatan dan pengembangan faktor dasar (bawaan) dan faktor ajar (lingkungan) dengan pedoman nilai-nilai keislaman. Faktor dasar dapat ditingkat dan dikembangkan melalui bimbingan dan pembiasaan berfikir, bersikap, dan bertingkah laku menurut norma-norma Islam. Sedangkan faktor ajar dilakukan dengan cara mempengaruhi individu melalui proses dan usaha membentuk kondisi kehidupan yang sejalan dengan norma-norma Islam, seperti teladan, nasehat, anjuran, pembiasaan dan pembentukan.

Aspek yang ketiga yaitu aspek kecerdasan yang membawa pada kemajuan yaitu cerdas, kreatif, terampil, disiplin, professional, inovatif dan produktif. Bentuk kecerdasan baik IQ-SQ diukur dengan tes-tes prestasi yang ada di sekolah, bukan prestasi dalam kehidupan. Dimensi kecerdasan berimplikasi bagi pemahaman nilai-nilai al-Qur'an dalam pendidikan. Pendidikan adalah sebuah transformasi ilmu yang tidak hanya pengetahuan, tetapi juga nilai. Inilah pentingnya seorang guru dalam menanamkan nilai-nilai kepada peserta didiknya.<sup>50</sup>

#### 4. Hasil Temuan dan Diskusi

Dari hasil output SPSS 26 for windows menunjukkan uji normalitas pada data hasil tes karakter keteladanan siswa berdistribusi normal. Dengan jumlah perhitungan *pretest* sebesar 0,174 dan *posttest* 0,066 lebih besar dari taraf signifikansi yang telah ditentukan yakni 0,05 atau 5%. Adapun hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen. Dengan jumlah perhitungan *pretest* sebesar 0,658 dan *posttest* sebesar 0,566 yang berarti lebih besar dari 0,05. Kemudian, hasil analisis pada pengujian statistik uji t, jumlah perhitungan yang diperoleh yakni sebesar 0,000. Karena nilai

---

<sup>49</sup> Bambang Samsul Arifin & Rusdiana, *Manajemen Pendidikan Karakter* (Bandung: Pustaka Setia, 2019), 217.

<sup>50</sup> *Ibid*, 218.

tersebut lebih kecil dari 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Jadi metode *role playing* efektif dalam membantu meningkatkan karakter keteladanan siswa.

Hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti efektifitas metode *role playing* melalui bermain peran terhadap karakter keteladanan siswa bahwasannya karakter sangat erat kaitannya dengan perilaku dan attitude seorang peserta didik. Pendidikan karakter keteladanan siswa di sekolah menjadi sebuah tanggung jawab seorang guru. Pembentukan karakter keteladanan pada siswa dapat dilakukan dengan melakukan keteladanan dari seorang yang berpengaruh seperti guru. Akan tetapi peneliti disini melakukan keteladanan dari seorang nabi Muhammad saw yaitu teladan umat Islam.

Menurut Wina Sanjaya dalam Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, komponen penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya anggota kelompok, peraturan kelompok, interaksi belajar, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *role playing*. *Role playing* merupakan salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Dawson mengemukakan bahwa simulasi merupakan istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Metode simulasi adalah salah satu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara lisan. Bermain peran sebagai model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa menggunakan konsep peran, siswa menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain tersebut dapat menggambarkan perilaku kehidupan manusia yang berguna bagi diri siswa.

Metode *role playing* berpengaruh pada karakter keteladanan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Bermain peran akan melatih siswa untuk meneladani karakter. Melalui bermain peran, para siswa akan mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Metode bermain peran menumbuhkan sikap responsif siswa dalam berdiskusi dengan kelompoknya. Mampu menghayati tokoh yang dikehendaki dan menentukan proses pemahaman, penghargaan, dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang. Dengan ini siswa dapat meneladani karakter kejujuran, kesabaran, dan dermawan. Dengan harapan bahwa siswa dapat menerapkan karakter-karakter tersebut di kehidupan sehari-harinya.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari uraian deskripsi dan analisis data terhadap efektifitas metode *role playing* terhadap karakter keteladanan siswa, dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XII SMA 3 Muhammadiyah Ponorogo masuk dalam kategori baik. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan sintaks pembelajaran *role playing*. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran juga masuk dalam kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan adanya respon positif dari siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan.
2. Karakter keteladanan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XII SMA 3 Muhammadiyah Ponorogo mengalami peningkatan setelah menerapkan metode *role playing*. Rata-rata karakter keteladanan siswa mengalami peningkatan dari 80 menjadi 91,5. Sehingga karakter keteladanan siswa masuk kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 22 dari 44 responden.
3. Dari perhitungan statistik uji t diperoleh nilai sig (0,000) < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak sehingga *posttest* lebih efektif dibandingkan *pretest* dalam menggunakan metode *role playing* terhadap karakter keteladanan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XII SMA 3 Muhammadiyah Ponorogo.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru

Diharapkan kepada para pendidik untuk lebih memilah, memilih dan mempertimbangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi

pembelajaran, situasi dan kondisi peserta didik dan juga sarana dan prasarana yang tersedia dengan maksud dan tujuan agar pembelajaran tercapai secara maksimal.

2. Kepada siswa

Diharapkan kepada siswa untuk lebih memaksimalkan usahanya dalam mengikut pembelajaran. Mengikuti pembelajaran dengan senang dan semangat. Dapat bekerja sama dengan teman dan juga pendidik.

3. Kepada peneliti

Diharapkan peneliti mampu mengembangkan dan menerapkan metode *role playing* ini pada materi dan pembelajaran lain dan mampu mengevaluasi segala kekurangan yang memang harus diperbaiki agar pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad dan Asrori. *Metodologi & Aplikasi: Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Arifin, Samsul Bambang & Rusdiana. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bandung: Pustaka Setia, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Chatib, Munif. *Gurunya Manusia*. Bandung: Mizan Pustaka, 2011.
- Gunawan, Heri. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Hamid, Hamdani. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Pustaka Setia, 2013.
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007. 57-58.
- Imas, Kurniasih & Sani Berlin. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Kata Pena, 2016.
- Isjoni, *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta, 2014, 5.
- Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ketentuan Umum Pasal 1.

Kompri, *Belajar: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.

Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

Marzuki, “*Kemitraan Madrasah Dan Orangtua Dalam Menanamkan Kedisiplinan Ibadah Siswa MA Asy-Syafi’iyah Kendari*” dalam Jurnal Al-Ta’dib Vol. 10 N0.2, Juli-Desember 2017.

Mukarromah, Heppy Laili. “*Penerapan metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi: Penelitian Tindakan Kelas di SDN Kepatihan Ponorogo Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017*”. Skripsi, IAIN Ponorogo, 2017.

Mulyasa, E. *Revolusi Dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.

Mulyono. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press, 2012.

Noviaturrehman, Fifi. *Penanaman Karakter Dermawan Melalui Sedekah*, Journal IAIN Kudus, Vol. 4 No. 2, Desember 2017.

Rafidah. “*Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap*”. Skripsi UIN Alauddin Makassar, 2016.

Saputra, Wahidin. *Pengantar Ilmu Dakwah*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011.



- Sudarni. *“Pengaruh Keteladanan Guru PAI terhadap Karakter Peserta Didik Di SMPN 2 Pitu Riase Kabupaten Sidenreng Rappang”*. Skripsi IAIN Pare-Pare, 2020.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2014.
- Sukino, *Konsep Sabar Dalam Al-Qur’an Dan Kontekstualisasinya Dalam Tujuan Hidup Manusia Melalui Pendidikan*, Jurnal RUHAMA volume 1 No.1, Mei 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran; Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Trijono, Rachmat. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015.
- Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ketentuan Umum Pasal 1.
- Widyaningrum, Retno. *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Felicia, 2016.
- Wijaya, Tony. *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.

Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistika Parametrik dalam penelitian*.  
Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.

Zaini, Hisyam dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi*.  
Yogyakarta,CTSD. 2002.



**LAMPIRAN**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**  
Terakreditasi B sesuai SK BAN PT Nomor: 2619/SK/BAN-PT/Ak-SURV/PT/XI/2016  
Alamat : Jl. Pramuka No.156 Po.Box. 116 Ponorogo 63471 Tlp. (0352) 481277 Fax. (0352) 461893  
Website: [www.iainponorogo.ac.id](http://www.iainponorogo.ac.id) E-mail: [www.info@iainponorogo.ac.id](mailto:www.info@iainponorogo.ac.id)

Nomor : 8-1296 /In.32.2/PP.00.9/09/2020 Ponorogo, 15 September 2020  
Lampiran : 1 (Satu) Eksemplar Proposal  
Perihal : **PERMOHONAN IZIN UNTUK  
PENELITIAN INDIVIDUAL**

Kepada  
Yth. **Kepala SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo**  
Di  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : **Izza Imroa Saida**  
N I M : **210316378**  
Semester : **IX (Sembilan)** Tahun Akademik : **2020/2021**  
Fakultas/  
Jurusan : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam**

dalam rangka menyelesaikan studi / penulisan skripsinya yang berjudul :

**" Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Melalui Bermain Peran Terhadap Karakter Keteladanan Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021 "**

Perlu mengadakan penelitian secara individual yang berlokasi di :

**SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami mohon dengan hormat kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan petunjuk / pengarahan guna kepentingan penelitian dimaksud. Demikian dan atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan I,



*[Signature]*  
**Dr. H. M. MIFTAHUL ULUM, M.Ag.**  
19740306 200312 1 001

Lampiran 2



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH**  
DAERAH PONOROGO WILAYAH JAWA TIMUR  
**SMA MUHAMMADIYAH 3 JETIS PONOROGO**  
Status : Terakreditasi B  
Alamat : Jalan Jenderal Sudirman No. 72 Jetis Telp. (0352) 312710 Ponorogo Kode Pos 63473

**SURAT PEMBERIAN IZIN PENELITIAN**

Nomor : 134/405.08.16/SMAM3/2020

Berdasarkan surat permohonan izin observasi tertanggal 15 September 2020, Nomor : B-1296/In.32.2/PP.00.9/09/2020, Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 3 Jetis Ponorogo memberitahukan dengan hormat, bahwa :

Nama : IZZA IMROA SAIDA  
NIM : 210316378  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Universitas : Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

diberikan izin untuk melaksanakan Penelitian yang berkaitan dengan penulisan Skripsi, judul "PENGARUH PENERAPAN METODE ROLE PLAYING MELALUI BERMAIN PERAN TERHADAP KARAKTER KETELADANAN SISWA DI SMA MUHAMMADIYAH 3 JETIS PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021".

Demikian surat izin ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ponorogo, 31 Desember 2020  
Kepala Sekolah

**EDY SUPARNI, S.Pd**  
NBM. 1003849

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annas Ma'ruf, M.Pd.I  
Kode : DLB 020

Menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Melalui Bermain Peran Terhadap Karakter Keteladanan Siswa kelas XII di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021" dari mahasiswa:

Nama : Izza Imroa Saida  
NIM : 210316378  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah siap \*) digunakan untuk pengambilan data yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan catatan sebagai berikut:

Perlu adanya tambahan Rpp daring untuk menyesuaikan  
dengan situasi dan kondisi saat ini.

Ponorogo, 28 September 2020  
Validator,

  
Annas Ma'ruf, M.Pd.I

DLB 020

\*) Coret yang tidak perlu

Lampiran 3

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama                                      Edi Irawan, M. Pd.  
NIP   198708262015031002

Menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dengan judul "**Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Melalui Bermain Peran Terhadap Karakter Keteladanan Siswa kelas XII di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021**" dari mahasiswa:

Nama                                      Izza Imroa Saida  
NIM   210316378  
Jurusan                                    Pendidikan Agama Islam



Telah siap \*) digunakan untuk pengambilan data yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan catatan sebagai berikut:

1. Perbaiki angket sesuai catatan yang tercantum pada angket, terutama terkait penyusunan kalimat dan penggunaan beberapa diksi yang tidak baku.
2. Margin dan tata letak tabel pada RPP perlu dirapikan.
3. Soal pre test dan post test lebih mengarah pada pengukuran kognitif siswa, sementara judul utama penelitian ini lebih fokus pada karakter yang merupakan aspek afektif.

Ponorogo, 4 September 2020

**Edi Irawan, M. Pd.**

NIP.19870826201503

## Lampiran 4

### Validitas Instrumen Silabus

#### A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai aspek-aspek yang diperlukan dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Melalui Bermain Peran Terhadap Karakter Keteladanan Siswa Kelas XII di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021”.

#### B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang(√) padakolom yang tersedia.
2. Makna poin validitas adalah
  - a. **1 = tidak baik**
  - b. **2 = kurang baik**
  - c. **3 = cukup baik**
  - d. **4 = baik**

| No | Aspek yang dinilai   | Kategori |   |   |   |
|----|--|----------|---|---|---|
|    |  | 1        | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Identitas ditulis dengan jelas   |          |   |   | √ |
| 2  | Perumusan KI dan KD sesuai dengan kurikulum                                      |          |   |   | √ |
| 3  | Rumusan Indikator sesuai dengan Kompetensi Dasar                                 |          |   |   | √ |
| 4  | Kesesuaian materi pokok dengan rumusan indikator dan pencapaian kompetensi       |          |   |   | √ |
| 5  | Penyusunan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan materi pokok |          |   |   | √ |
| 6  | Instrumen penilaian sesuai dengan pencapaian kompetensi                          |          |   |   | √ |
| 7  | Pemilihan sumber belajar sesuai dengan pencapaian kompetensi dan materi ajar     |          |   |   | √ |
| 8  | Rincian alokasi waktu pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi           |          |   |   | √ |
| 9  | Penggunaan bahasa yang baik dan benar  |          |   |   | √ |



## Lampiran 5

### Validitas Instrumen RPP

#### A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai aspek-aspek yang diperlukan dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Melalui Bermain Peran Terhadap Karakter Keteladanan Siswa Kelas XII di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021”.

#### B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang(√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna poin validitas adalah
  - a. **1 = tidak baik**
  - b. **2 = kurang baik**
  - c. **3 = cukup baik**
  - d. **4 = baik**

| No       | Aspek yang dinilai   | Kategori |   |   |   |
|----------|--|----------|---|---|---|
|          |  | 1        | 2 | 3 | 4 |
| <b>1</b> | <b>Identitas</b>   |          |   |   |   |
|          | Mencakup satuan pendidikan, kelas, semester, mata pelajaran, materi pokok, dan jumlah pertemuan.   |          |   |   | √ |
| <b>2</b> | <b>KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran</b>  |          |   |   |   |
|          | d. Rumusan Kompetensi Inti dari Kompetensi Dasar sesuai dengan kurikulum   |          |   |   | √ |
|          | e. Rumusan Indikator sesuai dengan kompetensi dasar  |          |   |   | √ |
|          | f. Tujuan pembelajaran sesuai dengan KI KD dan rumusan indikator   |          |   |   | √ |
| <b>3</b> | <b>Isi</b>   |          |   |   |   |
|          | c. Komponen RPP terdiri dari identitas, KI, KD, Indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, model dan metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media dan alat pembelajaran, sumber belajar, penilaian, dan alokasi waktu |          |   |   | √ |
|          | d. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang mengikuti   |          |   |   | √ |

| No       | Aspek yang dinilai  | Kategori |   |   |   |
|----------|---|----------|---|---|---|
|          |   | 1        | 2 | 3 | 4 |
|          | sintaks model pembelajaran role playing, dan terakhir penutup |          |   |   |   |
| <b>4</b> | <b>Bahasa</b>   |          |   |   |   |
|          | e. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD                        |          |   |   | √ |
|          | f. Kalimat mudah dipahami                                     |          | √ |   |   |
| <b>5</b> | <b>Waktu</b>  |          |   |   |   |
|          | Rincian waktu sesuai dengan kegiatan pembelajaran             |          |   |   | √ |



## Lampiran 6

### Validasi Observasi

#### A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai aspek-aspek yang diperlukan dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Melalui Bermain Peran Terhadap Karakter Keteladanan Siswa Kelas XII di SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021”.

#### B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang(√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna poin validitas adalah
  - a. **1 = tidak baik**
  - b. **2 = kurang baik**
  - c. **3 = cukup baik**
  - d. **4 = baik**

| No | Aspek yang dinilai  | Kategori |   |   |   |
|----|---|----------|---|---|---|
|    |   | 1        | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Penulisan dan tata letak lembar observasi dinyatakan dengan jelas dan rapi          |          |   |   | √ |
| 2  | Kriteria skor yang dicantumkan dinyatakan dengan jelas                              |          |   |   | √ |
| 3  | Aspek yang diamati sesuai dengan kegiatan pembelajaran dalam perangkat pembelajaran |          |   |   | √ |
| 4  | Ketepatan menyusun butir pertanyaan   |          |   |   | √ |
| 5  | Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar                                    |          |   |   | √ |

## Lampiran 7

### SILABUS

SATUAN PENDIDIKAN : SMA MUHAMMADIYAH 3 PONOROGO

MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA DAN BUDI PEKERTI

KELAS/PROGRAM : XI/MIPA-IPS

TAHUN PELAJARAN : 2020/2021

#### KOMPETENSI INTI

- KI.1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- KI.3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora Dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI.4 : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif, dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan.

| No. | Lingkup Materi  | Pasangan KD  | Materi Pokok/Materi Pembelajaran                      | Indikator Pencapaian Kompetensi   | Kegiatan Pembelajaran  | Penilaian  | Alokasi Waktu                                 | Sumber Belajar                           |
|-----|---|--|---|---|--|--|---|--|
| 1.  | ❖ Meneladani Perjuangan Rasulullah saw. di Mekah: <ul style="list-style-type: none"> <li>Dakwah Nabi Muhammad saw. di Makkah</li> <li>'Ibrah dari sejarah strategi dakwah Nabi di Makkah</li> </ul> | 1.10 Meyakini kebenaran dakwah Nabi Muhammad saw. di Makkah<br>2.10 Bersikap tangguh dan rela berkorban menegakkan kebenaran sebagai 'ibrah dari sejarah strategi dakwah Nabi di Makkah<br>3.10 Menganalisis substansi, strategi, dan penyebab keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah<br>4.10 Menyajikan keterkaitan antara | <b>Meneladani Perjuangan Rasulullah saw. di Mekah</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Meyakini kebenaran dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah.</li> <li>Bersikap tangguh dan rela berkorban menegakkan kebenaran sebagai 'ibrah dari sejarah strategi dakwah Nabi di Makkah.</li> <li>Membacakan dalil-dalil naqli sebagai dasar perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah dengan nada yang khidmad, menarik, dan indah.</li> <li>Menyebutkan silsilah keturunan Rasulullah saw.</li> <li>Menjelaskan makna perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah dengan menggunakan ICT</li> <li>Menganalisis perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah dari berbagai sumber baik media cetak maupun elektronik</li> <li>Menganalisis substansi, strategi, dan penyebab keberhasilan dakwah Nabi</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencermati bacaan teks tentang substansi dan strategi dakwah Rasulullah saw.</li> <li>Meyimak penjelasan materi tersebut di atas melalui tayangan video atau media lainnya.</li> <li>Memberi stimulus agar peserta didik bertanya)</li> <li>Apa substansi dakwah Rasulullah di Mekah?</li> <li>Apa strategi dakwah Rasulullah di Mekah?</li> <li>Peserta didik mendiskusikan substansi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Mekah.</li> <li>Guru mengamati perilaku tangguh dan semangat menegakkan kebenaran dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>Guru berkolaborasi dengan orang tua untuk mengamati perilaku tangguh dan semangat menegakkan kebenaran</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Penilaian proses</li> <li>Tes tulis</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Portofolio</li> </ul> | 4 Minggu<br>xJam<br>Pelajaran<br>@45<br>Menit | Buku PAI dan Budi Pekerti X dan Internet |



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo  
Mata Pelajaran : PAI dan Budi Pekerti  
Kelas/Semester : XI/Ganjil  
Materi Pokok : Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah SAW. di Mekah  
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit ( 2 TM)

### **A. Kompetensi Inti**

- **KI 1: Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya.
- **KI 2: Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI 4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

### **B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

| Kompetensi Dasar  | Indikator  |
|---|--|
| 1.10 Meyakini kebenaran dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah.                       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Meyakini kebenaran dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah.</li></ul>   |
| 2.10 Bersikap tangguh dan rela berkorban menegakkan kebenaran sebagai 'ibrah dari | <ul style="list-style-type: none"><li>• Bersikap tangguh dan rela berkorban menegakkan kebenaran sebagai 'ibrah dari sejarah strategi dakwah Nabi di Makkah.</li></ul> |

| Kompetensi Dasar   | Indikator   |
|--|---|
| sejarah strategi dakwah Nabi di Makkah.  |   |
| 3.10 Menganalisis substansi, strategi, dan penyebab keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah.             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membacakan dalil-dalil naqli sebagai dasar perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah dengan nada yang khidmad, menarik, dan indah.</li> <li>• Menyebutkan silsilah keturunan Rasulullah saw.</li> <li>• Menjelaskan makna perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah dengan menggunakan ICT</li> <li>• Menganalisis perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah dari berbagai sumber baik media cetak maupun elektronik</li> <li>• Menganalisis substansi, strategi, dan penyebab keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah.</li> <li>• Menjelaskan makna perilaku perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah yang patut diteladani dengan menggunakan IT</li> </ul> |
| 4.10 Menyajikan keterkaitan antara substansi dan strategi dengan keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendemonstrasikan bacaan hadis-hadis yang terkait dan mendukung lainnya, tentang perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah</li> <li>• Menyajikan keterkaitan antara substansi dan strategi dengan keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah</li> </ul>   |

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Meyakini kebenaran dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah.
2. Bersikap tangguh dan rela berkorban menegakkan kebenaran sebagai 'ibrah dari sejarah strategi dakwah Nabi di Makkah.
3. Menganalisis substansi, strategi, dan penyebab keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah.
4. Menyajikan keterkaitan antara substansi dan strategi dengan keberhasilan dakwah Nabi Muhammad saw di Makkah

### D. Materi Pembelajaran

- a. Menganalisis perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah dari berbagai sumber baik media cetak maupun elektronik
- b. Membacakan dalil-dalil naqli sebagai dasar perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah dengan nada yang khidmad, menarik, dan indah.



- c. Menyebutkan silsilah keturunan Rasulullah saw.
- d. Menjelaskan makna perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah dengan menggunakan ICT.
- e. Menjelaskan contoh dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah dengan menerapkan berbagai jenis cara berdakwah, yang lebih mengantarkan pada kreativitas dan inovasi pembelajaran.
- f. Mendemonstrasikan bacaan hadis-hadis yang terkait dan mendukung lainnya, tentang perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah.
- g. Meneliti secara lebih mendalam bentuk perilaku yang patut diteladani dari perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah dengan menggunakan IT.
- h. Menjelaskan makna perilaku perjuangan dakwah yang dilakukan Rasulullah saw. di Mekah yang patut diteladani dengan menggunakan IT.
- i. Mengembangkan contoh perilaku yang patut diteladani dari sejarah perjuangan Rasulullah saw. di Mekah menjadi pengembangan pembelajaran dengan menggunakan IT, membuat powerpoint, animasi, demonstrasi, simulasi menjadi video atau film pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, sebagai sumber inspirasi pengembangan pembelajaran dan sumber keteladanan, bahkan untuk meraih cita-cita.

#### **E. Metode Pembelajaran**

- 1) Pendekatan : Saintifik
- 2) Model Pembelajaran : Role Playing
- 3) Metode : Tanya jawab, wawancara, diskusi dan bermain peran

#### **F. Media Pembelajaran**

##### **Media :**

- Worksheet atau lembar kerja (siswa)
- Lembar penilaian
- Al-Qur'an

##### **Alat/Bahan :**

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Laptop & infocus

#### **G. Sumber Belajar**

- Buku Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI, Kemendikbud, tahun 2016
- e-dukasi.net
- Buku refensi yang relevan,
- LCD Proyektor
- Film Tawuran Pelajar
- Tafsir al-Qur'an dan kitab hadits
- Lingkungan setempat

#### **H. Kegiatan Pembelajaran**



*Pertemuan ke 1*

| Langkah-Langkah Pembelajaran   |  | HOTS/4C/<br>Karakter/<br>Literasi                           | Waktu           |
|--|--|---|-----------------|
| <b>a. Pendahuluan</b>  |  |   |                 |
| 1) Orientasi<br>- Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.<br>- Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.<br>2) Apersepsi<br>- Guru sedikit mengulas tentang materi sebelumnya guna mengingatkan peserta didik<br>- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari<br>- Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari<br>3) Motivasi<br>- Guru memberikan informasi tentang tujuan mempelajari materi hari ini<br>- Guru memberi tahu manfaat mempelajari jual beli dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.<br>4) Pemberian acuan<br>- Pendidik memberikan penjelasan tentang tahapan kegiatan pembelajaran<br>- Pendidik menyiapkan media/alat peraga/alat bantu pembelajaran<br>- Guru menyampaikan tema jual beli dan qirad |  | - <b>Religius</b><br>- <b>Disiplin</b><br>- <b>Literasi</b> | <b>15 menit</b> |
| <b>b. Kegiatan Inti</b>  |  |   |                 |
| Sintak Pembelajaran  | Kegiatan Saintifik   |   |                 |
| 1) Pemberian stimulasi   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk mengamati video/gambar terkait <i>Substansi dan strategi dakwah Rasullullah saw. di Mekah</i></li> <li>• Peserta didik diminta untuk membaca materi tentang <i>Substansi dan strategi dakwah Rasullullah saw. di Mekah</i></li> </ul> | - <b>Rasa ingin tahu</b><br>- <b>Rasa ingin tahu</b>        | <b>60 menit</b> |
| 2) Identifikasi masalah  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk mengajukan pertanyaan terkait <i>Substansi dan strategi dakwah Rasullullah saw. di Mekah</i> berdasarkan video/gambar yang telah ditayangkan</li> </ul>   | - <b>Hots</b>   |                 |

|                      |  |  |                 |
|----------------------|--|--|-----------------|
| 3) Mengumpulkan data | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 anggota untuk memainkan peran tentang <i>Substansi dan strategi dakwah Rasullullah saw. di Mekah.</i></li> <li>• Peserta didik diminta perwakilan setiap kelompok untuk maju mengambil undian. Kemudian setiap kelompok diminta untuk mempersiapkan penampilan kelompok masing-masing.</li> <li>• Peran yang dimainkan meliputi nilai keteladanan Rasullullah saw sebagai berikut :<br/>Kel.1 : Kejujuran<br/>Kel. 2 : Ketabahan<br/>Kel. 3 : Tekun dalam beribadah<br/>Kel. 4 : Kesabaran<br/>Kel. 5 : Keikhlasan</li> <li>• Kelompok yang belum maju atau sudah maju diminta untuk mengamati kelompok yang sedang bermain peran.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Kolaboratif</b></li> <li>- <b>Berpikir kritis</b></li> </ul>                 |                 |
| 4) Memverifikasi     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk mendiskusikan dan menganalisa hasil yang disampaikan kelompok lain terkait <i>Substansi dan strategi dakwah Rasullullah saw. di Mekah</i></li> <li>• Peserta didik pada masing-masing kelompok menelaah tentang pengetahuan, dan keteladanan dari <i>Substansi dan strategi dakwah Rasullullah saw. di Mekah</i></li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Hots</b></li> <li>- <b>Kolaboratif</b></li> <li>- <b>Literasi</b></li> </ul> |                 |
| 5) Menyimpulkan      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk menyimpulkan hasil belajar yang dapat diambil dari materi tentang <i>Substansi dan strategi dakwah Rasullullah saw. di Mekah</i></li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Hots</b></li> <li>- <b>Komunikatif</b></li> </ul>                            |                 |
| <b>c. Penutup</b>    |  |  |                 |
| 1) Refleksi          | Guru menunjuk dua orang peserta didik melalui nomor absen sesuai tanggal dan bulan pada hari itu, kemudian diminta untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas.   | - <b>Hots</b>  | <b>15 menit</b> |

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>2) Penilaian<br/>Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tersebut secara mandiri.</p> <p>3) RTL (rencana tindak lanjut)<br/>Guru memberikan peserta didik PR dengan mengerjakan soal-soal LKS. Guru menutup pertemuan dengan doa dan salam.</p> | <p>- Hots</p> <p>- Literasi</p> <p>- Religius</p> |  |
|---|---|--|

## I. Penilaian Hasil Pembelajaran

### 1. Penilaian Skala Sikap

Berilah tanda “centang” (✓) yang sesuai dengan kebiasaan kamu terhadap pernyataan-pernyataan yang tersedia!

| No | Pernyataan   | Kebiasaan        |                  |                  |                           |
|----|--|------------------|------------------|------------------|---------------------------|
|    |  | Selalu<br>Skor 4 | Sering<br>Skor 3 | Jarang<br>Skor 2 | Tidak<br>Pernah<br>Skor 1 |
| 1  | Saat kegiatan ekstrakurikuler saya melaksanakan shalat.  |                  |                  |                  |                           |
| 2  | Saya berusaha mematuhi peraturan sekolah meskipun tidak ada guru yang mengawasi.                                     |                  |                  |                  |                           |
| 3  | Saya berusaha mengingatkan dan menegur teman yang melakukan pelanggaran terhadap peraturan dan tata tertib sekolah.  |                  |                  |                  |                           |
| 4  | Saya merasa tenang dan tenteram jika mematuhi peraturan dan tata tertib sekolah.                                     |                  |                  |                  |                           |
| 5  | Saya merasa senang dan gembira bila mengingatkan dan menegur teman yang melanggar peraturan dan tata tertib sekolah. |                  |                  |                  |                           |
| 6  | Saya berusaha mengajak temanteman untuk melaksanakan shalat.   |                  |                  |                  |                           |
| 7  | Saya merasa menyesal bila meninggalkan shalat.   |                  |                  |                  |                           |
| 8  | Saya merasa menyesal apabila membiarkan atau tidak mengingatkan teman yang   |                  |                  |                  |                           |

| No | Pernyataan                                     | Kebiasaan |        |        | Tidak Pernah |
|----|--|-----------|--------|--------|--------------|
|    |  | Selalu    | Sering | Jarang |              |
|    |  | Skor 4    | Skor 3 | Skor 2 | Skor 1       |
|    | melanggar peraturan dan tata tertib sekolah.   |           |        |        |              |
| 9  | Saya menghormati perbedaan pendapat.           |           |        |        |              |
| 10 | Saya menjaga persaudaraan dengan sesama mukmin |           |        |        |              |

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$$

## 2. Penilaian Diskusi

Aspek dan rubrik penilaian:

- 1) Kejelasan dan ke dalam informasi
  - (a) Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan ke dalam informasi lengkap dan sempurna, skor 100.
  - (b) Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan ke dalam informasi lengkap dan kurang sempurna, skor 75.
  - (c) Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan ke dalam informasi kurang lengkap, skor 50.
  - (d) Jika kelompok tersebut tidak dapat memberikan penjelasan dan ke dalam informasi, skor 25.

Contoh Tabel:

| No. | Nama Peserta didik | Aspek yang Dinilai<br>Kejelasan dan Kedalaman Informasi | Jumlah Skor | Nilai | Ketuntasan |    | Tindak Lanjut |   |
|-----|--------------------|---|-------------|-------|------------|----|---------------|---|
|     |                    |   |             |       | T          | TT | R             | R |
| 1   |                    |   |             |       |            |    |               |   |

Dst.

- 2) Keaktifan dalam diskusi
  - (a) Jika kelompok tersebut berperan sangat aktif dalam diskusi, skor 100.
  - (b) Jika kelompok tersebut berperan aktif dalam diskusi, skor 75.
  - (c) Jika kelompok tersebut kurang aktif dalam diskusi, skor 50.
  - (d) Jika kelompok tersebut tidak aktif dalam diskusi, skor 25.

Contoh Tabel:

| No.  | Nama Peserta didik | Aspek yang Dinilai<br>Keaktifan dalam Diskusi | Jumlah Skor | Nilai | Ketuntasan |    | Tindak Lanjut |   |
|------|--------------------|---|-------------|-------|------------|----|---------------|---|
|      |                    |   |             |       | T          | TT | R             | R |
| 1    |                    |   |             |       |            |    |               |   |
| Dst. |                    |   |             |       |            |    |               |   |

- 3) Kejelasan dan kerapian presentasi/ resume
- Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan/resume dengan sangat jelas dan rapi, skor 100.
  - Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan/resume dengan jelas dan rapi, skor 75.
  - Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan/resume dengan sangat jelas dan kurang rapi, skor 50.
  - Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan/resume dengan kurang jelas dan tidak rapi, skor 25.

Contoh Tabel:

| No.  | Nama Peserta didik | Aspek yang Dinilai<br>Kejelasan dan Kerapian Presentasi | Jumlah Skor | Nilai | Ketuntasan |    | Tindak Lanjut |   |
|------|--------------------|---|-------------|-------|------------|----|---------------|---|
|      |                    |   |             |       | T          | TT | R             | R |
| 1    |                    |   |             |       |            |    |               |   |
| Dst. |                    |   |             |       |            |    |               |   |

### 3. Pengayaan

Bagi peserta didik yang sudah menguasai materi dengan baik, dalam kegiatan pembelajaran, dapat mengerjakan soal pengayaan yang telah disiapkan oleh guru berupa pertanyaan-pertanyaan dan tugas yang berkaitan dengan Pengembangan Materi, dalam menerapkan perilaku keteladanan, atau model-model pengembangan lainnya.

Proses pengayaan pembelajaran ini merupakan kesempatan terbaik bagi guru untuk menerapkan semaksimal mungkin penerapan pengembangan materi pembelajaran yang direncanakan, karena upaya memfasilitasi peserta didik dalam menciptakan proses pembelajaran seaktif mungkin merupakan tanggung jawab guru sebagai fasilitator agar peserta didik dapat menikmati pembelajarannya dengan penuh kreativitas dan inovasi, dalam meneladani sejarah perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah.

Pengarahan dalam mengakses beragam sumber dengan menggunakan ICT perlu dilakukan agar peserta didik menemukan pemahaman nilai-nilai dan kualitas

keteladanan dapat diperoleh dengan baik dan benar. Kemudian guru mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan.

#### **4. Remedial**

Bagi peserta didik yang belum menguasai materi memahami “Meneladani sejarah perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah” guru menjelaskan kembali materi tentang pemahaman dan penerapan perilaku “Meneladani sejarah perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah” tersebut, dan melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis atau setara. Remedial dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu yang disesuaikan, seperti: boleh pada saat pembelajaran apabila masih ada waktu atau di luar jam pelajaran, pada umumnya 30 menit setelah pulang sekolah.

Usahkan guru dapat menjelaskan dan menekankan kembali materi tentang penerapan perilaku keteladanan berdasarkan kajian, “Meneladani sejarah perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah” dan melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis (yang telah diujikan) atau yang dikembangkan dan setara bobotnya, sesuai dengan situasi yang berkembang.

#### **5. Interaksi Guru dengan Orang Tua**

Interaksi guru dengan orang tua perlu dilakukan, salah satunya adalah guru meminta peserta didik memperlihatkan kolom “Evaluasi” atau guru dapat melakukannya berdasarkan tugas-tugas dari beragam aktivitas yang diminta kepada peserta didik untuk menanggapi, melakukan dan menyelesaikan tugas, yang berada pada setiap kajian dalam buku teks peserta didik, kemudian orang tuanya turut memberikan komentar dan paraf.

Pergunakan buku penghubung kepada orang tua tentang perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran atau berkomunikasi langsung, dengan pernyataan tertulis, atau lewat telepon tentang perkembangan perilaku peserta didik, berkaitan dengan upaya melahirkan perilaku keteladanan, terkait dengan materi “Meneladani sejarah perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah”.

Jetis, 1 September 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah

Mahasiswa

EDY SUPARNI, S.Pd

NPM.

IZZA IMROASIDA

NIM. 210316378

Catatan Kepala Sekolah

.....

.....

.....

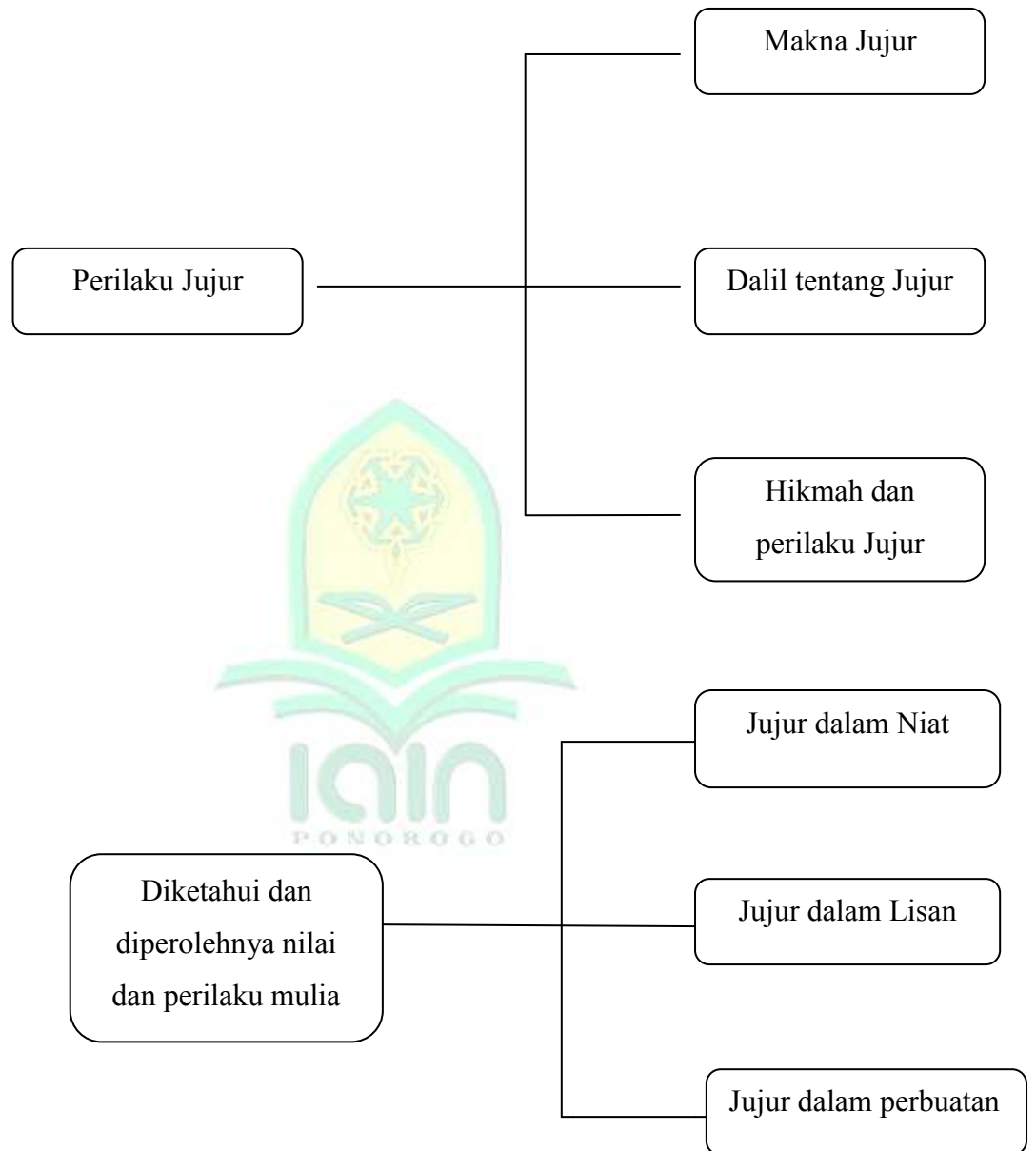
.....

.....





**PETA PEMBELAJARAN**



## A. Perilaku Jujur

### 1. Pengertian Jujur

Sebelum membaca tentang materi kejujuran, bacalah ayat dan hadits berikut!

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ ۚ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ  
قَوْمٍ عَلَىٰ أَلَّا تَعْدِلُوا ۗ اْعْدِلُوا هُوَ أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ ۖ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ  
بِمَا تَعْمَلُونَ

#### Artinya:

Hai orang-orang yang beriman hendaklah kamu jadi orang-orang yang selalu menegakkan (kebenaran) karena Allah, menjadi saksi dengan adil. Dan janganlah sekali-kali kebencianmu terhadap sesuatu kaum, mendorong kamu untuk berlaku tidak adil. Berlaku adillah, karena adil itu lebih dekat kepada takwa. Dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (Q.S al-Maidah [5]: 8)

Dalam bahasa Arab, kata jujur semakna dengan as-sidqu atau siddiq yang berarti benar, nyata, atau berkata benar. Lawan kata jujur adalah dusta, atau bahasa Arab al-kadzibu. Jujur adalah perilaku yang mencerminkan adanya kesesuaian antara hati, pikiran, dan perbuatan. Perilaku jujur tidak hanya diwujudkan dalam ucapan namun juga dalam setiap tingkah laku dan perbuatan. Kejujuran adalah ketenangan hati, artinya orang yang berkata jujur dalam hidupnya akan selalu merasa tenang, karena ia sudah menyampaikan apa yang sesuai dengan realita, dan ia tak akan merasa ragu, karena ia yakin bahwa apa yang dilakukannya adalah benar.

Kejujuran sangat berkaitan dengan kepercayaan. Dalam hubungan apapun, kejujuran dan kepercayaan sulit bahkan tidak bisa dipisahkan. Sebuah kejujuran dapat menimbulkan rasa kepercayaan, demikian pula kepercayaan biasanya lahir dari adanya kejujuran. Dalam sebuah hadis disebutkan sebagai berikut.

حديث عبدالله بن مسعود رضي الله عنه عن النبي صلى الله عليه وسلم قل :  
إِنَّ الصِّدْقَ يَهْدِي إِلَى الْبِرِّ وَإِنَّ الْبِرَّ يَهْدِي إِلَى الْجَنَّةِ وَإِنَّ الرَّجُلَ لَيَصْدُقُ حَتَّى  
يَكُونَ صِدِّيقًا. وَإِنَّ الْكِذْبَ يَهْدِي إِلَى الْفُجُورِ وَإِنَّ الْفُجُورَ يَهْدِي إِلَى النَّارِ.  
وَإِنَّ الرَّجُلَ لَيَكْذِبُ حَتَّى يُكْتَبَ عِنْدَ اللَّهِ كَذَّابًا

#### **Artinya :**

Diriwayatkan dari Abdullah bin Umar r.a berkata bahwa Nabi SAW bersabda, “Sesungguhnya benar (jujur) itu menuntun kepada kebaikan, dan kebaikan itu menuntun ke surga, dan seseorang itu berlaku benar sehingga tercatat di sisi Allah sebagai seorang yang siddiq (yang sangat jujur dan benar). Dan dusta menuntun kepada curang, dan curang itu menuntun ke dalam neraka. Dan seorang yang dusta sehingga tercatat di sisi Allah sebagai pendust (H.R. Bukhori)

#### **2. Macam-macam Jujur**

Imam Ghazali membagi sifat jujur atau benar (siddiq) sebagai berikut.

- a. Jujur dalam niat atau berkehendak, yaitu tidak ada dorongan bagi seseorang dalam segala tindakan dan gerakannya selain dorongan Allah Swt.
- b. Jujur dalam perkataan (lisan), yaitu sesuainya berita yang diterima dengan yang disampaikan. Setiap orang harus dapat memelihara perkataannya. Ia tidak berkata kecuali dengan jujur. Barang siapa yang menjaga lidahnya dengan cara selalu menyampaikan berita yang sesuai dengan fakta yang sebenarnya, ia termasuk jujur jenis ini. Menepati janji termasuk jujur jenis ini.
- c. Jujur dalam perbuatan amaliyah, yaitu beramal dengan sungguh-sungguh sehingga perbuatan lahirnya tidak menunjukkan sesuatu yang ada dalam batinnya dan menjadi tabiat bagi dirinya.

#### **3. Manfaat Sifat Jujur**

Manfaat dari sifat jujur adalah sebagai berikut :

- a. Dicintai Allah Swt. dan dihormati oleh sesama manusia
- b. Menumbuhkan rasa saling percaya
- c. Jujur sebagai sarana keselamatan dunia dan akhirat
- d. Mendapat berkah dari Allah Swt
- e. Jujur sebagai sebab datangnya ampunan Allah Swt
- f. Mendapatkan pahala
- g. Jujur sebagai sebab diperbaikinya dan diterimanya amalan-amalan oleh Allah Swt

### **B. Perilaku Jujur di Sekolah, Rumah, dan Masyarakat**

1. Contoh sikap jujur di sekolah sebagai berikut :
  - a. Tidak berbohong kepada guru dan teman
  - b. Meminta izin jika memakai barang milik teman
  - c. Bertanya kepada guru jika belum mengerti
  - d. Tidak menyontek saat ulangan
2. Contoh sikap jujur di rumah sebagai berikut :
  - a. Meminta izin kepada ayah dan ibu jika keluar rumah
  - b. Selalu berkata jujur
  - c. Tidak berbohong kepada ayah dan ibu
  - d. Mengakui kesalahan dan meminta maaf
3. Contoh sikap jujur di masyarakat sebagai berikut :
  - a. Tidak berlaku curang saat bermain
  - b. Tidak mengambil barang milik tetangga
  - c. Mengembalikan barang temuan kepada pemiliknya
  - d. Jika berjanji harus ditepati

### **KOSA KATA**

Dusta : tidak benar (terkait perkataan); bohong

Jujur : lurus hati; tidak berbohong (misal dengan berkata apa adanya)

Realita : kenyataan

Tabiat : perangai; watak; budi pekerti

Lampiran 10

**Soal Tes**

**Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

**Petunjuk Pengisian:**

1. Tulis nama dan kelas
2. Pilihlah jawaban pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf a,b,c, atau d yang menurut anda benar.

Nama : .....

Kelas : .....

**I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar !**

1. Jujur secara bahasa artinya ...
  - a. Bahagia
  - b. Indah
  - c. Benar
  - d. Sakti
  - e. Sunyi
2. Orang yang jujur dekat dengan sikap amanah, sedangkan pendusta dekat dengan sikap ...
  - a. Professional
  - b. Khianat
  - c. Bahagia
  - d. Tepat waktu
  - e. Santun
3. Sikap khianat adalah sikap ...
  - a. Yang benar
  - b. Lurus dan tegas
  - c. Dipercaya
  - d. Tidak setia
  - e. Bersyukur
4. Dalam surah at-Taubah ayat 119 kita diperintahkan agar bersama orang-orang yang ...
  - a. Benar
  - b. Bersyukur
  - c. Kafir
  - d. Menyerah diri
  - e. Bekerja

5. Berkata atau memberikan informasi yang sesuai dengan kenyataan dan kebenaran disebut . . .
- a. Jujur
  - b. Tawaduk
  - c. Zuhud
  - d. Qanaah
  - e. Istiqomah
6. Menjaga amanah harus dilakukan karena . . .
- a. Ingin mendapat penghasilan yang lebih besar lagi
  - b. Ingin mendapat ridha Allah swt
  - c. Ingin dipuji dan menjadi terkenal
  - d. Ingin mendapatkan posisi yang tinggi di masyarakat
  - e. Ingin mendapat nama baik dari masyarakat
7. Sesungguhnya jujur adalah . . .
- a. Bisikan hati
  - b. Kesengsaraan jiwa
  - c. Bisikan malaikat
  - d. ketenangan hati
  - e. keraguan hati
8. Berperilakulah dengan adil, karena adil lebih dekat kepada . . .
- a. Takwa
  - b. Teman
  - c. Binatang
  - d. Malaikat
  - e. Orang tua
9. Dampak positif orang yang jujur, diantaranya . . .
- a. Dapat menyelesaikan setiap masalah
  - b. Diagung-agungkan masyarakat
  - c. Banyak diberi hadiah
  - d. Dipercaya orang lain
  - e. Mendapat kekayaan yang melimpah
10. Kata siddiq artinya adalah . . .
- a. Dusta
  - b. Sopan
  - c. Benar
  - d. Patuh
  - e. Tampan
11. Ajaran yang disampaikan nabi Muhammad saw selama di Mekah adalah sebagai berikut . . .

- a. Tauhid                      d. Akhlak  
b. Keimanan                  e. Muamalah  
c. Ibadah
12. Substansi dakwah Rasulullah saw pada periode Mekah adalah . . .
- a. hanya menyembah kepada Allah swt
  - b. menebar peperangan
  - c. toleransi kepada kaum kafir
  - d. mendirikan negara Islam
13. Pengertian hijrah pada masa nabi Muhammad saw . . .
- a. Pindah tempat                  d. Merantau
  - b. Dakwah                          e. Pelarian
  - c. Mengamankan diri
14. Kaum muslimin yang ikut hijrah bersama Rasulullah saw disebut kaum . . .
- a. Anshar                          d. Auz
  - b. Muhajirin                      e. Khazraj
  - c. Quraisy
15. Tahapan-tahapan Nabi Muhammad saw di Mekah, kecuali . . .
- a. Dakwah secara diam-diam
  - b. Dakwah di kalangan keluarga
  - c. Dakwah secara terang-terangan
  - d. Dakwah kepada berbagai suku di sekitar Mekah
  - e. Dakwah kepada para pedagang
16. Hormat dan patuh terhadap guru termasuk perilaku . . .
- a. Biasa                              d. Mahmudah
  - b. Mazmumah                      e. Jelek
  - c. Sedikit buruk
17. Berikut perbuatan yang termasuk hormat dan patuh kepada guru adalah . . .
- a. mempermainkan guru
  - b. memalingkan muka jika bertemu di jalan
  - c. melaksanakan tugas dari guru dengan baik
  - d. meninggalkan pelajaran dengan pura-pura ke kamar mandi

- e. mengejek guru ketika salah menjelaskan pelajaran
18. Nabi Muhammad saw mendapat gelar . . . dari kaum Quraisy.
- a. Abu Thurab
  - b. al-Faruq
  - c. As-Shiddiq
  - d. Al-Amin
  - e. Syajaah
19. Sahabat Rasulullah saw yang mendapat gelar as-Shiddiq adalah . . .
- a. Ali bin Abi Thalib
  - b. Umar bin Khattab
  - c. Utsman bin Affan
  - d. Abu Bakar
  - e. Abu Ubaidah
20. Orang yang terbiasa berkata benar akan menjadi . . .
- a. Amanah
  - b. Tabligh
  - c. Jujur
  - d. Fatanah
  - e. Sombong





Lampiran 11

Data Nilai Pretest

| No | Nama        | Skor Per Item |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | NILAI |
|----|-------------|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|
|    |             | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |       |
| 1  | Aditya      | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 76    |
| 2  | Samsuri     | 3             | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 4  | 64    |
| 3  | Ayu         | 4             | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 76    |
| 4  | Widiarto    | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 5  | 4  | 4  | 81    |
| 5  | Bilal       | 3             | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3  | 74    |
| 6  | Dewi        | 4             | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 72    |
| 7  | Eftiana     | 2             | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  | 4  | 4  | 60    |
| 8  | Hadi        | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 5  | 83    |
| 9  | Erfan       | 4             | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5  | 5  | 5  | 3  | 5  | 3  | 3  | 4  | 5  | 5  | 5  | 89    |
| 10 | Risa        | 4             | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 82    |
| 11 | Rita        | 5             | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 83    |
| 12 | Ulfa        | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 5  | 85    |
| 13 | Yosita      | 5             | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 3  | 5  | 5  | 3  | 89    |
| 14 | Yuli Rianti | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 83    |
| 15 | Yuni        | 5             | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 5  | 4  | 5  | 5  | 89    |
| 16 | Firman      | 3             | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5  | 3  | 3  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 89    |
| 17 | Yulia       | 3             | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 74    |
| 18 | Suryani     | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 5  | 85    |
| 19 | Mistika     | 3             | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 89    |
| 20 | Rianti      | 5             | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 5  | 4  | 3  | 5  | 83    |

| No               | Nama    | Skor Per Item |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |             | NILAI |
|------------------|---------|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------------|-------|
|                  |         | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20          |       |
| 21               | Aprilia | 3             | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3           | 74    |
| 22               | Fauzi   | 4             | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3           | 74    |
| <b>Jumlah</b>    |         |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | <b>1754</b> |       |
| <b>Rata-rata</b> |         |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | <b>79,7</b> |       |



Lampiran 12

Data Nilai Posttest

| No | Nama        | Skor Per Item |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | NILAI |
|----|-------------|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|
|    |             | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |       |
| 1  | Aditya      | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 89    |
| 2  | Samsuri     | 3             | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 4  | 85    |
| 3  | Ayu         | 4             | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 84    |
| 4  | Widiarto    | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 5  | 4  | 4  | 94    |
| 5  | Bilal       | 3             | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3  | 90    |
| 6  | Dewi        | 4             | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 88    |
| 7  | Eftiana     | 2             | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 2  | 3  | 4  | 4  | 4  | 85    |
| 8  | Hadi        | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 5  | 95    |
| 9  | Erfan       | 4             | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5  | 5  | 5  | 3  | 5  | 3  | 3  | 4  | 5  | 5  | 5  | 100   |
| 10 | Risa        | 4             | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 90    |
| 11 | Rita        | 5             | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 95    |
| 12 | Ulfa        | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 5  | 95    |
| 13 | Yosita      | 5             | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 3  | 5  | 5  | 3  | 95    |
| 14 | Yuli Rianti | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 90    |
| 15 | Yuni        | 5             | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 5  | 4  | 5  | 5  | 95    |
| 16 | Firman      | 3             | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5  | 3  | 3  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 98    |
| 17 | Yulia       | 3             | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 85    |
| 18 | Suryani     | 4             | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5  | 5  | 95    |
| 19 | Mistika     | 3             | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 98    |
| 20 | Rianti      | 5             | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 5  | 4  | 3  | 5  | 90    |

| No               | Nama    | Skor Per Item |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |             | NILAI |
|------------------|---------|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------------|-------|
|                  |         | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20          |       |
| 21               | Aprilia | 3             | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3           | 88    |
| 22               | Fauzi   | 4             | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3           | 90    |
| <b>Jumlah</b>    |         |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | <b>2014</b> |       |
| <b>Rata-rata</b> |         |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | <b>92</b>   |       |



## Lampiran 13

## Data Nilai N-Gain

| No | Nama        | Pretest | Posttest | Posttest -<br>Pretest | Skor<br>Ideal-<br>Pretest | N-Gain<br>Score | N-Gain |
|----|-------------|---------|----------|-----------------------|---------------------------|-----------------|--------|
| 1  | Aditya      | 76      | 89       | 13                    | 24                        | 0,54            | 54%    |
| 2  | Samsuri     | 64      | 85       | 21                    | 36                        | 0,58            | 58%    |
| 3  | Ayu         | 76      | 84       | 8                     | 24                        | 0,33            | 33%    |
| 4  | Widiarto    | 81      | 94       | 13                    | 19                        | 0,68            | 68%    |
| 5  | Bilal       | 74      | 90       | 16                    | 26                        | 0,62            | 61%    |
| 6  | Dewi        | 72      | 88       | 16                    | 28                        | 0,57            | 57%    |
| 7  | Eftiana     | 60      | 85       | 25                    | 40                        | 0,63            | 62%    |
| 8  | Hadi        | 83      | 95       | 12                    | 17                        | 0,71            | 70%    |
| 9  | Erfan       | 89      | 100      | 11                    | 11                        | 1               | 100%   |
| 10 | Risa        | 82      | 90       | 8                     | 18                        | 0,44            | 44%    |
| 11 | Rita        | 83      | 95       | 12                    | 17                        | 0,71            | 71%    |
| 12 | Ulfa        | 85      | 95       | 10                    | 15                        | 0,67            | 66%    |
| 13 | Yosita      | 89      | 95       | 6                     | 11                        | 0,55            | 54%    |
| 14 | Yuli Rianti | 83      | 90       | 7                     | 17                        | 0,41            | 41%    |
| 15 | Yuni        | 89      | 95       | 6                     | 11                        | 0,55            | 54%    |
| 16 | Firman      | 89      | 98       | 9                     | 11                        | 0,82            | 81%    |
| 17 | Yulia       | 74      | 85       | 11                    | 26                        | 0,42            | 42%    |
| 18 | Suryani     | 85      | 95       | 10                    | 15                        | 0,67            | 66%    |
| 19 | Mistika     | 89      | 98       | 9                     | 11                        | 0,82            | 82%    |
| 20 | Rianti      | 83      | 90       | 7                     | 17                        | 0,41            | 41%    |
| 21 | Aprilia     | 74      | 88       | 14                    | 26                        | 0,54            | 53%    |
| 22 | Fauzi       | 74      | 90       | 16                    | 26                        | 0,62            | 61%    |









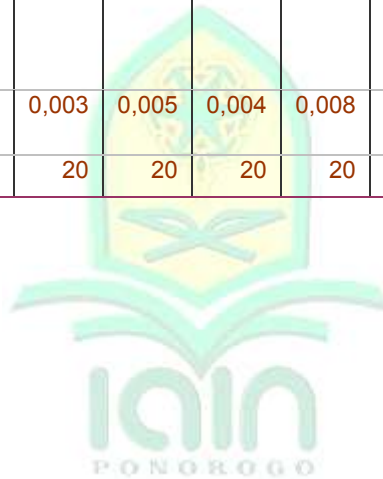




|      |                     | s1     | s2     | s3     | s4     | s5     | s6     | s7     | s8     | s9     | s10    | s11    | s12    | s13    | s14    | s15    | s16    | s17    | s18    | s19    | s20   | Skor  |
|------|---------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|-------|
| s20  | Pearson Correlation | 0,144  | 0,000  | ,523   | 0,370  | 0,182  | 0,000  | ,657** | ,687** | 0,000  | 0,174  | -0,028 | 0,174  | 0,000  | 0,370  | 0,000  | -0,028 | 0,419  | 0,142  | 0,370  | 1     | ,486  |
|      | Sig. (2-tailed)     | 0,544  | 1,000  | 0,018  | 0,108  | 0,441  | 1,000  | 0,002  | 0,001  | 1,000  | 0,462  | 0,908  | 0,462  | 1,000  | 0,108  | 1,000  | 0,908  | 0,066  | 0,549  | 0,108  |       | 0,030 |
|      | N                   | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20    | 20    |
| Skor | Pearson Correlation | ,582** | ,607** | ,611** | ,593** | ,653** | ,607** | ,624** | ,622** | ,607** | ,611** | ,571** | ,611** | ,607** | ,569** | ,607** | ,571** | ,604** | ,776** | ,569** | ,486* | 1     |
|      | Sig. (2-tailed)     | 0,007  | 0,005  | 0,004  | 0,006  | 0,002  | 0,005  | 0,003  | 0,003  | 0,005  | 0,004  | 0,008  | 0,004  | 0,005  | 0,009  | 0,005  | 0,008  | 0,005  | 0,000  | 0,009  | 0,030 |       |
|      | N                   | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20     | 20    | 20    |

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



## 2) Data Reabilitas

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| ,903                   | 20         |

## 3) Data Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest

### Descriptive Statistics

|                     | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|---------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| PreTest Eksperimen  | 22 | 60      | 89      | 79,73 | 8,137          |
| PostTest Eksperimen | 22 | 84      | 100     | 91,55 | 4,688          |
| PreTest Kontrol     | 22 | 60      | 91      | 77,18 | 8,045          |
| PostTest Kontrol    | 22 | 70      | 96      | 83,23 | 6,384          |
| Valid N (listwise)  | 22 |         |         |       |                |

### Case Processing Summary

| Kelas    | Valid   |         | Cases Missing |         | Total |         |
|----------|---------|---------|---------------|---------|-------|---------|
|          | N       | Percent | N             | Percent | N     | Percent |
|          | PreTest | 22      | 100,0%        | 0       | 0,0%  | 22      |
| PostTest | 22      | 100,0%  | 0             | 0,0%    | 22    | 100,0%  |

### Descriptives

| Kelas               | Statistic                        | Std. Error |
|---------------------|----------------------------------|------------|
| Hasil Belajar Siswa | PreTest Mean                     | 79,73      |
|                     | 95% Confidence Interval for Mean | 1,735      |
|                     | Lower Bound                      | 76,12      |
|                     | Upper Bound                      | 83,33      |
|                     | 5% Trimmed Mean                  | 80,29      |
|                     | Median                           | 82,50      |
|                     | Variance                         | 66,208     |
|                     | Std. Deviation                   | 8,137      |
|                     | Minimum                          | 60         |
|                     | Maximum                          | 89         |
|                     | Range                            | 29         |
| Interquartile Range | 12                               |            |

|          |                                  |             |        |      |
|----------|----------------------------------|-------------|--------|------|
|          | Skewness                         |             | -.822  | ,491 |
|          | Kurtosis                         |             | ,278   | ,953 |
| PostTest | Mean                             |             | 91,55  | ,999 |
|          | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | 89,47  |      |
|          |                                  | Upper Bound | 93,62  |      |
|          | 5% Trimmed Mean                  |             | 91,50  |      |
|          | Median                           |             | 90,00  |      |
|          | Variance                         |             | 21,974 |      |
|          | Std. Deviation                   |             | 4,688  |      |
|          | Minimum                          |             | 84     |      |
|          | Maximum                          |             | 100    |      |
|          | Range                            |             | 16     |      |
|          | Interquartile Range              |             | 7      |      |
|          | Skewness                         |             | ,005   | ,491 |
|          | Kurtosis                         |             | -1,038 | ,953 |

#### 4) Data Normalitas



#### Tests of Normality

| Kelas               | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |      |      | Shapiro-Wilk |      |      |      |
|---------------------|---------------------------------|------|------|--------------|------|------|------|
|                     | Statistic                       | df   | Sig. | Statistic    | df   | Sig. |      |
| Hasil Belajar Siswa | PreTest                         | ,156 | 22   | ,174         | ,901 | 22   | ,031 |
|                     | PostTest                        | ,179 | 22   | ,066         | ,932 | 22   | ,136 |

a. Lilliefors Significance Correction

#### 5) Data Homogenitas

#### Test of Homogeneity of Variance

|                     | Levene Statistic                     | df1   | df2 | Sig.   |      |
|---------------------|--------------------------------------|-------|-----|--------|------|
| Hasil Belajar Siswa | Based on Mean                        | 6,326 | 1   | 42     | ,016 |
|                     | Based on Median                      | 3,289 | 1   | 42     | ,077 |
|                     | Based on Median and with adjusted df | 3,289 | 1   | 31,432 | ,079 |
|                     | Based on trimmed mean                | 5,462 | 1   | 42     | ,024 |

## 6) Data N-Gain

|                     |            | <b>Descriptives</b>              |             | Statistic                        | Std. Error  |         |         |
|---------------------|------------|----------------------------------|-------------|----------------------------------|-------------|---------|---------|
|                     | kelas      |                                  |             |                                  |             |         |         |
| NGain_Persen        | Eksperimen | Mean                             |             | 60,3256                          | 3,31004     |         |         |
|                     |            | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | 53,4420                          |             |         |         |
|                     |            |                                  | Upper Bound | 67,2092                          |             |         |         |
|                     |            | 5% Trimmed Mean                  |             | 59,6732                          |             |         |         |
|                     |            | Median                           |             | 59,9359                          |             |         |         |
|                     |            | Variance                         |             | 241,040                          |             |         |         |
|                     |            | Std. Deviation                   |             | 15,52546                         |             |         |         |
|                     |            | Minimum                          |             | 33,33                            |             |         |         |
|                     |            | Maximum                          |             | 100,00                           |             |         |         |
|                     |            | Range                            |             | 66,67                            |             |         |         |
|                     |            | Interquartile Range              |             | 17,47                            |             |         |         |
|                     |            | Skewness                         |             | ,574                             | ,491        |         |         |
|                     |            | Kurtosis                         |             | ,784                             | ,953        |         |         |
|                     |            | kontrol                          | kontrol     | Mean                             |             | 27,4154 | 2,07922 |
|                     |            |                                  |             | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | 23,0915 |         |
| Upper Bound         | 31,7394    |                                  |             |                                  |             |         |         |
| 5% Trimmed Mean     |            |                                  |             | 26,7754                          |             |         |         |
| Median              |            |                                  |             | 25,6579                          |             |         |         |
| Variance            |            |                                  |             | 95,109                           |             |         |         |
| Std. Deviation      |            |                                  |             | 9,75239                          |             |         |         |
| Minimum             |            |                                  |             | 11,76                            |             |         |         |
| Maximum             |            |                                  |             | 55,56                            |             |         |         |
| Range               |            |                                  |             | 43,79                            |             |         |         |
| Interquartile Range |            |                                  |             | 11,77                            |             |         |         |
| Skewness            |            |                                  |             | 1,124                            | ,491        |         |         |
| Kurtosis            |            |                                  |             | 2,043                            | ,953        |         |         |

## 7) Data Uji-t (*Paired Simple T Test*)

|        |           | <b>Paired Samples Statistics</b> |    |                |                 |
|--------|-----------|----------------------------------|----|----------------|-----------------|
|        |           | Mean                             | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 | Pre Test  | 79,73                            | 22 | 8,137          | 1,735           |
|        | Post Test | 91,55                            | 22 | 4,688          | ,999            |

### Paired Samples Correlations

|        |                      | N  | Correlation | Sig. |
|--------|----------------------|----|-------------|------|
| Pair 1 | Pre Test & Post Test | 22 | ,853        | ,000 |

### Paired Samples Test

|        |                      | Paired Differences |                |                 |  |         | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|--|---------|--------|----|-----------------|
|        |                      | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | .05% Confidence Interval of the Difference |         |        |    |                 |
|        |                      |                    |                |                 | Lower                                      | Upper   |        |    |                 |
| Pair 1 | Pre Test - Post Test | -11,818            | 4,807          | 1,025           | -11,819                                    | -11,818 | -      | 21 | ,000            |
|        |                      |                    |                |                 |  |         | 11,531 |    |                 |



Lampiran 15

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : IZZA IMROA SAIDA  
NIM : 210316378  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo,

Yang Membuat Pernyataan

  
IZZA IMROA SAIDA



Lampiran 16

## **RIWAYAT HIDUP**

Izza Imroa Saida dilahirkan di Ponorogo, 28 Mei 1996. Putri kedua dari bapak Sumartono dan ibu Maria Ulfah. Pendidikan yang ditempuh SDN 1 Wonoketro lulus tahun 2009. Kemudian melanjutkan di pondok modern Gontor Putri 1 sampai tahun 2014 kemudian pindah ke pondok Al-Iman Putri lulus tahun 2015.

Sebelum melanjutkan perkuliahan penulis mendapatkan kesempatan untuk mengabdikan sebagai syarat pengambilan ijazah pondok selama satu tahun di pondok Darunnajah Jakarta. Setelah masa pengabdian selesai kemudian melanjutkan studi strata satu di IAIN Ponorogo mengambil program studi Pendidikan Agama Islam sampai sekarang.

