

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT BELAJAR
PADA BIDANG STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA
DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 PALOPO**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
Agama Islam (**S.Pd.**) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

Oleh,

Nurjannah

NIM 13.16.2.0074

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

2017

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT BELAJAR
PADA BIDANG STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA
DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 PALOPO**



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

Oleh,

Nurjannah
NIM 13.16.2.0074

Dibimbing Oleh:

- 1. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag**
- 2. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurjannah
Nim : 13.16.2.0074
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain, yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri
2. Seluruh bagian dari skripsi, adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagai mana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 17 Juli 2017
Yang Membuat Pernyataan

Nurjannah
NIM. 13.16.2.0074

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “*Pengaruh Model Role Playing terhadap Minat Belajar pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo*”, yang ditulis oleh:

Nama : Nurjannah
NIM : 13.16.2.0074
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Setelah dengan seksama memeriksa dan meneliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan di hadapan Tim Penguji Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo.

Demikian untuk proses selanjutnya.

Palopo, 15 Juni 2017

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : -

Hal : Nurjannah

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di,-

Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Nurjannah

NIM : 13.16.2.0074

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : *Pengaruh Model Role Playing terhadap Minat Belajar pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo.*

Demikian proses selanjutnya. *Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : -

Hal : Nurjannah

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Di,-

Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Nurjannah

NIM : 13.16.2.0074

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : *Pengaruh Model Role Playing terhadap Minat Belajar pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo.*

Demikian proses selanjutnya. *Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi Berjudul : *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat Belajar Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo.*

Yang ditulis oleh :

Nama : Nurjannah

Nim : 13.16.2.0074

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disetujui untuk diajukan pada Ujian Munaqasyah.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Palopo, 08 Juli 2017



PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur kehadiran Allah swt atas segala Rahmat dan Karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat dipergunakan dalam rangka penilaian terhadap keberhasilan penulis dalam mempersiapkan diri sebagai tenaga pendidik yang professional pada bidang keguruan Pendidikan Agama Islam.

Penyelesaian skripsi ini dapat terlaksana seperti yang telah direncanakan, tidak terlepas dari bantuan moral dan material dari berbagai pihak yang ikut membantu dalam program PAI dalam lingkungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Oleh karena itu, atas segenap bantuannya, penulis patut berterimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo beserta wakil-wakil Rektor IAIN Palopo Dr. Rustan S, M.Hum, selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Hubungan Kelembagaan, Dr. Ahmad Syarief Iskandar, SE. MM., selaku Wakil Rektor II Bidang Keuangan dan Dr. Hasbi, M.Ag., selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan kerjasama yang telah berusaha meningkatkan mutu perguruan tinggi tersebut sebagai tempat menimba ilmu pengetahuan dan telah menyediakan fasilitas sehingga dapat menjalani perkuliahan dengan baik.

2. Drs. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, wakil Dekan I Dr. Muhaemin, M.A. wakil Dekan II Munir Yusuf, M.Pd., dan wakil Dekan III Dra. Nursyamsi., M.pd.I, yang telah telah banyak membantu di dalam menyelesaikan stadi selama mengikuti pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Palopo.

3. Dr. St. Marwiyah, M.Ag. selaku ketua jurusan Tarbiyah, Nursaeni S.Ag.M.Pd selaku sekertaris jurusan Tarbiyah, Mawardi S.Ag.M.Pd.I selaku ketua Program Stadi Pendidikan Agama Islam, dan Fitri Anggraeni. SP, selaku pegawai yang banyak membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Dr. H. Hisban Thaha. M,Ag. selaku pembimbing I dan Hj. Fauziah Zainuddin, M,Ag. selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Dr. Masmuddin, M.Ag. selaku kepala perpustakaan beserta para pegawai yang turut membantu penulis dalam hal fasilitas buku-buku dalam penyusunan skripsi ini.

6. Kartini, S.Pd., M.Si. selaku kepala sekolah SMP Negeri 3 Palopo beserta jajarannya terkhusus kepada Ibu Dra. Hj. Rosmiati. yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

7. Para staf tata usaha SMP Negeri 3 Palopo yang telah banyak membantu penulis selama penelitian.

8. Penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis peruntukkan kepada ayahanda saya tercinta Rivai dan ibunda tersayang Ida Supriani, serta ayahanda Drs. Efendi, M. Sos.I., dan Ibunda Hanifah, S.Ag., yang

telah memberi pengarahan selama penulis kuliah hingga menyelesaikan skripsi ini. Saudara-saudara penulis, Muh. Aqram, Musdalifah, Annisa, Munawir gazali, ahmad Sahrul, Asra Fitra, Nurul Safitra, Nur mutmainna dan Asmaul Husna yang selama ini tak pernah henti-hentinya berdoa kepada Allah swt. untuk keberhasilan penulis serta semua bantuan moral dan materi yang diberikan.

9. Seluruh sahabat-sahabat tercinta, Irmasari, Maisarah, Wandini, Sri Megawati Yasin, yang telah memberikan saya semangat dan dorongan yang kuat sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian.

10. Teman-teman PAI C yang selalu setia memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam rangka kemajuan pendidikan khususnya Pendidikan Agama Islam dan semoga usaha penulis bernilai ibadah di sisi Allah swt. semoga skripsi ini menjadi salah satu wujud penulis dan bermanfaat bagi yang memerlukan serta dapat bernilai ibadah di sisi-Nya Amin.

Amin Ya Rabbal Alamin.

Palopo, 15 Juni 2017

Penulis,

NurJannah
13 16 2 0074

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PERSETUJUAN PENGUJI.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
TRANSLITERASI.....	xiv
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Hipotesis	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
B. Kajian Tentang Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
C. Kajian Tentang Minat Belajar	20
D. Kajian Tentang Pendidikan Agama Islam	29
E. Model <i>Role Playing</i> Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam	35
F. Kerangka Pikir.....	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel	39
C. Alokasi Waktu	40
D. Sumber Data, Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran	40
E. Instrumen Penelitian	41
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	49
1. Sejarah Singkat SMP Negeri 3 Palopo	49
2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	57
3. Analisis Data Uji Regresi Sederhana <i>Role Playing</i> dan Minat Belajar Peserta Didik	61
4. Analisis Koefisien Determinasi <i>Role Playing</i> dan Minat Belajar Peserta Didik	63
5. Uji Hipotesis <i>Role Playing</i> dan Minat Belajar Peserta Didik	65
B. Pembahasan	
1. Hasil Olah Data Variabel <i>Role Playing</i> dan Variabel Minat Belajar Peserta Didik	65

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	67
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA	69
----------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN	
-------------------------	--

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	42
Tabel 4.1 Uji Validitas untuk Variabel <i>Role Playing</i>	58
Tabel 4.2 Uji Validitas untuk Varibel Minat Belajar Peserta Didik	59
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas untuk variabel <i>Role Playing (X)</i>	60
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas untuk Variabel Minat Belajar Peserta Didik.....	61
Tabel 4.5 Output Uji Analisis Regresi Sederhana (Coefficients ^a) <i>SPSS 21,00</i>	62
Tebel 4.7 Output Uji Analisis Regresi Sederhana (ANOVA ^a) <i>SPSS 21,00</i>	63
Tabel 4.8 Output Output Uji Koefisien Determinasi (Model Summary ^b) <i>SPSS 21,00</i>	64



PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi kata-kata arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini yang berdoman pada surat keputusan Menteri Agama dan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor : 158 Tahun dan Nomor 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak ditambahkan	tidak ditambahkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	k dan h
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	Gh	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	‘el
م	Mim	M	‘em
ن	Nun	N	‘en
و	Waw	W	W
ه	ha’	H	Ha
ء	Hamza	ء	Apostrof

	h		
ي	Ya	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. Ta' marbutah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan di tulis *h*

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
علة	Ditulis	<i>'illah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' seta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis *h*

كرامة الاولياء	Ditulis	<i>Karamah al-</i>
زكاة الفطر	ditulis	<i>auliya'</i> <i>zakah al-fitri</i>

D. Vokal Pendek

◌َ	Fathah	Ditulis	<i>A</i>
فعل		ditulis	<i>fa'ala</i>
◌ِ	kasra	ditulis	<i>i</i>
كرد		ditulis	<i>zukira</i>
◌ُ	damma	ditulis	<i>u</i>
يذهب		ditulis	<i>yazhabu</i>

E. Vokal Panjang

1	fathah + alif	ditulis	<i>A</i>
	جاهلية	ditulis	<i>jahiliyah</i>
2	fathah + ya' mati	ditulis	<i>a</i>
	انس	ditulis	<i>tansa</i>
3	kasrah + ya' mati	ditulis	<i>i</i>
	كريم	ditulis	<i>karim</i>
4	Dammah	ditulis	<i>u</i>
	فروود	ditulis	<i>furūd</i>

F. Vokal Rangkap

1	fathah + ya mati	ditulis	<i>Ai</i>
	بينكم	ditulis	<i>bainakum</i>

2	Fathah + wawu mati	ditulis	<i>au</i>
	قول	ditulis	<i>qaul</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata dipisahkan dengan apostrof

اتم	Ditulis	<i>a 'antum</i>
اعددت	ditulis	<i>u 'iddat</i>
لئن شكرتم	ditulis	<i>la 'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif + Lam

Bila diikuti huruf Qamariyyah maupun Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf “al”

القران	Ditulis	<i>al-Qur 'ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>
السماء	ditulis	<i>al-Samā</i>
الشمس	ditulis	<i>al-Syams</i>

I. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذوي الفروض	Ditulis	<i>zawi al-furūd</i>
اهل السنة	Ditulis	<i>ahl al-sunnah</i>

ABSTRAK

Nurjannah, 2017. “Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo”. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Pembimbing (I) Dr. H. Hisban Thaha M,Ag. dan Pembimbing (II) Hj. Fauziah Zainuddin, M,Ag.

Kata kunci: *Role Playing*, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam.

Skripsi ini membahas tentang pengaruh model *Role Playing* Terhadap Minat Belajar pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo. Penelitian ini mengangkat beberapa permasalahan yakni: 1. Bagaimana model *Role Playing* berpengaruh terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Palopo? 2. Bagaimana minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo?

Penelitian ini bertujuan: 1. Untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap minat belajar pada bidang studi PAI peserta didik kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo. 2. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada bidang studi Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b SMP Negeri 3 Palopo.

Penelitian ini adalah penelitian *kuantitatif*, dengan menggunakan teknik angket tertutup, observasi non partisipan dan wawancara tidak terstruktur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII a dan VIII b yang beragama Islam pada SMP Negeri 3 Palopo berjumlah 66 peserta didik. Tehnik analisis yang digunakan ialah analisis regresi sederhana, uji validitas dan reliabilitas, uji koefisien determinasi, uji hipotesis dengan menggunakan program *SPSS 21.00 For Windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 3 Palopo yaitu sebesar nilai F_{hitung} 9,814 dan nilai F_{tabel} adalah 1,669 dengan nilai signifikan 0,05. Dari hasil analisis regresi diperoleh nilai $a = 15,954$ dan nilai $b = 0,355$. Hasil analisis koefisien determinasi diperoleh $R Square = 0,119\%$, serta uji hipotesis yang diperoleh $H_a = b > 0$, dimana $b = 0,355$ berarti secara statistik dapat disimpulkan bahwa variabel *Role Playing* saling berhubungan satu sama lain, dan pengaruhnya rendah terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Palopo.

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “*Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat Belajar Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Palopo*” yang ditulis oleh Nurjannah., NIM 13.16.2.0074, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, yang di *munaqasyahkan* pada hari Rabu, 12 Juli 2017 M, bertepatan dengan tanggal 18 syawwal 1438 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Palopo, 12 Juli 2017 M
18 Syawwal 1438 H

TIM PENGUJI

1. Dr. St. Marwiyah, M.Ag. Ketua Sidang (.....)
2. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag. Sekertaris Sidang (.....)
3. Drs. Hasri, M.A. Penguji I (.....)
4. Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. Penguji II (.....)
5. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag. Pembimbing I (.....)
6. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Pembimbing II (.....)

Mengetahui,

Rektor IAIN Palopo

Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan

Dr. Abdul Pirol, M.Ag.
NIP 19691104 199403 1 004

Drs. Nurdin Kaso, M.Pd.
NIP 19681231 199903 1 014

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Megawati Yasin
Nim : 13.16.2.0109
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain, yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri
2. Seluruh bagian dari skripsi, adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagai mana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, Juli 2017
Yang Membuat Pernyataan

Sri Megawati Yasin
NIM. 13.16.2.0109

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “*Pengaruh Model Role Playing terhadap Minat Belajar pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo* ”, yang ditulis oleh:

Nama : Nurjannah
NIM : 13.16.2.0074
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Setelah dengan seksama memeriksa dan meneliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan dihadapan Tim Penguji Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo.

Demikian untuk proses selanjutnya.

Palopo, Juni 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag.
NIP. 19600601 199103 1 004

Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.
NIP. 19731229 200003 2 001

PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi yang berjudul “*Penggunaan media audio dalam meningkatkan kemampuan menghafal al-Qur’an peserta didik kelas II.B di SD IT al-Bashirah palopo*”, yang ditulis oleh:

Nama : Nisfah Vita Abdullah
NIM : 13.16.2.0065
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Setelah dengan seksama memeriksa dan meneliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan dihadapan Tim Penguji Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo.

Demikian untuk proses selanjutnya.

Palopo, Juni 2017

Penguji I

Penguji II

Dr. Mustaming, M.H.I
NIP

Hj. Fauziah Zainuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP

PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi Berjudul : *pengaruh model role playing terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada bidang study Pendidikan Agama Islam di kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo.*

Yang ditulis oleh :

Nama : Nurjannah

Nim : 13.16.2.0074

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disetujui untuk diajukan pada Ujian Munaqasyah.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Palopo, Juli 2017

Penguji I

Penguji II

Drs. Hasri, M.A.

Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.
19680802 199703 1 001

ABSTRAK

Nurjannah, 2017. “Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo”. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Pembimbing (I) Dr. H. Hisban Thaha M,Ag. dan Pembimbing (II) Hj. Fauziah Zainuddin, M,Ag.

Kata kunci: *Role Playing*, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam.

Skripsi ini membahas tentang pengaruh *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMPN 3 Palopo. Penelitian ini mengangkat beberapa permasalahan yakni: 1. Bagaimana *Role Playing* berpengaruh terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMPN 3 Palopo? 2. Bagaimana minat belajar peserta didik pada bidang Studi Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo?

Penelitian ini adalah penelitian *kuantitatif*, dengan menggunakan teknik angket tertutup, observasi non partisipan dan wawancara tidak terstruktur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII a dan VIII b pada SMP Negeri 3 Palopo berjumlah 65 peserta didik. Tehnik analisis yang digunakan ialah analisis regresi sederhana, uji validitas dan reliabilitas, uji koefisien determinasi, uji hipotesis dengan menggunakan program *SPSS 21.00 For Windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMPN 3 Palopo yaitu sebesar nilai F_{hitung} 9,814 dan nilai F_{tabel} adalah 1,669 dengan nilai signifikan 0,05. Dari hasil analisis regresi diperoleh nilai $a = 15,954$ dan nilai $b = 0,355$. Hasil analisis koefisien determinasi diperoleh $R Square = 0,119\%$, serta uji hipotesis yang diperoleh $H_a = b > 0$, dimana $b = 0,355$ berarti secara statistik dapat disimpulkan bahwa variabel *Role Playing* saling berhubungan satu sama lain, dan pengaruhnya sangat rendah terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMPN 3 Palopo.

Implikasi penelitian, Penggunaan metode pembelajaran dengan *Role Playing* merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik karena dapat merangsang minat belajar peserta didik, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, keterampilan, kemampuan berpikir, pengambilan keputusan bagi peserta didik .

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur kehadiran Allah swt atas segala Rahmat dan Karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat dipergunakan dalam rangka penilaian terhadap keberhasilan peneliti dalam mempersiapkan diri sebagai tenaga pendidik yang professional pada bidang keguruan Pendidikan Agama Islam.

Penyelesaian skripsi ini dapat terlaksana seperti yang telah direncanakan, tidak terlepas dari bantuan moral dan material dari berbagai pihak yang ikut membantu dalam program PAI dalam lingkungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Oleh karena itu, atas segenap bantuannya, penulis patut berterimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo beserta wakil-wakil Rektor IAIN Palopo Dr. Rustam S, M.Hum, selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Hubungan Kelembagaan, Dr. Ahmad Syarief Iskandar, SE. MM., selaku Wakil Rektor II Bidang Keuangan dan Dr. Hasbi, M.Ag., selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan kerjasama yang telah berusaha meningkatkan mutu perguruan tinggi tersebut sebagai tempat menimba ilmu pengetahuan dan telah menyediakan fasilitas sehingga dapat menjalani perkuliahan dengan baik.

2. Drs. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, wakil Dekan I Dr. Muhaemin, M.A. wakil Dekan II Munir Yusuf.,

S.Ag., dan wakil Dekan III Dra. Nursyamsi., M.pd.I, yang telah telah banyak membantu di dalam menyelesaikan stadi selama mengikuti pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Palopo.

3. Dr. St. Marwiyah, M.Ag. selaku ketua jurusan Tarbiyah, Nursaeni S.Ag.M.Pd selaku sekertaris jurusan Tarbiyah, Mawardi S.Ag.M.Pd.I selaku ketua program stadi Pendidikan Agama Islam, dan Fitri Anggraeni. SP, selaku pegawai yang banyak membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Dr. H. Hisban Thaha. M,Ag. selaku pembimbing I dan Hj. Fauziah Zainuddin, M,Ag. selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Dr. Masmuddin, M.Ag. selaku kepala perpustakaan beserta para pegawai yang turut membantu penulis dalam hal fasilitas buku-buku dalam penyusunan skripsi ini.

6. Kartini, S.Pd., M.Si. selaku kepala sekolah SMP Negeri 3 Palopo beserta jajarannya terkhusus kepada Ibu Dra. Hj. Rosmiati. yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

7. Para staf tata usaha SMP Negeri 3 Palopo yang telah banyak membantu penulis selama penelitian.

8. Penghargaan dan ucapan terimah kasih yang sebesar-besarnya penulis peruntukkan kepada ayahanda saya tercinta Rivai dan ibunda tersayang Ida Supriani, serta ayahanda Drs. Efendi, M. Sos.I., dan Ibunda Hanifah, S.Ag., yang telah memberi pengarahan salama penulis kuliah hingga menyelesaikan skripsi ini. Saudara-saudara penulis, Muh. Aqram, Musdalifah, Annisa, Munawir gazali,

ahmad Sahrul, Asra Fitra, Nurul Safitra, Nur mutmainna dan Asmaul Husna yang selama ini tak pernah henti-hentinya berdoa kepada Allah swt. untuk keberhasilan penulis serta semua bantuan moral dan materi yang diberikan.

9. Seluruh sahabat-sahabat tercinta, Irmasari, Maisarah, Wandini, Sri Megawati Yasin, yang telah memberikan saya semangat dan dorongan yang kuat sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian.

10. Teman-teman PAI C yang selalu setia memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam rangka kemajuan pendidikan khususnya Pendidikan Agama Islam dan semoga usaha penulis bernilai ibadah di sisi Allah swt. semoga skripsi ini menjadi salah satu wujud penulis dan bermanfaat bagi yang memerlukan serta dapat bernilai ibadah di sisi-Nya Amin.

Amin Ya Rabbal Alamin.

Palopo, 05 Juli 2017

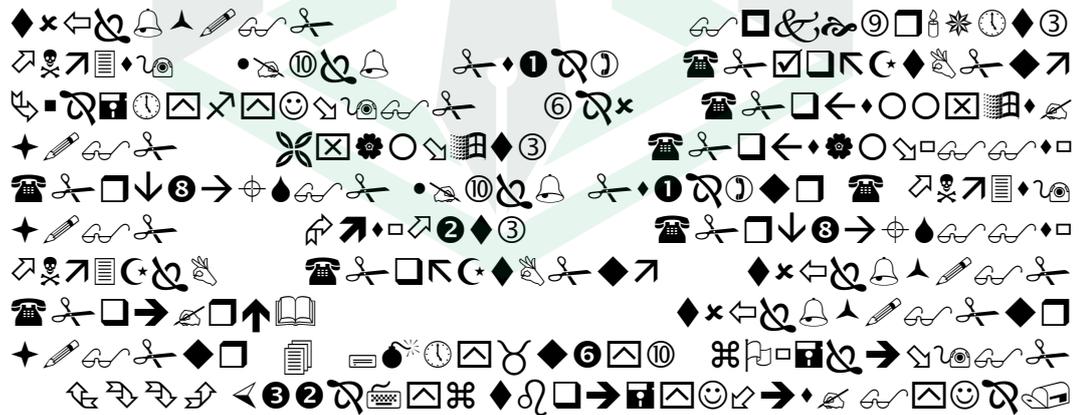
Penulis,

NurJannah
13 16 2 0074

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan jalan untuk mengembangkan dan mengarahkan sosok manusia yang memiliki kepribadian yang utama dan sempurna. Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan kepribadian baik jasmani maupun rohani ke arah yang lebih baik dalam kehidupannya, sehingga semakin maju suatu masyarakat maka akan semakin penting pula adanya pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bersamaan dengan itu Islam memandang pendidikan sebagai dasar utama seseorang diutamakan dan dimuliakan. Hal ini sebagaimana firman Allah swt. dalam QS. al-Mujadilah/58:11;



Terjemahnya:

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di

antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.¹

Dalam pelaksanaan pendidikan pemerintah telah mengupayakan dan menyelenggarakan suatu sistem pengajaran nasional yang diatur dalam Undang-undang. Untuk itu, pemerintah memberikan hak pada warganya untuk mendapatkan pengajaran dan pendidikan ini dimulai dari lingkungan keluarga sebagai lembaga pendidikan, kemudian pendidikan di lingkungan masyarakat sebagai pendidikan nonformal, oleh karena itu pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah.²

Dalam keseluruhan proses pendidikan (dalam hal itu di sekolah atau Madrasah), kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.³

Guru hendaknya memahami dan memaknai hakikat pembelajaran tersebut. Menurut Suharsimi Arikunto bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan guru yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar.⁴ Jadi, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan guru dalam mengelolah materi pelajaran

¹Departemen Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Yayasan Penterjemah Al-Qur'an, 2011), h. 910.

²Abu Ahmadi, ct, al, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h. 59.

³Abu Ahmadi, Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h. 14.

⁴Ali Imron, *Blajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 1996), h. 2.

dengan memanfaatkan strategi belajar mengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Model mengajar mempunyai peranan yang penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Seseorang guru diharapkan memilih dan menerapkan sebuah model yang baik dalam setiap pengajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Karena, dengan pemilihan dan penerapan model mengajar yang baik akan meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut. Salah satu indikator hasil belajar tersebut ketika peserta didik mampu memahami dan menguasai mata pelajaran yang diberikan.

Model *Role Playing* yang menggabungkan cara belajar peserta didik dengan audio, visual dan kinetik dipandang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam. Model *role playing* ini dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Islam, tentunya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tersebut dapat meningkat.

Pada SMP Negeri 3 Palopo, keadaan peserta didik dalam menerima pelajaran memiliki perhatian yang sangat kurang, dalam memberikan pelajaran guru sering kewalahan dengan perilaku peserta didik yang hanya memberikan perhatian sesaat pada pelajaran yang disampaikan guru. Untuk mengatasi hal tersebut penulis memberikan solusi untuk menggunakan model *role playing*. Dalam metode ini peserta didik akan aktif secara langsung, peserta didik akan dituntut untuk bermain peran sesuai dengan pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan sebuah penelitian di SMP Negeri 3 Palopo dengan judul yaitu” *Pengaruh Model Role*

Playing terhadap Minat Belajar pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut di atas maka dapat diungkapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *role playing* terhadap minat belajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam peserta didik di kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik pada bidang studi Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo?

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah kesimpulan atau jawaban sementara dari permasalahan penelitian yang akan dibuktikan dengan data empiris. Data empiris ini penting sebagai bukti hipotesis yang akan diberikan dalam penelitian.⁵

Hipotesis ini merupakan hipotesis pengujian satu arah, karena arah yang akan diteliti sudah jelas yaitu pengaruh *Role playing* (X) terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Y), sehingga hipotesis tersebut harus diuji dengan pengujian satu arah.

⁵Hendri Tanjung dan Abrista Devi, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*, (Bekasi: Gramath a Publishing, 2013), h.97.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah, menyatakan ada pengaruh yang signifikan antara model *Role Playing* (X) terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Y), artinya H_1 diterima dan dinyatakan dalam bentuk:

H_0 : Model *Role Playing* tidak berpengaruh signifikan terhadap minat belajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo.

H_1 : Model *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII a dan VIII b SMP Negeri 3 Palopo

Dari uji Hipotesis yang diperoleh, dapat ditentukan apakah menolak H_0 . Jika H_0 ditolak, maka H_1 diterima. Sebaliknya, jika H_0 diterima, maka H_1 ditolak. Hipotesis penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X= *Role Playing*

Y= Minat Belajar Peserta Didik

→ = Pengaruh secara langsung dari variabel X kepada variabel Y

E. *Tujuan Penelitian*

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap minat belajar pada bidang studi PAI peserta didik kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo.

2. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada bidang studi Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b SMP Negeri 3 Palopo.

F. *Manfaat Penelitian*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik dalam pengembangan pengetahuan yang sedang dikaji maupun bermanfaat bagi penyelenggara di SMP Negeri 3 Palopo, secara rincian tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Manfaat ilmiah
 - a. Hasil penelitian ini dapat mengembangkan khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.
 - b. Menjadi kontribusi terhadap guru-guru mata pelajaran lainnya di kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - c. Sebagai sumber referensi bagi peneliti lainnya yang ingin mengangkat topik yang korelasi dengan topik yang peneliti bahas.
2. Manfaat praktis
 - a. Dapat digunakan sebagai acuan bahan perhitungan bagi tenaga kependidikan untuk mengembangkan dan memanfaatkan model belajar dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.
 - b. Dapat menjadi bahan informasi bagi masyarakat luas sehingga dapat menimbulkan kesadaran partisipatif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan pada khususnya.

G. *Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian*

1. Definisi operasional Variabel

Definisi operasional adalah meletakkan arti pada suatu variabel dengan cara menetapkan kegiatan atau tindakan yang perlu untuk mengukur variabel. Variabel ini terdiri atas dua macam, yaitu variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X). Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi:

a) Role playing adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Model *Role Playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasikan proses-proses perilaku. Oemar Hamalik mengemukakan bahwa

metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan.⁶

b) Minat adalah rasa suka, rasa ketertarikan dan rasa senang terhadap suatu hal atau aktivitas yang timbul dari diri seseorang berdasarkan kesadaran sendiri pada waktu dan situasi tertentu.

Minat timbul karena adanya informasi atau pengetahuan tentang suatu pelajaran, benda atau situasi tertentu. Jadi ketekunan dan keuletan belajar oleh peserta didik akan sangat ditentukan oleh minat belajarnya peserta didik itu sendiri. Tidak adanya minat peserta didik terhadap suatu pelajaran akan menimbulkan kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin karena ketidaksesuaian antara bakat, kebutuhan, kecakapan dan tipe-tipe khusus peserta didik yang banyak menimbulkan problema pada diri peserta didik tersebut. Karena itu, pelajaran pun tidak pernah masuk dalam otak akibatnya timbul kesulitan belajar. Ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara peserta didik mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, dan kehadiran peserta didik pada pelajaran tersebut.

Minat merupakan suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktifitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang.

Minat merupakan aspek penting dalam aktifitas belajar, dimana dengan adanya minat anak akan terdorong untuk berusaha karena minat merupakan sumber usaha. Dengan minat belajar akan mendorong peserta didik berhasil dalam

⁶Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), h. 199.

aktifitas yang dilakukannya. Karena pekerjaan yang disertai minat akan terasa mudah untuk melakukannya yang sekaligus akan memperlancar dan memperoleh hasil yang sesuai dengan harapannya.

2. Ruang lingkup penelitian

Adapun yang menjadi ruang lingkup penelitian ini, yaitu: tentang minat belajar pada program studi PAI peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo dan pengaruh model *role playing* terhadap minat belajar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan telaah pustaka yang dilakukan penulis di Perpustakaan IAIN Palopo, penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* secara spesifik masih sangat minim. Untuk itu beberapa hasil penelitian ini, diantaranya adalah :

Maftuha dengan judul skripsi, *Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMA Dalam Konsep Substansi Genetika*. Diperoleh hasil penelitian bahwa perbedaan penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dan metode konvensional (ceramah) dapat memengaruhi hasil belajar siswa.¹

Husni Ulkia, 2014, "peranan guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada bidang studi pendidikan agama islam (PAI) di SMPN 1 SABBANG". Diperoleh hasil penelitian 1) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik memiliki peranan yang sangat penting bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pendidik, manejer, motivator, mediator, fasilitator serta evaluator dan usaha yang dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu menyiapkan program pembelajaran secara sistematis, menguasai metode mengajar yang variatif, menguasai bahan ajar, memberikan

¹Maftuha, *Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMA Dalam Konsep Substansi Genetika*. (Palopo: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Palopo, 2011), h.1.

motivasi belajar kepada peserta didik, meningkatkan minat belajar peserta didik dan memberikan evaluasi sebagai hasil dari belajar, serta mengembangkan potensi peserta didik. 2) kendala yang dihadapi guru yaitu kurangnya guru pendidikan Agama Islam, bersumber dari lingkungan sekolah, baik luar maupun dalam, keadaan peserta didik, kurangnya minat belajar peserta didik, sarana serta prasarana yang ada di sekolah serta terbatasnya jam pelajaran.²

Adapun perbedaan kedua penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah, penelitian Maftuha dengan judul skripsi, Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMA Dalam Konsep Substansi Genetika. Perbedaan dalam penelitian Maftuha dengan penelitian peneliti ialah terletak pada variabel Y dimana, variabel Y yaitu minat belajar peserta didik pada bidang studi pendidikan Agama Islam. Selanjutnya penelitian Husni Ulkia, 2014, "peranan guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada bidang studi pendidikan agama islam (PAI) di SMPN 1 SABBANG". Perbedaan dalam penelitian Husni Ulkia dengan penelitian penulis ialah terletak pada variabel X dimana, variabel X yaitu model *Role Playing*.

Penelitian yang dilakukan merupakan lanjutan dari penelitian-penelitian di atas. Penulis mencoba model *role playing* yang telah berhasil pada penelitian tersebut untuk digunakan pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan penelitian yang

²Husni Ulkia, "peranan guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada bidang studi pendidikan agama islam (PAI) di SMPN 1 SABBANG" (Palopo: Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2014), h. 1.

relevan di atas diharapkan model *role playing* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar PAI peserta didik SMP Negeri 3 Palopo.

B. Model Pembelajaran Role Playing

1. Pengertian model role playing

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*methodos*”. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati, dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara.”³

Dalam kamus besar bahasa Indonesia “*Metode* artinya cara yang telah diatur dan terpikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya; cara belajar dan sebagainya”.⁴ Sedangkan bila ditinjau dari segi terminologis (istilah), metode dapat dimaknai sebagai “jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitan ilmu pengetahuan dan lainnya”. Metode mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Tuhan sendiri telah mengajarkan kepada manusia supaya mementingkan metode.

“Bermain peran (*Role Playing*) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup”.⁵

³Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang : Rasail Media Group, 2011), hlm.7.

⁴Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*,(Surabaya: Mitra Pelajar), hlm. 331.

⁵Udin S.Winataputra et.al.,*Strategi Belajar Mengajar*, (Universitas Terbuka: Depdiknas, 2005), hlm. 4.15.

Menurut Jill Hadfield Role Playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Selain itu menurut Basri Syamsu Role Playing seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang.⁶

Udin S. Winataputra mengemukakan metode Role Playing memiliki karakteristik sebagai berikut:

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

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

- a. Identifikasi / pengenalan masalah
- b. Uraian masalah

⁶Jill Hadfield, *Ragam Penelitian Tindakan Kelas*, http://Hadfield.staff.umm.ac.id./2010/03/dalam_penerapan_pembelajaran_role_Playing.html. Diakses tanggal 5 April 2017.

⁷Udin S. Winataputra et.al., *Strategi Belajar Mengajar*, ..., hal. 4.16.

- c. Pemeranan / peragaan tindakan, dan diakhiri dengan
- d. Diskusi dan evaluasi.⁸

Metode role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pemain ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan. Materi ajar dipilih dan disusun sebagai paket pro dan kontra. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari tiga atau empat orang.

Model ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar, serta model ini mempunyai nilai tambah yaitu ; (1) melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama, (2) siswa dapat mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (3) permainan merupakan penemuan yang mudah dan padat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (4) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui siswa pada waktu melakukan permainan, (5) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.⁹

Pembelajaran dengan *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya

⁸Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 195.

⁹http://www.academia.edu/Metode_Role_Playing_Dalam_Meningkatkan_Hasil_Belajar_Siswa diakses 5 April 2017

dapat meningkatkan pengalaman. Pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahapan yaitu; pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi, dan evaluasi serta pengambilan keputusan.

Agar metode *role playing*/bermain peran ini dapat mencapai tujuan, maka harus disusun langkah-langkah pembelajaran agar penggunaan metode ini lebih efektif. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:¹⁰

1. Guru menerangkan teknik sosiodrama dengan cara yang mudah dimengerti oleh para siswa.
2. Masalah yang akan dimainkan harus disesuaikan dengan tingkat umur dan kemampuan.
3. Guru menceritakan masalah yang akan dimainkan itu secara sederhana tetapi jelas, untuk mengatur adegan dan memberi kesiapan mental para pemain.
4. Jika sosiodrama itu untuk pertama kali dilakukan sebaiknya para pemerannya ditentukan oleh guru.
5. Guru menetapkan para pendengar, yaitu para siswa yang tidak berperan.
6. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan.
7. Guru menyarankan kata-kata pertama yang harus diucapkan pemain untuk memulai permainan.
8. Guru menghentikan permainan di saat situasi sedang mencapai klimaks dan kemudian membuka diskusi umum.

¹⁰Subari, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Granmedia, 1994), h. 93-94.

9. Sebagai hasil diskusi, guru dapat meminta siswa untuk menyelesaikan masalah itu dengan cara-cara lain.
10. Guru dan siswa menarik kesimpulan-kesimpulan dari drama yang dimainkan baik dalam teknik maupun dalam isinya.¹¹

Role playing artinya memegang fungsi. Bermain peran dapat dipakai sebagai suatu model dalam mengajar. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik dan menempatkan diri mereka dalam peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Adapun langkah pokok pelaksanaan model *role playing* adalah sebagai berikut :

- a. Memilih situasi bermain peran
- b. Mempersiapkan kegiatan bermain peran
- c. Memilih peserta/pemain peran
- d. Mempersiapkan penonton
- e. Memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran)
- f. Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran¹²

Adapun untuk implementasi *role playing*, yang harus dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- a. Menyajikan atau membantu siswa memilih situasi bermain peran yang tepat.

¹¹Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Ciptahal 93-94

¹² Murdanituqadri, <https://pojokpakdani.wordpress.com/2013/01/14/role-playing-sebagai-salah-satu-model-pembelajaran-inovatif-bahasa-dan-sastra/>(diakses pada tanggal 22 April 2017).

- b. Membangun suasana yang mendukung, yang mendorong siswa untuk bertindak “seolah-olah” tanpa perasaan malu.
- c. Mengolah situasi bermain peran dengan cara yang sebaik-baiknya untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar.
- d. Mengerjakan keterampilan mengobservasi dan mendengarkan secara efektif kemudian menafsirkan dengan tepat apa yang mereka lihat dan dengarkan.

2. Dasar pembelajaran model *role playing*

Di dalam Q.S Al-Maidah/5:27-31 menceritakan drama/bermain peran yang sangat mengesankan antara Qabil dan Habil putra Nabi Adam as.





Terjemahnya:

Ceritakanlah kepada mereka kisah kedua putera Adam (Habil dan Qabil) menurut yang Sebenarnya, ketika keduanya mempersembahkan korban, Maka diterima dari salah seorang dari mereka berdua (Habil) dan tidak diterima dari yang lain (Qabil). ia Berkata (Qabil): "Aku pasti membunuhmu!". Berkata Habil: "Sesungguhnya Allah Hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa" "Sungguh kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, Aku sekali-kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya Aku takut kepada Allah, Tuhan seru sekalian alam." "Sesungguhnya Aku ingin agar kamu kembali dengan (membawa) dosa (membunuh)ku dan dosamu sendiri, Maka kamu akan menjadi penghuni neraka, dan yang demikian Itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim."

Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnyalah, Maka jadilah ia seorang diantara orang-orang yang merugi.

Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya, Berkata Qabil: "Aduhai celaka aku, Mengapa Aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu Aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" Karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.¹³

¹³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Yayasan Penterjemah Al-Qur'an, 2011).h.163

3. Langkah-langkah pembelajaran model *role playing*

Dalam metode *role playing* terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilaksanakan antara lain:¹⁴

- a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b) Membujuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- c) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggota 5 orang.
- d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang dipergerakan.
- g) Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberi kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j) Evaluasi
- k) Penutup

4. Kelebihan pembelajaran model *role playing*

Role playing ini dapat digunakan untuk semua jenis usia. Selain itu metode bermain peran ini juga memiliki kelebihan dalam penggunaannya, seperti:¹⁵

¹⁴Hanafiyah dan Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. (Bandung: Refika Aditama.2009), hal.47-48.

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- e) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- f) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- g) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik berbagai butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- h) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan dan membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

5. Kekurangan pembelajaran model *role playing*

Sebagaimana dengan metode-metode yang lain, metode *role playing* dan bermain peranan memiliki sisi-sisi kelemahan. Namun yang penting di sini,

¹⁵Zuhairini, dkk. *Metodologi Pendidikan Agama*. (Solo: Ramadhani, 1993), hal.89

kelemahan dalam suatu metode tertentu dapat ditutupi dengan memakai metode yang lain.¹⁶

Mungkin sekali perlu memakai metode diskusi, tanya jawab dan metode-metode lain yang dapat dianggap melengkapi metode *role playing*/bermain peran.

Kelemahan model *role playing* ini terletak pada¹⁷ :

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

Dari keterangan di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan dan kreatifitas peserta didik dalam memainkan suatu peran dengan tujuan tercapainya proses kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan harapan guru yaitu terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik.

C. Kajian Tentang Minat Belajar

1. Pengertian Minat

¹⁶Ibid, hal. 90

¹⁷Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 93-94

Minat menentukan sukses atau gagalnya kegiatan seseorang. Minat yang besar akan mendorong motivasinya untuk belajar. Kurangnya minat akan menyebabkan kurangnya perhatian dan usaha belajar, sehingga menghambat studinya. Minat mendorong individu untuk melakukan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan.

Ada beberapa *defenisi* yang dikemukakan oleh para ahli tentang minat. Menurut Tampubolon, minat adalah perpaduan keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi.¹⁸ Hurlock mengemukakan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.¹⁹ Selain itu the Liang Gie mengemukakan bahwa minat merupakan dasar bagi tugas hidup anda kalau anda ingin mencapai tujuan atau tujuan-tujuan yang anda harapkan.²⁰ berbeda halnya dengan apa yang dikemukakan oleh Slameto (dalam Djaali) yang mengemukakan bahwa minat adalah “rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”.²¹ Menurut Noeng Muhadjir (dalam Sagala), minat merupakan kecenderungan afektif seseorang untuk membuat pilihan aktivitas.²²

¹⁸Tampubolon. *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan membaca Pada Anak*. (Bandung : ngkasa(1993).h.41.

¹⁹Hurlock, E. *Perkembangan Anak*. (Jakarta : Erlangga,2000).h.114.

²⁰Liang Gie. *Cara Belajar yang Efisien* (Yogya : Liberty, 2002).h.128.

²¹ Djaali. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2007).h.121.

²²Sagala S. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung : Alfabeta,2010).h.180.

Berdasarkan definisi minat yang telah dikemukakan di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa minat adalah keinginan atau kemauan yang lahir dalam diri tanpa ada paksaan dari siapa saja, yang menimbulkan motivasi dalam melakukan sesuatu.

2. Factor-faktor yang mempengaruhi Minat

Minat sebagai salah satu dorongan dalam proses belajar tidak muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak factor yang menimbulkan minat siswa terhadap beberapa mata pelajaran yang diajarkan oleh para guru bidang studi. Factor-faktor tersebut antara lain :

a. Minat dapat timbul dari situasi belajar

Minat akan timbul dari suatu yang telah diketahui, dan bisa mengetahui sesuatu itu melalui belajar. Karena itu, semakin banyak belajar, semakin luas pula bidang minatnya.²³ Situasi belajar dan pengajaran yang menarik harus memperhatikan dan mempertimbangkan minat pribadi siswa. Mereka diberi kesempatan untuk dapat giat sendiri, dan bebas berpartisipasi secara aktif selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Mereka diberi kebebasan untuk mencari sendiri, berargumen dan mencoba untuk memecahkan masalah sendiri dan guru berperan sebagai pembimbing.

b. Minat juga dapat dipupuk melalui belajar

²³Singgih D. Gunarsa, Ny. Y. Singgih Gunarsah, *Psikologi Perawatan*, (Jakarta : PT. BPK. Gunung Mulia, 2003), Cet 4,h.6.

Bertambahnya pengetahuan, minat akan timbul dan bahkan menggiatkan untuk mengenali dan mempelajarinya. Minat juga erat hubungannya dengan dorongan, motif dan respon emosional.

c. Pengalaman juga merupakan factor penting dalam pembentukan minat

Karena dari pengalaman, dapat diketahui bahwa setiap pekerjaan memerlukan usaha untuk menyelesaikannya. Minat yang timbul berlandaskan kesanggupan dalam bidang tertentu akan mendorong ke usaha yang lebih produktif. Ditambah dengan pengalaman dan pengetahuan, akan mencapai sukses dalam batas-batas kemampuan yang dimiliki. Minat siswa akan bertambah jika ia dapat melihat dan mengalami bahwa dengan bantuan yang dipelajari itu akan mencapai tujuan tertentu.

d. Bahan pelajaran

Bahan pelajaran akan mempengaruhi minat siswa, siswa akan belajar sebaik-baiknya apabila dari bahan pelajaran tersebut tidak ada daya tarik baginya, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Pelajaran yang menarik siswa, akan lebih mudah dipelajari dan disimpan olehnya.²⁴

e. Pelajaran dan sikap guru

Pelajaran akan menjadi menarik bagi siswa, jika mereka dapat melihat dan mengetahui adanya hubungan antara pelajaran dengan kehidupan yang nyata yang ada disekitarnya. Sikap guru yang diperlihatkan kepada siswa ketika mengajar memegang peranan penting dalam membangkitkan minat dan perhatian

²⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010) Cet 4,h.57.

siswa. Guru yang tidak disukai murid akan sukar merangsang timbulnya minat dan perhatian siswa.²⁵

f. Cita-cita, suatu dorongan yang besar pengaruhnya dalam belajar

Cita-cita merupakan pusat dari bermacam-macam kebutuhan, yang biasanya kebutuhan-kebutuhan itu disentralisasikan pada cita-cita itu, sehingga dorongan tersebut mampu memobilisasikan energy psikis untuk belajar.²⁶ Yang kemudian akan menimbulkan minat belajar yang tinggi. Bagi siswa yang memiliki cita-cita, maka minat belajarnya akan lebih dari pada minat siswa yang lain yang tidak mempunyai cita-cita. Ia akan terdorong terus untuk belajar guna mencapai cita-citanya tersebut.

g. Motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut D.P. Tampubolon yang mengatakan minat merupakan perpaduan antara keinginan yang dapat berkembang jika ada motivasi.²⁷ Seseorang siswa akan memperdalam ilmu pengetahuan tentang bahasa Indonesia, tentu akan terarah minatnya untuk membaca buku-buku tentang bahasa Indonesia, mendiskusikannya dan sebagainya.

²⁵Kurt singer, *membina Hasrat Belajar di Sekolah*, terjemah: Bergman Sitorus, (Bandung : CV, Remadja Karya,1987),h.78.

²⁶Sumardi Suryakarta, *Psikologi Pendidikan*(Jakarta PT. raja Grafindo Persada, 1995), Cet 7,h.254.

²⁷D.P. Tampubolon, *Mengembangkan Minat Baca Pada Anak*. (Bandung : Angkasa, 1993), Cet 11,h.41.

h. Keluarga

Orang tua adalah orang terdekat dalam keluarga. Oleh karena itu, keluarga sangat besar pengaruhnya dalam menentukan minat seorang siswa terhadap pelajaran. Sebagaimana yang disinyali, Abdul Rachman Abror bahwa “Tidak semua siswa melalui Stadi baru karena factor minatnya sendiri. Ada yang mengembangkan minatnya terhadap bidang pelajaran tersebut, karena pengaruh dari gurunya, teman sekitar dan orang tuanya”.

Garis besar factor yang mempengaruhi minat dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu yang bersumber dari dalam diri (factor internal) maupun yang berasal dari luar (factor eksternal). Factor internal meliputi niat, rajin, motivasi dan perhatian. Factor eksternal meliputi keluarga, guru dan fasilitas sekolah, teman sepergaulan, media massa. Bisa dilihat secara rinci sebagai berikut .²⁸

1. Factor Internal

- a) Niat, niat merupakan titik sentral yang pokok dari segala bentuk perbuatan seseorang.
- b) Rajin dan kesungguhan dalam belajar seseorang akan memperoleh sesuatu yang dikehendaki dengan cara maksimal dalam menuntut ilmu tentunya dibutuhkan kesungguhan belajar yang matang dan ketekunan yang intensif pada diri orang tersebut.
- c) Motivasi, motivasi merupakan salah satu factor yang mempengaruhi minat seseorang karena adanya dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan.

²⁸Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta : Kencana,2003),h.265.

- d) Perhatian, minat timbul pada bila perhatian dengan kata lain minat merupakan sebab akibat dari perhatian, karena perhatian itu merupakan pengarah tenaga jiwa yang ditunjukkan kepada suatu obyek yang akan menimbulkan perasaan suka.
- e) Sikap terhadap guru dan pelajaran, sikap positif dan perasaan senang terhadap guru dan pelajaran tertentu akan membangkitkan dan mengembangkan minat siswa, sebaliknya sikap memandang mata pelajaran terlalu sulit atau mudah akan memperlemah minat belajar siswa.

2. Factor Eksternal

- a) Keluarga, adanya perhatian dukungan dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua akan memberikan motivasi yang sangat baik, bagi perkembangan minat anak.
- b) Guru dan fasilitas sekolah, factor guru merupakan factor yang penting pada proses belajar mengajar, cara guru menyajikan pelajaran di kelas dan penguasaan materi pelajaran yang tidak membuat siswa malas, akan mempengaruhi minat belajar siswa. Demikian pula sarana dan fasilitas yang kurang mendukung seperti buku pelajaran, ruang kelas, laboratorium yang tidak lengkap dapat mempengaruhi minat siswa begitu juga sebaliknya.
- c) Teman sepergaulan, sesuai dengan masa perkembangan siswa yang senang membuat kelompok dan banyak bergaul dengan kelompok yang diminati, teman pergaulan yang ada disekelilingnya berpengaruh terhadap minat belajar anak. Sebaliknya bila teman bergaulnya tidak ada yang bersekolah atau malas sekolah maka minat belajar anak akan berkurang atau malas.

d) Media massa, kemajuan teknologi seperti, VCD, Telfon, HP, Televisi dan media cetak lainnya seperti buku bacaan, majalah dan surat kabar, semuanya itu dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika siswa menggunakan media tersebut untuk membantu proses belajar mengajar maka akan berkembang, tetapi bila waktu belajarnya dipakai untuk menonton TV atau digunakan untuk yang lain yang tidak mestinya tentunya akan berdampak negative.

Jenis pribadi anak sebagian besar ditentukan oleh minat yang berkembang selama masa kanak-kanak. Sepanjang masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan, baik permainan atau pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat atau merasa bosan. Ciri-ciri minat anak adalah sebagai berikut²⁹ :

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- b. Minat bergantung pada kesepian belajar
- c. Minat bergantung pada kesempatan belajar
- d. Perkembangan minat mungkin terbatas
- e. Minat dipengaruhi budaya
- f. Minat berbobot
- g. Minat itu egosentris

²⁹Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1995), h. 177.

1. Metode Menentukan Minat Anak

Karena pentingnya peran minat dalam kehidupan anak, maka dapat mengetahui atau menemukan minat anak dengan memperhatikan apa yang mereka lakukan, sering mengajukan pertanyaan, mempunyai pokok pembicaraan, kesukaan membaca topic tertentu, menggambarkan dengan spontanitas, mempunyai keinginan yang kuat terhadap sesuatu dan memberikan laporan mengenai apa saja yang diminta.

2. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku secara sadar sebagai akibat dari interaksi antara peserta didik dengan sumber-sumber atau objek belajar, baik yang sengaja dirancang (*By design*) ataupun tidak sengaja dirancang namun dimanfaatkan (*By utilization*). Proses belajar tidak hanya terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan guru, tetapi dapat pula diperoleh lewat interaksi antara siswa dengan sumber-sumber belajar lainnya.³⁰

Beberapa ahli mengemukakan pandangan yang berbeda mengenai belajar, diantaranya:

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku.³¹ Pada saat orang belajar, maka respon menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Kesempatan terjadi peristiwa yang menimbulkan respon peserta didik.

³⁰Husanah, *Belajar dan Pembelajaran*, [http://Husanah.staff.umm.ac.id./2010/03/belajar dan pembelajaran/](http://Husanah.staff.umm.ac.id./2010/03/belajar-dan-pembelajaran/)diakses pada tanggal 20 April 2017

³¹Dimayati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009).h.9

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks.³²hasil berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut bisa dari (i) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (ii) kognitif yang dilakukan oleh siswa. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sikap stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Dan menurutnya pula, belajar terdiri dari tiga komponn penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar.

Sumiati mendefinisikan, “ Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan “. ³³ Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya seseorang dikatakan telah belajar jika dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Muhibbin bahwa, belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan. Sedangkan keadaan gila, lelah dan jenuh, tidak dapat dipandang sebagai suatu proses belajar.

Dari uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, minat belajar adalah salah satu aspek psikis yang ada pada setiap manusia. Apabila seseorang menaruh minat belajar terhadap sesuatu, maka orang tersebut akan berusaha dengan sekuat mungkin untuk memperoleh yang diinginkannya. Usaha yang dilakukan oleh seorang tersebut, dapat terjadi karena adanya dorongan dari minat

³²Ibid.h.10

³³Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*. (Bandung : Wacana Prima, 2009).h.38

belajar yang dimilikinya. Dengan demikian minat belajar adalah motor penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan yang dicita-citanya.

D. Kajian tentang Pendidikan Agama Islam

1. Defenisi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan aktivitas sepanjang hayat yang penuh dengan tanggung jawab. Dalam agama Islam, pendidikan adalah proses panjang yang terjadi sepanjang umur dan sepanjang sejarah manusia di dunia ini. Bahkan pengajaran dan pendidikan melekat kuat dalam setiap ajaran Islam. Kehadiran para nabi diutus oleh Allah swt ke dunia ini senantiasa membawa pengajaran dan pendidikan. Bahkan Allah swt sebagai penciptaan sementara alam juga memberikan pengajaran dan pendidikan kepada manusia lewat kitab suci dan pembacaan terhadap alam semesta yang banyak mengandung pelajaran.

Sebagai bukti bahwa pengajaran dan pendidikan adalah sesuatu yang melekat dalam ajaran Islam tercermin dari firman Allah swt dalam Qs. Al-‘Alaq/96:3-5;



Terjemahnya:

Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.³⁴

³⁴Departemen Agama RI., *Al-qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: Yayasan Penterjemah Al-Qur'an, 2011), h. 92.

Pada ayat di atas sangat jelas bahwa pengajaran dan pendidikan adalah merupakan sebuah aktivitas yang tidak hanya berhubungan dengan guru dan peserta didik semata tetapi memiliki hubungan langsung dengan Allah swt sebagai dzat yang maha mengajarkan segala sesuatu kepada manusia.

Pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu *paedagogi* yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan *education* yang berarti penegembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan *tarbiyah* yang berarti pendidikan.³⁵

Dalam Islam pendidikan memiliki 3 terminologi yang merupakan kegiatan hidup manusia yang tidak bisa dipisahkan antara satu dengan yang lainnya yaitu *ta'lim*, *tarbiyah* dan *ta'dib*³⁶. *Ta'lim* adalah suatu proses mencerahkan akal dan otak peserta didik, jadi peserta didik dibekali dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga tercerahkan pikirannya dan menjadi cerdas, bisa memahami bermacam-macam ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi hidupnya. Kemudian pendidikan juga merupakan proses *tarbiyah* yang terdiri atas kata *rabba*, *yarabbi*, *tarbiyatan* yang berarti mendidik. *Ta'dib* dalam kegiatan pendidikan diarahkan pada pembentukan karakter adab dan kesopanan peserta didik sesuai dengan tuntutan al-Qur'an dan as-Sunnah.

Para pakar dalam bidang pendidikan memberikan definisi tentang pendidikan Islam yaitu menurut Ahmad D. Marimba pendidikan Islam yaitu

³⁵ Ramayulis dkk, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Cet. III; Jakarta: Kalam Mulia, 2011), h. 84-45

³⁶ Amien Rais, *Tuhid Sosial*, (Cet, I: Mizan, 1998), h.264-269.

mimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadi utama menurut ukuran-ukuran Islam. Istilah kepribadian utama yang disebut dan dengan kepribadian muslim yaitu kepribadian yang memiliki nilai-nilai Islam dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Islam.³⁷ Sedangkan menurut Nur Uhbiyati pendidikan Islam adalah oleh hamba Allah swt. Oleh karena Islam mempedomani seluruh aspek kehidupan manusia muslim baik duniawi maupun ukhrawi.³⁸

Tugas guru dalam mendidik dibutuhkan dengan melalui pendekatan emosional, agar setiap guru atau pendidik selalu berusaha untuk membutuhkan semangat para peserta didik dalam melaksanakan ajaran-ajaran agama yang sesuai dengan tuntutan al-Qur'an dan as-Sunnah. Memberikan sentuhan rohani kepada para peserta didik diyakini sangat besar manfaatnya dalam memicu dan memacu semangat mereka dalam beribadah dan menuntut ilmu.³⁹ Agar peserta didik memiliki bekal untuk masa depannya dan dapat terhindar dari pengaruh-pengaruh yang datang dari luar.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah segenap usaha yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik untuk mentransfer ilmu pengetahuan agama Islam secara menyeluruh dan

³⁷Ahmad D. Marimba, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Al_ma'arif, 1980), h.23-24

³⁸Nur Ukhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Cet. II;Bandung: Pustaka Stia, 1997), h. 13.

³⁹Arnai Arif. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Cet. I; Jakarta: Cipta pers, 2002), h. 107

mendalam, sehingga ajaran-ajaran Islam tersebut dapat dipahami, dihayati dan dipedomani serta diamalkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

2. Dasar dan Tujuan Pendidikan Agama Islam

Setiap usaha, tindakan dan kegiatan yang terencana dan sistematis memerlukan landasan tempat berpijak yang baik dan kuat. Demikian juga dengan pendidikan Islam, memerlukan pijakan yang kuat, dan sah sehingga bisa dipertanggung jawabkan baik kepada sesama manusia maupun di hadapan Allah swt. Zakiah Daradjat memberikan penegasan bahwa landasan dan dasar pendidikan Islam adalah al-Qur'an, Sunnah Nabi Muhammad saw dan Ijtihad.⁴⁰

Al-Qur'an adalah firman Allah berupa wahyu yang disampaikan oleh malaikat Jibril kepada nabi Muhammad saw, yang didalamnya terkandung ajaran pokok yang dapat dikembangkan untuk seluruh aspek kehidupan. Ajaran dalam al-Qur'an terdiri dari dua prinsip dasar yaitu yang berhubungan dengan masalah keimanan yang disebut akidah dan yang berhubungan dengan amal yang disebut *Syariah*.⁴¹ Ajaran yang terkandung dalam al-Qur'an tidak banyak membicarakan hal-hal yang terkait dengan akidah tetapi yang lebih banyak dibahas adalah masalah amal perbuatan.

As-Sunnah ialah perkataan, perbuatan ataupun pengakuan Rasul saw. Yang dimaksud pengakuan di sini adalah kejadian atau perbuatan orang lain yang diketahui Rasulullah saw dan beliau membiarkan saja kejadian perbuatan itu dilakukan. Sunnah adalah dasar pendidikan Islam yang kedua setelah al-Qur'an yang berisi petunjuk dan pedoman yang telah dilakukan oleh Rasulullah saw

⁴⁰Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Cet, IV; Jakarta: bumi aksara, 2000), h.19.

⁴¹*Ibid.*, 19.

dalam memberikan pendidikan kepada umat manusia sejak beliau diangkat menjadi rasul sampai beliau wafat.

Seperti yang diyakini bersama Islam adalah agama sempurna yang diturunkan Allah bagi kepentingan dan pedoman hidup umat manusia dalam mengarungi kehidupan di dunia ini dan tercapainya keselamatan baik di dunia maupun di akhirat.

Ijtihad adalah para fuqaha yaitu berfikir dengan menggunakan seluruh ilmu yang dimiliki oleh ilmuan syariat islam unruk menetapkan atau menentukan hukum syariat dalam hal-hal yang secara tegas belum termasuk dalam al-Qur'an dan Sunnah.

Setiap kegiatan yang dilakukan pasti selalu memiliki tujuan, tujuan adalah suatu sasaran yang akan dicapai seseorang atau kelompok orang yang melakukan suatu kegiatan. Secara umum pendidikan agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim beriman dan bertakwa kepada Allah swt, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat berbangsa dan bernegara.⁴²

Pendapat muhammad Attiyah Al-Absary yang dikutip Hasan Langgulung menyatakan bahwa pendidikan Islam memiliki 5 tujuan:

- a. Untuk mengadakan pembentukan akhlak yang mulia. Kaum muslimin dari dahulu sampai sekarang setuju bahwa pendidikan akhlak adalah inti

⁴²Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Agama Islam*, (Cet, I; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2001), h.78.

pendidikan Islam dan bahwa mencapai akhlak yang sempurna adalah tujuan pendidikan yang sebenarnya.

- b. Persiapan untuk kehidupan dunia dan akhirat. Pendidikan Islam bukan hanya menitik beratkan pada keagamaan atau pada keduniawian saja, tetapi pada kedua-duanya sekaligus.
- c. Persiapan untuk mencapai rezeki dan memelihara dari segi manfaat.
- d. Membutuhkan semangat ilmiah pada peserta didik dan memuaskan keinginan untuk mengetahui dan memungkinkan mengkaji ilmu demi ilmu itu sendiri.
- e. Menyiapkan peserta didik dari segi profesional, teknikal dan pertukangan supaya dapat menguasai profesi tertentu dan keterampilan pekerjaan tertentu agar ia dapat mencari rezeki dalam hidup di samping memelihara segi kerohanian dan keagamaan.⁴³

Tujuan akhir pendidikan Islam merupakan tujuan yang dikehendaki agar para peserta didik menjadi manusia-manusia sempurna (*insan kamil*) yaitu manusia yang utuh rohani dan jasmaninya, dapat hidup dan berkembang secara wajar berdasarkan takwa kepada Allah swt.

Penanaman nilai-nilai agama sebaiknya dilaksanakan tidak hanya di lingkungan sekolah, tetapi juga di lingkungan rumah keluarga, karena pendidikan di rumah merupakan faktor penting bagi tumbuh kembangnya pemahaman anak. Hal ini sesuai dengan sabda Nabi Muhammad saw. Yang berbunyi:

⁴³Hasan Langgulung, *Manusia dan Pendidikan*, (Cet. I; Jakarta: Pustaka Al-Husna, 1986), h.60-61.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مَوْلِدٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ
(رَوَاهُ ابوداود)⁴⁴

Artinya;

Dari Abu Hurairah berkata Rasulullah saw bersabda:”setiap bayi itu dilahirkan atas fitrah maka kedua orang tuanya yang menjadikannya Yahudi, Nasrani dan Majusi.(H.R Sunan Abu Daud)⁴⁵

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah meliputi seluruh aspek kemanusiaan meliputi sikap, tingkah laku, penampilan, kebiasaan dan pandangan hidup.

E. Model Role Playing dalam Minat Belajar Pendidikan Agama Islam

Pendekatan model *Role Playing* sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran. Model *Role Playing* merupakan teknik mengajar yang banyak kaitannya dengan pendemonstrasian kejadian-kejadian yang bersifat sosial. Metode pembelajaran yang bertumpu pada *Role Playing* berarti bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengemukakan gagasan dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong motivasi dan tanggung jawab peserta didik dalam suasana yang menyenangkan sehingga pembelajaran akan mudah dipahami. Dengan

⁴⁴Abu Dawud Sulaiman ibn Asy’as Ashubuhastani, Sunan Abu Daud, kitab, *Sunnah, Juz 3, Bairut-Libanon* (Darul Kutub ‘Ilmiyah, 1996 M) h.234.no.(4714)

⁴⁵Bey Arifin dkk, *terjemahan Sunan Abu Daud*, jilid III(Cet.I; Asy-Syfa, 1992), h. 589.

menggunakan model *Role Playing* pada proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam.

Mempelajari sistem *Role Playing* bukan berarti menggantikan proses pembelajaran itu sendiri, *Role Playing* hanyalah sebagai pelengkap, proses pembelajaran juga merupakan sarana untuk mempermudah penguasaan pembelajaran. Di dalam model *Role Playing* terdapat teknik membaca cepat, teknik berpikir kreatif dan teknik menghitung cepat.

Penggunaan model belajar *Role Playing* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan dan minat baru bahwa membawa pengaruh psikologis pada peserta didik, karena penggunaan model belajar ini sangat membantu terhadap keefektifan proses pengajaran dan penyampaian isi pelajaran.

Untuk mengetahui apakah model belajar sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu mempengaruhi prestasi belajar, maka perlu diketahui terlebih dahulu mengenai bagaimana sebenarnya proses belajar mengajar dapat dihubungkan antara kriteria proses belajar mengajar dapat mempengaruhi proses belajar dengan menggunakan model *Role Playing*.

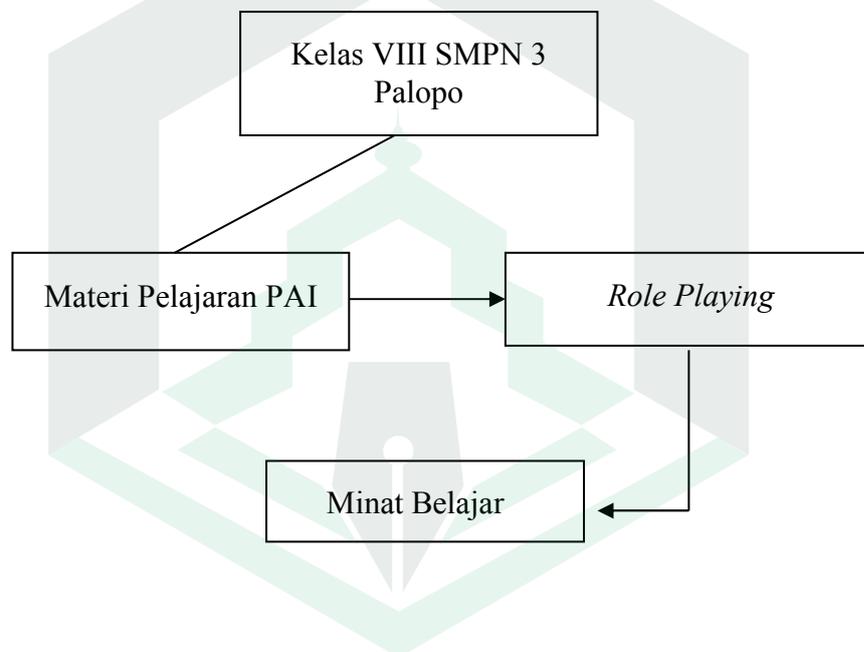
Peranan model belajar dalam proses belajar mengajar tidak terlihat bila dalam penggunaan tidak sejalan dengan isi dan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan, karena itu tujuan pengajaran haruslah dijadikan pangkal acuan untuk menggunakan model belajar. Apabila diabaikan maka model belajar bukan lagi sebagai alat bantuan proses belajar mengajar, melainkan sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* mempunyai arti penting dalam

meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

F. Kerangka Pikir

Kerangka pikir digunakan sebagai acuan dalam menganalisis teori yang menunjang dan mengarahkan penelitian guna menemukan data dan informasi serta menganalisisnya, selanjutnya menarik suatu kesimpulan. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini peneliti gambarkan dalam bentuk bagan di bawah ini:

Bagan Kerangka Pikir:



Penelitian ini mengacu pada kerangka pikir di atas bahwa kegiatan belajar mengajar pendidikan agama Islam di SMP Negeri 3 Palopo dapat efektif apabila penyajian materi pelajaran dalam proses belajar mengajar menggunakan model dan strategi *role playing* untuk meningkatkan minat belajar pendidikan agama Islam bagi peserta didik SMP Negeri 3 Palopo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan yaitu dengan meneliti langsung pada obyek yang diteliti, disini yang akan diteliti adalah peserta didik kelas VIII a dan VIII b yang ada di SMP Negeri 3 Palopo. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *kuantitatif*, dimana jenis kuantitatif merupakan penelitian yang berbentuk angka untuk menguji suatu hipotesis. Oleh karena itu menekankan pada indeks-indeks dan pengukuran empiris.¹

Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan bersifat *asosiatif* (hubungan), penelitian *asosiatif* merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih.² Yaitu antara model *Role Playing* yang berpengaruh terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo.

¹Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), h.64.

²Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2005), h.11.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII a dan VIII b SMP Negeri 3 Palopo yang beragama Islam. Populasi dalam penelitian berjumlah 66 peserta didik SMP Negeri 3 Palopo.³

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi. Menurut Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.⁴

Untuk menentukan besarnya sampel yang digunakan menggunakan kaidah yang diberikan oleh Suharsimi Arikunto yaitu jika subyek kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua namun jika subyek lebih dari 100 dapat diambil 10-15%, 20-25% atau lebih.⁵ Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah SMP Negeri 3 Palopo, jumlah peserta didik kelas VIII a dan VIII b sebanyak 66 orang.⁶ Karena populasi kurang dari 100 maka seluruh jumlah populasi digunakan sebagai sampel sebanyak 66 peserta didik.

³Data Profil sekolah SMP Negeri 3 Palopo, 25 Agustus 2016.

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2002, h. 9.

⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedure Penelitian: suatu pendekatan praktek Edisi Revisi II*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2002), h. 84.

⁶Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo (tanggal 27 juli 2016)

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 palopo. Penulis mengambil lokasi SMP Negeri 3 Palopo sebagai tempat penelitian karena mudah untuk memperoleh data dan tempat PPL penulis sebelumnya.

D. Sumber Data, Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran

1. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan Sumber data primer. Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atas objek penelitian, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh melalui sumber-sumber bacaan ilmiah, atau literatur yang ada kaitannya dengan objek penelitian.⁷ Data primer dalam penelitian ini didapat dengan memberikan angket pada Peserta Didik kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo.

2. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian kuantitatif ini dibagi menjadi dua, yaitu variabel dependen (terikat) dan variabel independent (bebas). Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yang akan diteliti yaitu variabel bebas (X) “model *Role Playing*” dan variabel terikat (Y) “Minat Belajar Peserta Didik”.

⁷Burhan Bungin, *Metode Penelitian Sosial: Format 2 Kuantitatif dan Kualitatif*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2005), h.128.

3. Skala Pengukuran

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini dengan menggunakan *skala likert* 5 poin.⁸ “skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”.⁹ Jawaban responden berupa pilihan dari lima alternatif yang ada, yaitu :

- a. SS: Sangat Setuju, memiliki nilai 5
- b. S: Setuju, memiliki nilai 4
- c. R: Ragu-ragu, memiliki nilai 3
- d. TS: Tidak Setuju, memiliki nilai 2
- e. STS: Sangat Tidak Setuju, memiliki nilai 1

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menangkap data penelitian dan menggali variabel yang diteliti. Sesudah itu barulah dipaparkan prosedur pengembangan instrument pengumpulan atau pemilihan alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.

Titik tolak dalam penyusunan adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel-variabel tersebut diberi defenisi operasionalnya, dan selanjutnya ditentukan indicator yang diukur. Dari indicator itu kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan atau pertanyaan.

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.135

⁹*Ibid.*, h.86.

Untuk mempermudah penyusunan instrumen penelitian, maka perlu digunakan “*matrik pengembangan instrumen*” atau “*kisi-kisi instrumen*”, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1

No	Variabel	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	<i>Role Playing</i>	Ketertarikan	1,2,3	3
		Perhatian	4,5,6	3
		Manfaat	7,8	2
2.	Minat	Keinginan	9,10	2
		Perasaan senang	11	1
		Pengetahuan	12,13	2
		Kebiasaan	14	1
		Perhatian	15	1
		Jumlah		15

Sumber: *Kisi-kisi Instrumen Penelitian, 2017*

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode *library research*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan berbagai literatur buku yang ada kaitannya dengan masalah. Cara ini dilakukan dalam rangka memperoleh kerangka berfikir sebagai tolak ukur dalam suatu pembahasan yang berhubungan dengan materi dalam skripsi ini.

Pada *Research* kepustakaan ini, penulis menggunakan kutipan langsung, yang mengutip karangan tanpa merubah redaksi aslinya, serta kutipan tidak langsung yakni penulis mengutip pendapat serta ide-ide yang dituangkan ke dalam redaksi penulis sendiri dengan mengubah sebagian redaksinya, baik isi maupun tanda bacaan tetapi maksud dan tujuan tetap sama dengan sumber aslinya, ikhtisar yaitu membaca buku atau sumber lainnya mengambil kesimpulan.

2. Metode *field research*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan langsung di lapangan pada peserta didik SMP Negeri 3 Palopo melalui observasi, wawancara, dan angket.

1. Angket adalah serangkaian daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis yang diberikan kepada responden dengan tujuan mendapatkan informasi. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup ialah angket yang membantu responden untuk menjawab dengan cepat dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul.

2. Wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada responden.¹⁰ Dalam penelitian ini teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara yang tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara

¹⁰Joko Subagyo, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta, 2005), h. 105

yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.¹¹

3. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Bentuk observasi yang digunakan ialah observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan ialah peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen pada kelas SMP Negeri 3 Palopo kelas VIII A dan B. Dalam melakukan observasi atau pengamatan peneliti hanya mengamati objek penelitian, yaitu guru dan peserta didik. Observasi pertama kali dilakukan peneliti saat peneliti PPL pada SMP Negeri 3 Palopo kelas VIII A dan B. Pada saat PPL, peneliti mengetahui bahwa pada kelas VIII A dan B dilakukan model pembelajaran Role Playing.

G. Teknik Analisis Data

Dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan mewawancarai guru Pendidikan Agama Islam dan menyebar angket keseluruh jumlah sampel yang berisi butir-butir instrumen angket yang disajikan dalam bentuk skala likert. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Untuk menjawab skala likert ini responden hanya memberi tanda *checklist* atau tanda silang pada kemungkinan data yang dipilihnya sesuai dengan pernyataan. Setelah angket di sebar maka akan dilakukan pengujian.

¹¹ Sugiono, *metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Mixied*, (Bandung alfabet, 2005), h. 191

1. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil catatan lapangan dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.¹²

Analisis regresi bisa memiliki salah satu dari beberapa tujuan di bawah ini :

- a. Untuk menaksir nilai *rata-rata* dari variabel tak bebas, berdasarkan nilai-nilai variabel bebas yang ada.
- b. Untuk menguji hipotesis tentang sifat ketergantungan antar variabel-hipotesis ini dibuat berdasarkan teori ekonomi.
- c. Untuk memprediksi, atau meramalkan, nilai rata-rata dari variabel tak bebas berdasarkan nilai variabel bebas yang berada di luar rentang sampel.

Adapun model regresi linear sederhana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah :

$$Y = a + b X$$

Keterangan :

Y = Hasil belajar peserta didik

X = Role Playing

a = Bilangan konstanta

¹²Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.428.

b = koefisien korelasi atau nilai arah penentuan ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) positif atau nilai peningkatan (-) negatif variabel Y .

Nilai a dan b dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{\sum Y - b(\sum X)}{n}$$

$$b = \frac{(n)(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Keterangan :

b :	Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y
a :	Bilangan konstanta
X :	Skor pada tiap butir soal
Y :	Skor total
n :	Jumlah peserta

Analisis regresi digunakan untuk memprediksikan seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen, nilai-nilai variabel independen dimanipulasi atau dirubah-rubah atau dinaik-turunkan, sedangkan analisis korelasi digunakan untuk mencari arah dan kuatnya hubungan antara dua variabel atau lebih, baik hubungan yang bersifat kausal. Antara korelasi dan regresi terdapat hubungan yang fungsional sebagai alat untuk analisis.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk

menentukan validitas masing-masing soal digunakan rumus korelasi *product moment* yaitu :

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

Keterangan :

r_{XY} = Koefisien korelasi product moment

N = Banyaknya subjek

X = Skor butir

Y = Skor total

$\sum X$ = Jumlah skor butir

$\sum Y$ = Jumlah skor total.¹³

Setelah diperoleh harga r_{XY} , kemudian dikonsultasikan dengan harga kritik r *product moment* yang ada pada tabel dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = n - 2$ untuk mengetahui taraf signifikan atau tidaknya korelasi tersebut. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dikatakan butir tersebut valid, dan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Untuk mengefesienkan waktu, maka dalam mencari validitas instrument digunakan program komputer Microsoft Excel, dan SPSS 20 *for windows*.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan test-retest (*stability*), equivalent, dan gabungan keduanya. Secara internal realibilitas instrumen dapat diuji dengan

¹³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Ed. VI. Cet. XIII: Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.170.

menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.¹⁴

3. Uji Koefisien Determinasi

Apabila koefisien korelasi dikuadratkan, akan menjadi koefisien penentu (KP) atau koefisien determinasi, yang artinya penyebab perubahan pada variabel Y yang datang dari variabel X, sebesar kuadrat koefisien korelasinya. Koefisien penentu ini menjelaskan besarnya pengaruh nilai suatu variabel (variabel X) terhadap naik/turunnya (variasi) nilai variabel lainnya (variabel Y). Dirumuskan :

$$KD = r^2 \times 100\%^{15}$$

4. Uji hipotesis

Setelah pemeriksaan terhadap asumsi terpenuhi, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Kriteria penerimaan hipotesis yaitu H_a diterima jika $H_a = b > 0$ dan H_0 ditolak jika $H_a = b < 0$.

Pengujian hipotesis dengan distribusi F adalah pengujian hipotesis yang menggunakan distribusi F (*F-ratio*). Tabel pengujiannya disebut tabel F. Hasil uji statistiknya kemudian dibandingkan dengan nilai yang ada pada tabel untuk menerima atau menolak hipotesis nol yang dikemukakan.¹⁶ Kriteria penerimaan uji F yaitu H_0 diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, dan H_0 ditolak jika $F_{hitung} < F_{tabel}$.

¹⁴Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2013), h.354.

¹⁵Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Statistika 2 (Statistik Inferensif)*, (Ed. I. Cet.1; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), h.237.

¹⁶Supranto, *Statistik Teori Dan Aplikasi*, (Jakarta: Erlangga, 2013),h.145.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Sejarah Penelitian

a. Gambaran Umum SMP Negeri 3 Palopo

SMP Negeri 3 palopo terletak di jalan Andi Kambo (Ex.JL. Merdeka) berdiri sebagai hasil integrasi dari SMEP Negeri Palopo dengan Surat Keputusan Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sulawesi Selatan Nomor: C.04.5.79 tanggal 9 maret 1979, yang ditanda tangani oleh Kepala Kanwil Departemen Pendidikan Provinsi Sulawesi selatan Drs. Andi Abubakar Punangi.

Hingga tahun 2014 SMP Negeri 3 palopo telah mengalami 6 kali pergantian kepala sekolah, yakni sebagai berikut:¹

Table 1. Daftar Nama Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Palopo

NO	TAHUN	Nama kepala sekolah
1.	1979-1990	Drs. Kamalik Daido
2.	1990-2000	Drs. Abdul Hamid
3.	2000-2005	Dra. Hj. Hudiah

¹ Arsip SMP Negeri 3 Palopo

4.	2005-2013	Drs. Rasman, M.Si
5.	2013-2015	Burhanuddin Sammaide, S.Pd, M.M
6.	2016- sekarang	Kartini, S.Pd, M.si

b. Visi dan Misi SMP Negeri 3 Palopo

SMP Negeri 3 palopo memiliki citra moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa yang akan datang yang diwujudkan dalam Visi sekolah sebagai berikut:

1. Visi sekolah:

Terwujudnya sekolah yang berakhlak mulia, berkualitas, kompetitif dan ramah lingkungan.

2. Misi sekolah:

- a) Menumbuhkembangkan sikap, perilaku yang berlandaskan Agama di sekolah.
- b) Melaksanakan bimbingan dan pembelajaran Aktif, kreatif, efektif, dan menarik sehingga peserta didik berkembang serta optimal sesuai dengan potensi yang mereka miliki.
- c) Menumbuhkembangkan semangat keunggulan secara intensif dan daya saing yang sehat.
- d) Menata lingkungan sekolah yang ramah, nyaman, sehat dan aman.
- e) Mendorong, membantu dan memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan, bakat dan minatnya sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal.

c. Keadaan Siswa :

No	Tahun	Kelas			Jumlah
		VII	VIII	IX	
1	2015/2016	284	320	342	
Jumlah		248	320	342	910

Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat peserta didik aktif dalam proses belajar ialah dengan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Keadaan peserta didik kelas VIII a dan VIII b pada SMP Negeri 3 Palopo dalam mengikuti model pembelajaran bermain peran menurut Dra. Hj. Rosmiati, guru pada pelajaran Pendidikan Agama Islam mengatakan bahwa:

Peserta didik berperan lebih aktif dalam belajar, selain itu membuat peserta didik lebih kritis, dan juga dapat membangun suasana belajar menjadi menyenangkan, karena sesekali diselingi juga oleh gelak tawa dari peserta didik.²

Untuk aktifnya pembelajaran, peserta didiklah yang seharusnya berperan aktif dalam belajar, sikap guru hanya mendengar peserta didik, menghargai kerja keras peserta didik, dan mengembangkan rasa percaya diri, serta mendorong peserta didik untuk mengungkapkan gagasan ide yang mereka miliki, serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

² Dra. Hj. Rosmiati, Guru pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (wawancara 20 Juni 2017)

d. Keadaan Guru dan Pegawai³

No	Nama	Pangkat/Gol	Mata Pelajaran Yang diampuh
1.	Kartini, S.Pd., M.SI. 19670311 198803 2 014	Pembina, IV/a	Seni Budaya
2.	Dra. Hermin 19620522 198903 2 004	Pembina TK. I, IV/b	IPA
3.	Dra. Hj. Rosmiati 19611231 198703 2 095	Pembina, IV/a	PAI
4.	H. Sukri Muhammad, S.Pd 19650307 198903 1 018	Pembina, IV/a	IPS
5.	Hj. Hamriati Saharuddin, S.Pd 19640201 198903 2 014	Pembina, IV/a	PKN
6.	Nurhayati Daud, S.Pd 19581209 198703 2 003	Pembina, IV/a	Seni Budaya
7.	Miske, S.Pd 19651231 198703 2 135	Pembina, IV/a	Bahasa Indonesia
8.	Yohana, S.Pd 19590610 198101 2 002	Pembina, IV/a	PKN
9.	Hardiana, S.Pd 19631231 198703 2 190	Pembina, IV/a	Keterampilan
10.	Ramalia Sapa, S.Pd 19671108 199003 2 010	Pembina, IV/a	Bahasa Indonesia
11.	Esther Yuna, S.Pd 1963076 198703 2 016	Pembina, IV/a	Bahasa Indonesia
12.	Hj. Malyana, S.Pd 19660729 198903 2 009	Pembina, IV/a	PKN
13.	Sandang, S.Pd 19651231 198903 1 174	Pembina, IV/a	Bahasa Inggris

³ Arsip SMP Negeri 3 Palopo

14.	Dra. Rusmin 19680330 19951 2 001	Pembina, IV/a	Matematika
15.	Drs. Muh. Arasy, M.M 19651031 199602 1 003	Pembina, IV/a	IPA
16.	Jamaluddin, S.Pd., M.M.Pd 19700502 199703 1 008	Pembina, IV/a	Matematika
17.	Zaynal, S.Ag., M.M 19710920 199802 1 003	Pembina, IV/a	PAI
18.	Suhayati, S.Pd 19700201 199702 2 002	Pembina, IV/a	Matematika
19.	Hairun Paripik, S.Pd 19711212 199802 1 004	Pembina, IV/a	Matematika
20.	Dra. Albertina Parante 19691119 199403 2 010	Pembina, IV/a	IPS
21.	Dra. Sunarti Said 19700710 199802 2 004	Pembina, IV/a	Bahasa Indonesia
22.	St. Hadija, S.Pd 19700101 199702 2 008	Pembina, IV/a	IPA
23.	Hj. Wahyuni, S.Pd 19701018 198702 2 008	Pembina, IV/a	Mulok
24.	Nurhayati, S.Pd 19670318 199702 2 001	Pembina, IV/a	Matematika
25.	Muspida, S.Pd 19710717 199802 2 011	Pembina, IV/a	Matematika
26.	Bahrin, S.Pd 19710122 199802 2 001	Pembina, IV/a	IPA
27.	Martha Kapar, S.Pd 19591020 198103 2 007	Pembina, IV/a	Bahasa Indonesia
28.	Kasmawati, S.Pd 19700618 199602 2 003	Pembina, IV/a	IPA
29.	Syamsurianti, S.Pd 19711212 199501 2 001	Pembina, IV/a	IPA
30.	Bakri, S.Ag	Penata, TK.I, III/d	Matematika

	19671227 200312 1 001		
31.	Kamiati, S.Pd 19760316 200312 2 005	Penata, III/c	Matematika
32.	Jumiati Tahir, S.Pd., M.M.Pd 19781203 200312 2 006	Penata, III/c	Bahasa Inggris
33.	Nismawati, S.Pd., M.M.Pd 19750524 200502 2 003	Penata, III/c	Bahasa Inggris
34.	Reni, S.SI 19800930 200502 2 003	Penata Muda Tk.I, III/b	IPA
35.	Asriani, SE 19830117 200604 2 015	Penata, III/c	IPS
36.	Baso Aslamin, S.Pd.I., M.M.Pd 19690530 200604 1 004	Penata, III/c	Bahasa Inggris
37.	Rosita Ilyas, SE 19790630 200701 2 016	Penata, III/c	IPS
38.	Arhami, S.Ag 19720818 200701 2 016	Penata, III/c	PAI
39.	Muh. Ibnu Kaldum, S.Pd 19840131 200902 1 002	Penata Muda Tk.I, III/b	Penjaskes
40.	Rahma Nengsih Zain, S.Pd 19850215 200902 2 006	Penata Muda Tk.I, III/b	Seni Budaya
41.	Dian Wahdaniah, S.Pd 19870529 201001 2 028	Penata Muda Tk.I, III/b	IPS
42.	Indrawati, S.Or 19810314 201001 2 028	Penata Muda Tk.I, III/b	Penjaskes
43.	II Alladent, S.Pd 19870805 201001 1 015	Penata Muda Tk.I, III/b	Penjaskes
44.	Nastiani, S.Th	Honorar	PAI
45.	Andi Zamzam, S.Pd	Honorar	Mulok
46.	Hj. Faridah, S.Pd	Honorar	IPS
47.	Drs. Siliwati		BK
48.	Hj. Akhriani		BK

49.	Haderiani, S.Pd		BK
50.	Hasriani, S.Pd		BK
51.	Maria, SE		Kepala Tata Usaha
52.	Weniarsyi, P.S.An., M.M		UR Kepegawaian
53.	Nurlang, P.S.AN., M.M		Bendahara
54.	Dewi Rosari, A.M.A		UR Agendaris
55.	Julailah Gunawan		UR Inventaris
56.	Hamriana Dewi, S.Pd		Perpustakaan
57.	merlin Dewanti		Perpustakaan
58.	Drs. Muh. Juhri		UR Kesiswaan
59.	Rusdiana Rusdi		UR Kesiswaan
60.	Ros Maulana Malik		UR Kesiswaan
61.	Nurdiana, S.Sos		Operator Dapodik
62.	Yahya		Satpam
63.	Ramli		Satpam
64.	Saiful Majid		Bujang
65.	Ando Marassing		Bujang
66.	Haluddin, S.Pd., M.M.Pd		Komite Sekolah

e. Sarana Dan Prasarana

Mengenal lokasi sekolah, gedung sekolah, ruang kelas, kantor, dan fasilitas lainnya:

1. Nama dan lokasi sekolah :
 - a. Nama sekolah : SMP NEGERI 3 PALOPO
 - b. Letak/alamat sekolah : Jl. Andi Kambo

2. Gedung /bangunan Sekolah :

No	JENIS RUANGAN, GEDUNG DLL	JUMLAH	KETERANGAN
1	Bangunan gedung sekolah	14	BAIK
2	Ruangan kelas untuk pelajar	29	BAIK
3	Ruangan Tata Usaha	1	BAIK
4	Ruangan Kepsek Dan Wakasek	1	BAIK
5	Ruangan Konselor	1	BAIK
6	Ruangan Guru	1	BAIK
7	Aulah Olahraga	1	BAIK
8	WC / Kamar Mandi Kecil	10	BAIK
9	Gudang	1	BAIK
10	Ruang Laboratorium IPA	1	BAIK
11	Ruang Laboratorium komputer	1	BAIK
12	Halaman Sekolah	1	BAIK
13	Parkiran	1	BAIK
14	Kantin Kejujuran	1	BAIK
15	Kantin Umum	10	BAIK
16	Pos Satpam	1	BAIK

17	Mesjid	1	BAIK
18	Gazebo	9	BAIK
19	Lapangan voly	1	BAIK
20	Lapangan Basket	1	BAIK
21	Lapangan Tennis	1	BAIK
22	UKS	1	BAIK
23	Perpustakaan	1	BAIK
24	Ruang Osis	1	BAIK
25	Ruang 10 Duta K	1	BAIK

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Berikut hasil uji dari pengujian validitas Role Playing terhadap Minat Belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1

Uji Validitas untuk Variabel Role Playing

Variabel	No. Item	<i>Corrected item- Total Correlation</i>	T _{tabel} Signifikansi 5%	Keterangan
<i>Role Playing</i>	Item_1	0,767	0,244	Valid
	Item_2	0,589	0,244	Valid
	Item_3	0,827	0,244	Valid
	Item_4	0,713	0,244	Valid
	Item_5	0,651	0,244	Valid
	Item_6	0,808	0,244	Valid
	Item_7	0,775	0,244	Valid
	Item_8	0,666	0,244	Valid

Sumber: Data Primer yang diolah, 2017

Berdasarkan Tabel di atas uji validitas dengan program SPSS 21,00. Dapat dilihat pada kolom *Corrected item- Total Correlation* dari total 8 item pada variabel *Role Playing*, dinyatakan valid karena setiap pernyataan lebih besar dari 0,244 atau $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Tabel 4.2

Uji Validitas untuk Varibel Minat Belajar

Variabel	No. Item	<i>Corrected item- Total Correlation</i>	T _{tabel} Signifika nsi 5%	Keterangan
Hasil Belajar	Item_1	0,684	0,244	Valid
	Item_2	0,720	0,244	Valid
	Item_3	0,854	0,244	Valid
	Item_4	0,750	0,244	Valid
	Item_5	0,706	0,244	Valid
	Item_6	0,857	0,244	Valid
	Item_7	0,778	0,244	Valid

Sumber: Data Primer yang diolah , 2017

Berdasarkan tabel di atas uji validitas dengan program *SPSS 21,00*. Dapat dilihat pada kolom *Corrected item- Total Correlation* dari total 7 item pada variabel Minat Belajar.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Reliabilitas diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran, dan konsistensi terhadap item yang telah diuji. Berikut hasil dari pengujian reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3

Uji Reliabilitas untuk Variabel Role Playing (X)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	66	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	66	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.865	8

Sumber: Data Primer yang diolah, 2017

Dari tabel diatas pada kolom *Role Playing* (*Cronbach's Alpha*) dinyatakan reliabel atau konsisten karena $\alpha > r$ tabel yaitu $0,865 > 0,244$ untuk keseluruhan variabel Minat Belajar (X) dengan item pernyataan 7 poin. Adapun untuk variabel (Y) dapat dilihat pada tabel dibawah in

Tabel 4.4
Uji Reliabilitas untuk Variabel Minat Belajar

Case Processing Summary

		N	%
	Valid	66	100.0
Cases	Excluded ^a	0	.0
	Total	66	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.881	7

Sumber: Data Primer yang diolah, 2017

Dari hasil SPSS 21,00 dinyatakan bahwa untuk variabel Minat Belajar (Y) dinyatakan *reliabel* dengan (*Cronbach's Alpha*) 0,881 karena $\alpha > r$ tabel yaitu 0,244 dan jumlah item pernyataan 7 poin.

3. Analisis Data Regresi Sederhana

a. Uji Regresi Sederhana

Berdasarkan hasil dari analisis (dapat dilihat pada lampiran) dengan menggunakan program SPSS 21.00 maka diperoleh hasil analisis regresi sebagai berikut :

Tabel 4.6
Output Uji Analisis Regresi Sederhana SPSS 21,00

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	15.954	3.563		4.478	.000
	MODEL ROLE PLAYING	.355	.113	.365	3.133	.005

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

Sumber: Data Primer yang diolah , 2017

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 15,954 + 0,355X$$

Persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan, dimana $a = 15,954$ merupakan nilai konstanta, jika nilai variabel X adalah nol, maka tingkat Minat Belajar (Y) sebesar 15.954. Kemudian, $b = 0,355$ menunjukkan bahwa variabel Model *Role Playing* (X) berpengaruh positif. Dengan kata lain jika model *role playing* ditingkatkan 1 satuan maka Minat Belajar akan meningkat sebesar 0,355.

Tabel 4.7
Output Uji Analisis Regresi Sederhana SPSS 21,00

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	299.069	1	299.069	9.814	.005 ^b
	Residual	1950.386	64	30,475		
	Total	2249.455	65			

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

b. Predictors: (Constant), MODEL ROLE PLAYING

Sumber: Data Primer yang diolah , 2017

Pada tabel ANOVA di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 9.814$, nilai F_{hitung} akan dibandingkan dengan F_{tabel} . Nilai F_{tabel} dengan $df_{reg} = 1$ dan $df_{res} = 64$ adalah 1,669 pada taraf 5% dan 2,386 pada taraf 1%. Untuk mengambil keputusan didasarkan pada kriteria pengujian dibawah ini:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak pada output didapat F_{tabel} pada df 1 dan 64 adalah 1,669 pada taraf 5% dan 2,386 pada taraf 1%. Berdasarkan penjelasan diatas maka $9,814 > 1,669$ pada taraf 5% dan $9,814 > 2,386$ pada taraf 1%, sehingga H_0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan antara model *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik.

3. Koefisien Determinasi

Untuk mencari besarnya pengaruh model *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik, dengan menghitung nilai koefisien determinasinya (KD) atau *R Square* kemudian dikalikan 100%. Dengan bantuan SPSS 21,00 didapatkan

R Square sebagai berikut. Berdasarkan hasil analisis dengan SPSS diperoleh hasil KD sebagai berikut :

Tabel 4.8
Output Uji Koefisien Determinasi SPSS 21,00

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.365 ^a	.133	.119	5.5204

a. Predictors: (Constant), *ROLE PLAYING*

Sumber: Data Primer yang diolah, 2017

Dari output di atas diperoleh nilai koefisien Determinasi atau *R Square* (r^2) adalah 0,119. Jadi, besar pengaruh *Role Playing* terhadap Minat Belajar adalah 0,119%. Menurut Sugiyono pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:⁴

0,00 – 0,199 =sangat rendah

0,20– 0,399 =rendah

0,40 – 0,599 =sedang

0,60 – 0,799 =kuat

0,80 – 1,000 =sangat kuat

Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi di atas maka nilai $r^2 = 0,119\%$ berada pada hubungan rendah sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik mempunyai hubungan yang sangat rendah.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 257.

c. Uji Hipotesis

Setelah pemeriksaan terhadap asumsi terpenuhi, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Kriteria penerimaan hipotesis H_a diterima jika :

$H_a = b > 0$, dimana nilai $b = 0,355$ berarti

$H_a = 0,355 > 0$ (ada pengaruh antara X terhadap Y)

Dengan demikian secara statistik dapat disimpulkan bahwa variabel *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada SMPN 3 Palopo, yaitu 0,355.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 8 jumlah item pernyataan untuk variabel *Role Playing* yang dibagikan kepada kelas VIII a dan VIII b berjumlah 66 peserta didik SMP Negeri 3 Palopo, diperoleh seluruh item pernyataan yang valid, selanjutnya untuk variabel Minat Belajar Peserta Didik, dari 8 item pernyataan diperoleh seluruh item pernyataan yang valid. Berdasarkan hasil Uji Reliabilitas untuk variabel *Role Playing* dinyatakan reliabel atau konsisten karena $\alpha > r$ tabel yaitu $0,865 > 0,244$ untuk keseluruhan variabel *Role Playing* (X) dengan item pernyataan poin, dan untuk variabel Minat Belajar Peserta Didik (Y) dinyatakan reliabel dengan (*Cronbach's Alpha*) 0,881 karena $\alpha > r$ tabel yaitu 0,244 dan jumlah item pernyataan 7 poin.

Pada hasil analisis persamaan regresi yaitu $Y = 15,954 + 0,355X$. Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh nilai $F_{hitung} = 9,814$ dan nilai F_{tabel} adalah 1,669 diambil keputusan bahwa H_0 ditolak karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ artinya ada pengaruh yang signifikan antara *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta

Didik pada mata pelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b SMP Negeri 3 Palopo. Jadi persamaan regresi tersebut dapat digunakan untuk meramalkan besarnya variabel terikat (Y) berdasarkan variabel bebas (X). Persamaan regresi = $15,954 + 0,355X$, kemudian diuji apakah memang valid untuk memprediksi variabel terikatnya. Artinya apakah model *Role Playing* berpengaruh terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b SMP Negeri 3 Palopo tersebut. Sehingga persamaan regresi dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Konstanta sebesar 15,954 menyatakan bahwa jika nilai model *Role Playing* adalah 0, maka nilai Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 3 Palopo adalah 15,954.
- b) Koefisien regresi sebesar 0,355 bertanda positif menyatakan bahwa setiap penambahan nilai sebesar 1 poin maka nilai dari Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP N 3 Palopo akan mengalami penurunan sebesar 0,355 poin.

Pada persamaan terlihat bahwa koefisien b bernilai positif, ini menunjukkan bahwa perubahan Y searah dengan perubahan X. Jadi nilai Y akan meningkat jika X meningkat, sebaliknya nilai Y akan menurun jika X menurun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* berbanding lurus dengan Minat Belajar Peserta pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Didik SMP Negeri 3 Palopo.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil penelitian yang telah di paparkan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada bidang studi Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 3 Palopo yaitu sebesar nilai F_{hitung} 9,814 dan nilai F_{tabel} adalah 1,669 dengan nilai signifikan 0,05. Dari hasil analisis regresi diperoleh nilai $a = 15,954$ dan nilai $b = 0,355$. Hasil analisis koefisien determinasi diperoleh R Square = 0,119%, serta uji hipotesis yang diperoleh $H_a = b > 0$, dimana $b = 0,355$ berarti secara statistik dapat disimpulkan bahwa variabel model *Role Playing* saling berhubungan satu sama lain, dan pengaruhnya rendah terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo.

2. Minat belajar peserta didik kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model *Role Playing* masih sederhana, belum optimal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model *Role Playing* terhadap Minat Belajar, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut :

Penulis selanjutnya dapat menambah variabel independen yang dianggap dapat mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. Variabel-variabel yang bersifat eksternal seperti model pembelajaran yang lain.

1. Model penelitian selanjutnya dapat dirancang lebih mendalam lagi, khususnya menggunakan literatur dari berbagai sumber, seperti jurnal internasional, agar bermanfaat untuk kegiatan akademik bagi kampus .
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas ruang lingkup penelitian sehingga hasil yang didapat lebih dapat menggambarkan objek penelitian.
3. Penelitian selanjutnya sebaiknya memperpanjang waktu penelitian, sehingga peneliti dapat mengetahui keadaan yang sebenarnya dari minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam, dan hasil yang didapat lebih akurat dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'anul Karim

Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Persektif Islam*. Jakarta : Kencana,2003.

Abu Dawud Sulaiman ibn Asy'as Ashubuhastani, Sunan Abu Daud, kitab, *Sunnah, Juz 3, Bairut-Libanon*: Darul Kutub 'Ilmiyah, 1996 M.

Ahmadi Abu & Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*. Jakarta:Rineka Cipta,1991.

Arif Arnai, *Pengantar Ilmu dan Metodologi pendidikan islam*. Jakarta: Cipta Pers, 2002.

Arifin Bey dkk, *Terjemahan Sunan Abu Daud*. Jilid III. Asy-Syifa, 1992.

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Prektek edisi Revis II*,Jakarta: Rhineka Cipta, 2002.

Arikunto,Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prakhtek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Burhan Bungin, *Metode Penelitian Sosial: Format 2 Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2005.

Daradjat Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2000.

Dimayati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta, 2009.

Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara, 2007.

Djamarah, Saiful Bahri. *Prestasi Belajar dan Kompotensi guru*.Surabaya:Usaha Nasional, 1994.

Gie Liang. *Cara Belajar yang Efisien*. Yogya : Liberty, 2002.

Hanafiyah dan Cucu Suhana. *Konsep Srategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama, 2009.

Hendri Tanjung dan Abrista Devi, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. Bekasi: Gramatha Publishing, 2013.

<http://www.academia.edu> *Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa* diakses 5 April 2017

- Hurlock, E. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga,2000.
- Husanah, *Belajar dan Pembelajaran*, [http://Husanah.staff.umm.ac.id./2010/03/belajar dan pembelajaran/](http://Husanah.staff.umm.ac.id./2010/03/belajar-dan-pembelajaran/) diakses pada tanggal 20 April 2017
- Husni Ulkia, ”peranan guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada bidang studi pendidikan agama islam (PAI) di SMPN 1 SABBANG”. Palopo: Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2014.
- Imran, Ali. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Pustaka Jaya, 1996.
- Iqbal, Hasan, *Pokok-Pokok Materi Statistika 2 (Statistik Inferensif)*, Ed. I. Cet. I; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.
- Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang : Rasail Media Group, 2011.
- Joko Subagyo, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta, 2005.
- Kurt singer, *membina Hasrat Belajar di Sekolah, terjemah: Bergman Sitorus*, Bandung : CV, Remadja Karya,1987.
- Langgulung hasan, *Manusia dan Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Al-Husna, 1986.
- Maftuha, *Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMA Dalam Konsep Substansi Genetika*. Palopo: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Palopo, 2011.
- Marimba Ahmad, *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Al_ma’arif, 1980.
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001.
- Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara, 2001.
- Ramayulis dkk, *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2010.
- S.Winataputra Udin, *Ragam Penelitian Tindakan Kelas, dalam file:///D:/aku/penerapan pembelajaran role*. Diakses tanggal 5 April 2017.
- Sagala S. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta,2010.
- Singgih D. Ny Gunarsa. Y. Singgih Gunarsah, *Psikologi Perawatan*. Jakarta : PT. BPK. Gunung Mulia, 2003.

-
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Subari, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Granmedia, 1994.
- Sugiyono, *metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed*. Bandung alfabeta, 2005.
-, *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung: Alfabeta, 2005.
-, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. cet X. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2011.
-, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2009.
-, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2013..
- Sumardi Suryakarta, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta PT. raja Grafindo Persada, 1995.
- Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima, 2009.
- Supranto, *Statistik Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Syah Muhibin, *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008.
- Tampubolon, *Mengembangkan Minat Baca Pada Anak*. Bandung : Angkasa, 1993.
-, *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan membaca Pada Anak*. Bandung : ngkasa, 1993
- Tanzeh Ahmad, *Metodologi Penelitian Praktis*, Yogyakarta: Teras, 2011.
- Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Mitra Pelajar, 2006.
- Ukhbiyati Nur, *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Stia, 1997.
- Zuhairini, dkk. *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadhani, 1993.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	
HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN.....	
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	
PERSETUJUAN PENGUJI.....	
PRAKATA.....	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL.....	
TRANSLITERASI.....	
ABSTRAK.....	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Hipotesis.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	11
B. Kajian Tentang Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
C. Kajian Tentang Minat Belajar.....	21
D. Kajian Tentang Pendidikan Agama Islam.....	30
E. Model <i>Role Playing</i> Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam.....	37
F. Kerangka Pikir.....	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	40
B. Populasi dan Sampel.....	40
C. Alokasi Waktu.....	41
D. Sumber Data, Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran.....	42
E. Instrumen Penelitian.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	51
1. Sejarah Singkat SMP Negeri 3 Palopo.....	51
2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	58
3. Analisis Data Uji Regresi Sederhana <i>Role Playing</i> dan Minat Belajar Peserta Didik.....	62
4. Analisis Koefisien Determinasi <i>Role Playing</i> dan Minat Belajar Peserta Didik.....	64
5. Uji Hipotesis <i>Role Playing</i> dan Minat Belajar Peserta Didik.....	66
B. Pembahasan	
1. Hasil Olah Data Variabel <i>Role Playing</i> dan Variabel Minat Belajar Peserta Didik.....	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA.....	70
---------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
------------------------	--

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	44
Tabel 4.1 Uji Validitas untuk Variabel <i>Role Playing</i>	59
Tabel 4.2 Uji Validitas untuk Varibel Minat Belajar Peserta Didik	60
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas untuk variabel <i>Role Playing</i> (X).....	61
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas untuk Variabel Minat Belajar Peserta Didik.....	62
Tabel 4.5 Output Uji Analisis Linearitas (ANOVA ^a) <i>SPSS 21,00</i>	
Tabel 4.6 Output Uji Analisis Regresi Sederhana (Coefficients ^a) <i>SPSS 21,00</i>	63
Tebel 4.7 Output Uji Analisis Regresi Sederhana (ANOVA ^a) <i>SPSS 21,00</i>	64
Tabel 4.8 Output Output Uji Koefisien Determinasi (Model Summary ^b) <i>SPSS 21,00</i>	65

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi kata-kata arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini yang berdoman pada surat keputusan Menteri Agama dan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor : 158 Tahun dan Nomor 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak ditambahkan	tidak ditambahkan
ب	ba'	B	be
ت	ta'	T	te
ث	sa'	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	k dan h
د	Dal	D	de
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)

ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	gh	ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	qi
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	‘el
م	Mim	M	‘em
ن	Nun	N	‘en
و	Waw	W	w
هـ	ha’	H	ha
ء	hamzah	ء	apostrof
ي	Ya	Y	ye

B. Konsonan Rangkap Karena *Syaddah* ditulis Rangkap

متعددة	ditulis	<i>muta’addidah</i>
عدة	ditulis	<i>‘iddah</i>

C. Ta' marbutah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan di tulis *h*

حكمة	ditulis	<i>Hikmah</i>
علة	ditulis	'illah

(Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' seta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis *h*

كرامة الاقرباء	Ditulis	<i>Karamah al-auliya'</i>
زكاة الفطر	ditulis	<i>zakah al-fitri</i>

D. Vokal Pendek

َ	Fathah	ditulis	<i>a</i>
فعل		ditulis	<i>fa'ala</i>
ِ	kasra	ditulis	<i>i</i>
كرز		ditulis	<i>zukira</i>
ُ	damma	ditulis	<i>u</i>
يذهب		ditulis	<i>yazhabu</i>

E. Vokal Panjang

1	fathah + alif جاهلية	ditulis	<i>a</i> <i>jahiliyah</i>
2	fathah + ya' mati انس	ditulis	<i>a</i> <i>tansa</i>
3	kasrah + ya' mati كريم	ditulis	<i>i</i> <i>karim</i>
4	Dammah فروء	ditulis	<i>u</i> <i>furūd</i>

F. Vokal Rangkap

1	fathah + ya mati بينكم	ditulis	<i>ai</i> <i>bainakum</i>
2	Fathah + wawu mati قول	ditulis	<i>au</i> <i>qaul</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata dipisahkan dengan apostrof

انتم	ditulis	<i>a 'antum</i>
اعدت	ditulis	<i>u 'iddat</i>
ان شكرم	ditulis	<i>la 'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif + Lam

Bila diikuti huruf Qamariyyah maupun Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf “al”

القرآن	ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>
السماء	ditulis	<i>al-Samā</i>
الشمس	ditulis	<i>al-Syams</i>

I. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذوي الفروض	ditulis	<i>zawi al-furūd</i>
اهل السنة	ditulis	<i>ahl al-sunnah</i>





RIWAYAT HIDUP



NURJANNAH, Lahir di Roni kec. Mengkendek Kab. Tana Toraja pada tanggal 24 Agustus 1995, anak ke 2 dari 10 bersaudara, dari Pasangan ayahanda Rivai dan ibunda Ida Supriani. Mulai memasuki pendidikan formal pada tahun 2001 di MIN Uluway dan tamat pada tahun 2007. Kemudian melanjutkan pendidikan pada tahun 2007 di MTs Roni Uluway dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di MAN Makale dan tamat pada tahun 2013. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Palopo, pada Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam. Dan tidak menyurutkan langkah untuk mengikuti perkuliahan dan berhasil menyelesaikan studi pada tahun 2017 selama 8 semester. pernah mengikuti salah satu organisasi LDK (Lembaga Dakwa Kampus) dan WAHDA, pada akhir studi penulis berhasil menyelesaikan karya tulis ilmiah dengan judul *“Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat Belajar pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo ”*, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang Strata I (S1).