

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN
METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 1 PONRANG SELATAN
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan agama islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh:

DAHLIA

18.0201.0105

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN
METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 1 PONRANG SELATAN
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan agama islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh:

DAHLIA

18.0201.0105

Pembimbing:

- 1. Dr. Munir Yusuf, M. Pd.**
- 2. Dr. Sudirman, S.Ag., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dahlia

NIM : 18 0201 0105

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

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

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 20 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,

Dahlia

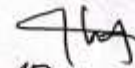
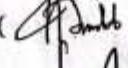


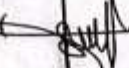
NIM. 18 0201 0105

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kabupaten Luwu yang ditulis oleh Dahlia Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1802010105, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 31 Juli 2025 M bertepatan dengan 6 Safar 1447 H telah diperbaiki sesuai cacatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 03 September 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. | Penguji I () |
| 3. Mustafa, S.Pd.I, M.Pd.I. | Penguji II () |
| 4. Dr. Munir Yusuf, M.Pd. | Pembimbing I () |
| 5. Dr. Sudirman, S.Ag., M.Pd. | Pembimbing II () |

Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19516 200003 1 002



Ketua Pogram Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Anif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007




HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kecamatan Ponrang Selatan Kabupaten Luwu*. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari, Senin tanggal 20 Mei Tahun 2025 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diujikan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Ketua sidang

()

tanggal :

2. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd.

Penguji I

()

tanggal :

3. Mustafa, S.Pd.I.,M.Pd.

Penguji II

()

tanggal :

4. Dr. Munir Yusuf, M.Pd.

Pembimbing I/Penguji

()

tanggal :

5. Dr. Sudirman, S.Ag., M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

()

tanggal :

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :
Hal :
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di_
Palopo

Assalamualaikum Wr. Wb.

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

Nama : Dahlia
NIM : 18 0201 0105
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kecamatan Ponrang Selatan Kabupaten Luwu

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.


Demikian disampaikan untuk diproses selanjutnya.

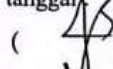
Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

TIM PENGUJI


1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.
Ketua Sidang
2. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd.
Penguji I
3. Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.
Penguji II
4. Dr. Munir Yusuf, M.Pd.
Pembimbing I/Penguji
5. Dr. Sudirman, S.Ag., M.Pd.
Pembimbing II/Penguji

()
tanggal :

()
tanggal :

()
tanggal :

()
tanggal :

()
tanggal :

v

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kabupaten Luwu” Setelah melalui proses panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag., selaku Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., dan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama Dr. Takdir, S.H.,M.H.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Wakil Dekan I, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Wakil Dekan II, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. serta Wakil dekan III Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama IAIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam , serta seluruh staf prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Selaku dosen penasehat akademik sekaligus pembimbing I dan Dr. Sudirman S.Ag., M.Pd. Selaku pembimbing II yang telah membantu dan mengarahkan penulis tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Selaku penguji I dan Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.I selaku penguji II yang telah membantu dan mengarahkan penulis hingga penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
6. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Selaku validator yang telah membantu memvalidasi instrumen penelitian penulis.
7. Seluruh Dosen dan Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan masukan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Drs. Abdul Jamal. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Andi Paisal, S.Ag. M.Pd. Selaku guru Mata Pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, serta Seluruh Bapak/Ibu Guru, Staf/Pegawai, serta siswa siswi yang

telah berkenan bekerja sama dan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.

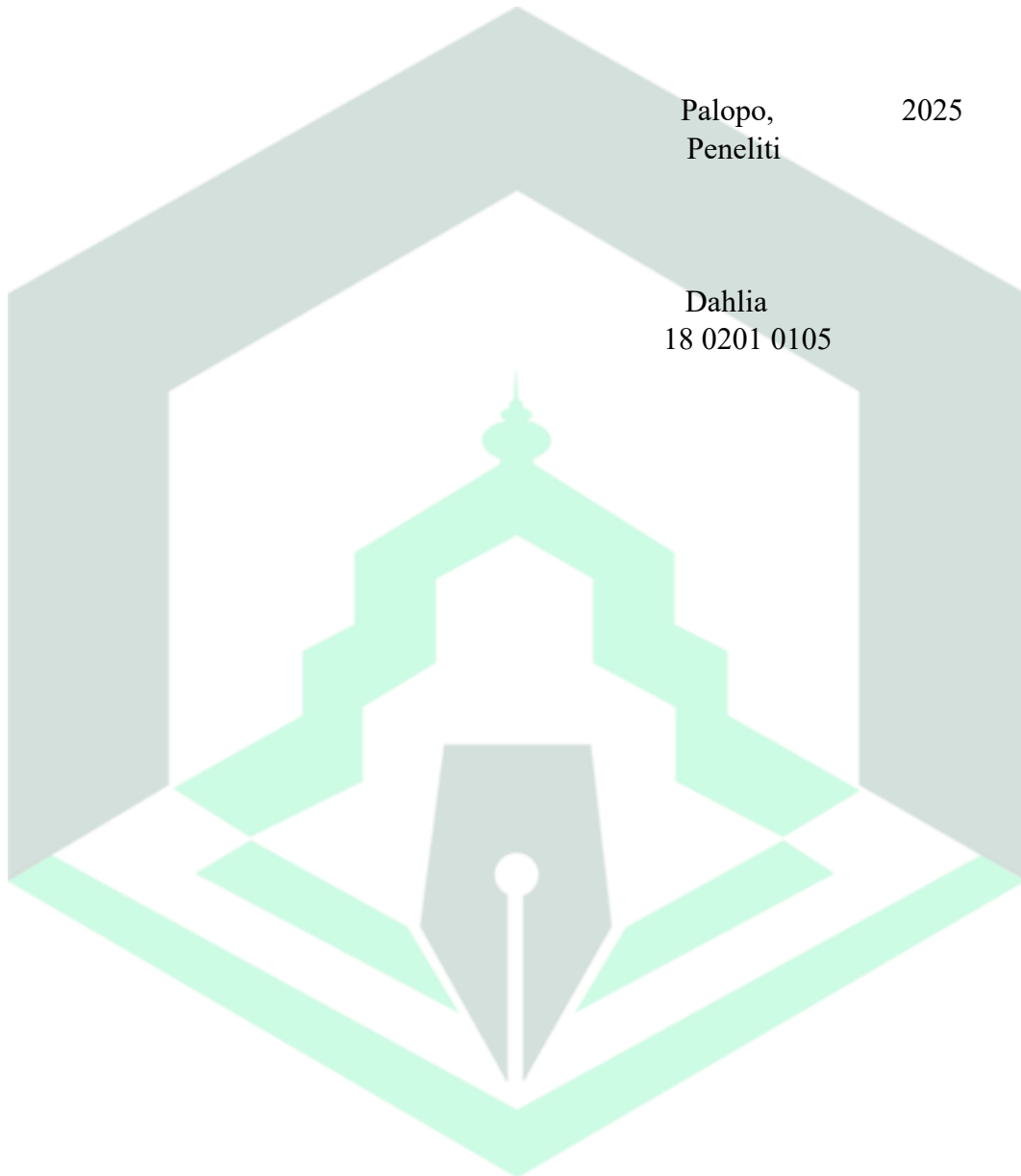
9. Terkhusus untuk Ayahanda Ridwan dan Ibunda Hasiah tercinta, yang dengan penuh cinta dan kesabaran telah membimbing dan mendidik saya sejak kecil, terima kasih atas segala kasih sayang dan pengorbanan yang tiada henti. Kepada suami tercinta, Syukur, yang selalu menjadi pendamping setia dalam suka dan duka, serta saudariku Rahmianti yang tak pernah lelah mendukung dan mendoakan saya, terima kasih dari lubuk hati terdalam. Semoga Allah SWT mempertemukan kita kembali di surga-Nya yang penuh keabadian.
10. Kepada sahabat-sahabat saya, Ahmiranti, S.Pd., Wilma Ramayanti, dan Arda, terima kasih atas dukungan, semangat, dan kebersamaan yang telah kalian berikan selama ini. Kehadiran kalian menjadi sumber motivasi yang tak ternilai hingga saya dapat menyelesaikan proses ini dengan baik. Semoga kebaikan kalian senantiasa dibalas dengan limpahan keberkahan.
11. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo Angkatan 2018 terutama kelas PAI C yang selama ini membantu dan memberikan dukugannya dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari harapan yang diinginkan, maka dari itu penulis mengharapkan kepada segenap pembaca untuk memberikan masukan, kritikan dan sarannya untuk penulis jadikan referensi untuk karya yang akan datang. Jika dalam penulisan skripsi ini penulis ada kata-kata yang tidak berkenan dihati maka sebagai manusia biasa memohon maaf yang sebenar-benarnya.

Akhir kata kepada Allah swt, penulis bersyukur dan semoga bantuan semua pihak mendapat ridho dan bernilai ibadah disisi Allah swt. Serta mendapat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, amiiin. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi agama, nusa, dan bangsa.

Palopo, 2025
Peneliti

Dahlia
18 0201 0105



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	KH	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	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	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓ	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ga
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha'	'	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda ()

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	<i>fathah</i>	A	A
إِ	<i>Kasrah</i>	I	I
أُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
أَوْ	<i>fathah dan wau</i>	I	i dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauila*

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... ...َى	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
يى	<i>kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
وُ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ :*māta*

رَمَى :*rāmā*

قِيلَ :*qīla*

يَمُوتُ :*yamūtu*

4. *Tā' marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ :*raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ :*al-madīnah al-fādilah*

الْحِكْمَةُ :*al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمْ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata *Sandang*

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

أَلشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penelitian kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata *al-Qur'an* (dari *al-Qur'ān*), *Alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlahah

9. *Lafẓ al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

الله دِينُ *dinullāh* اللهُ بِا *billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ *Hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi 'a linnāzī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd

Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Isi Skripsi

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:

swt = subhanahuwataala

saw = shallallahu,,alaihiwassallam

as = Alaihias,, alaihiwasallam

H = Hijriah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

L = Lahir Tahun (Untuk orang yang masih hidup saja)

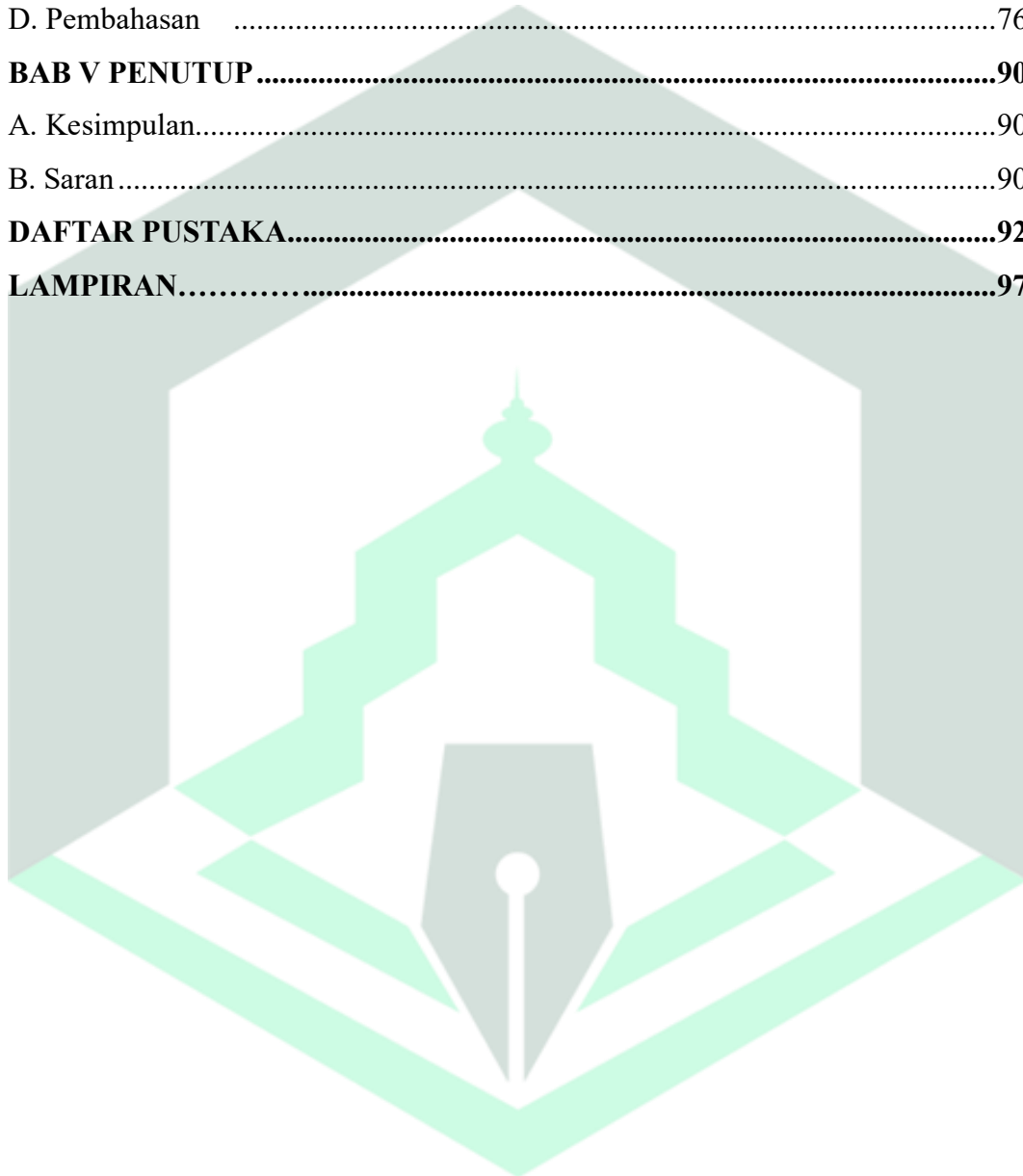
W = Wafattahun
(QS.../.) = (Q.S Al-Isra/70)
HR = Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS TIM PENGUJI	v
PERSETUJUAN PENGUJI	vi
PERSETUJUAN PEMBIMBING	vii
PRAKATA	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISI	xxii
DAFTAR AYAT	xxiv
DAFTAR TABEL	xxv
DAFTAR GAMBAR	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
ABSTRAK	xxviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	6
B. Kajian Teoretis	8
C. Kerangka Pikir	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	21
B. Prosedur Penelitian.....	23
C. Sasaran Penelitian	27
D. Instrumen Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34

F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
B. Deskripsi Hasil Penelitian	45
C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I dan II.....	71
D. Pembahasan	76
BAB V PENUTUP	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	97



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat Qur'an Surah An-Nahl/16: 76.....	2
Kutipan Ayat Qur'an Surah Al-Mujadalah/58/11.....	16



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Tes Esai Siklus I	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Esai Siklus II	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa	32
Tabel 3.4 Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Data Aktivitas Belajar Siswa.....	37
Tabel 3.5 Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Data Hasil Belajar Siswa pada Kemampuan Membaca Komprehensif.....	39
Tabel 4. 1 Profil SMPN 1 Ponrang Selatan.....	40
Tabel 4. 2 Data Guru di Sekolah SMP Negeri 1 Ponrang Selatan	42
Tabel 4.3 Data Peserta Didik di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan.....	43
Tabel 4.4 Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Agama.....	44
Tabel 4.5 Sarana dan Prasarana.....	44
Tabel 4.6 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	52
Tabel 4.7 Hasil Belajar Pra Siklus I dan Pasca Siklus I	55
Tabel 4.8 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	64
Tabel 4.9 Hasil Belajar Pra Siklus II dan Pasca Siklus II	68
Tabel 4.10 Rata-Rata Persentase Aktivitas Siswa dengan Penggunaan metode <i>Role Playing</i> pada siklus I dan siklus II.....	72
Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	20
Gambar 3.1 Model Kurt Lewin.....	23
Gambar 3.2 Peta Lokasi Penelitian	24
Gambar 4.1 Grafik Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	53
Gambar 4.2 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	56
Gambar 4.3 Grafik Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	65
Gambar 4.4 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II	68
Gambar 4.5 Grafik Rata-Rata Persentase Aktivitas Siswa dengan Penggunaan metode <i>Role Playing</i> pada Siklus I dan Siklus II.....	73
Gambar 4.6 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 3 Validasi Instrumen Penelitian

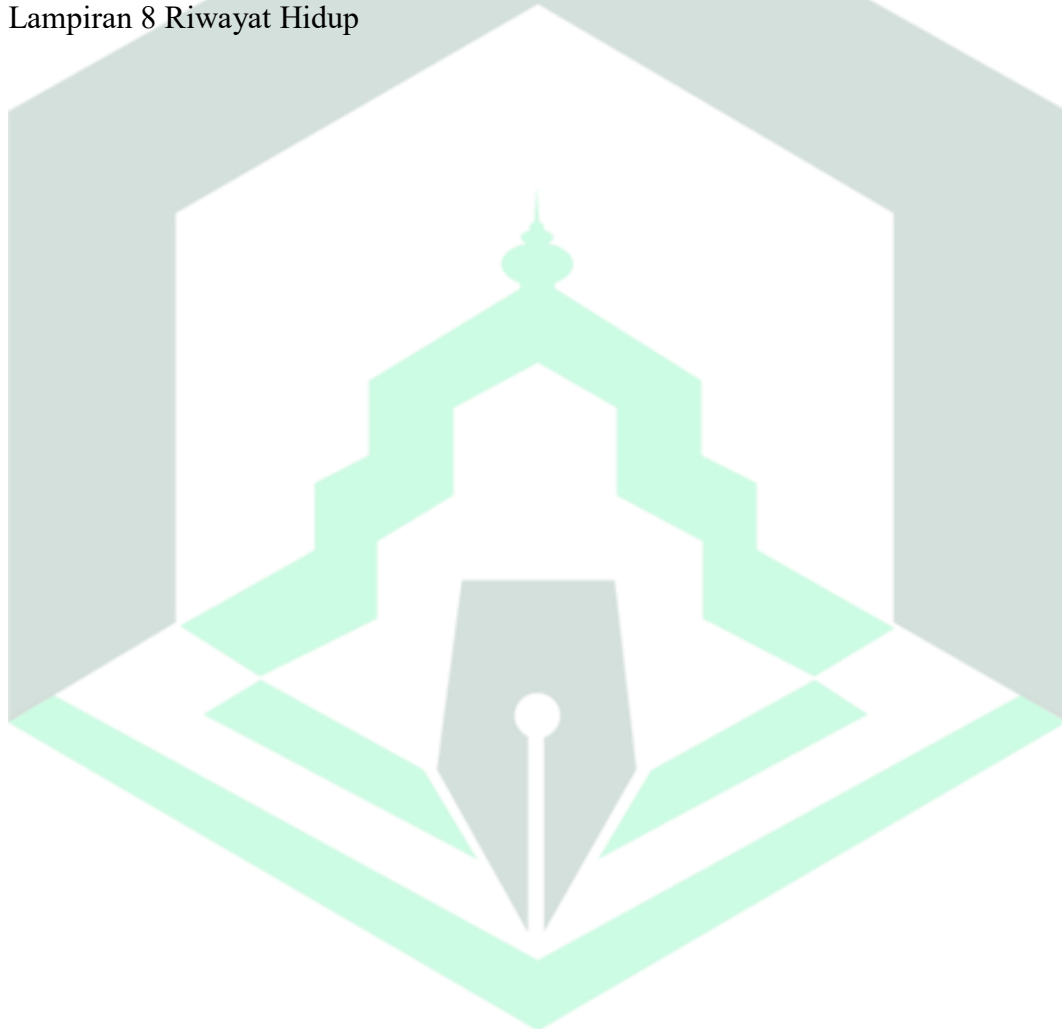
Lampiran 4 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Lampiran 5 Data Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian dari Kesbangpol

Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

Lampiran 8 Riwayat Hidup



ABSTRAK

Dahlia, 2025, “*Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kabupaten Luwu.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Munir Yusuf dan Sudirman.

Skripsi ini mendeskripsikan tentang masalah yang terjadi di lokasi penelitian yang dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa proses pembelajaran cenderung monoton karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang kurang menarik perhatian siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, kurang bersemangat, dan kesulitan memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajar siswa maksimal hanya mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal. Tujuan penelitian ini adalah; (1) untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu; (2) untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Lokasi penelitian yaitu di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan. Pengumpulan data melalui catatan lapangan, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan; 1) aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, rata-rata aktivitas siswa berada pada angka 77%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 92%. Dengan demikian, terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 16% dari siklus I ke siklus II; 2) melalui penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII, diperoleh hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan signifikan. Pada siklus I, nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 56 dengan tingkat ketuntasan 0%, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 68 dengan tingkat ketuntasan 37%. Pada siklus II, nilai rata-rata *pretest* meningkat menjadi 69 dengan tingkat ketuntasan 30%, dan nilai rata-rata *posttest* mencapai 90 dengan tingkat ketuntasan 100%. Secara keseluruhan, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 33% dari siklus I ke siklus II.

Kata Kunci: Meningkatkan Hasil Belajar, SMP, Metode Role Playing, Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Diverifikasi oleh UPB

ABSTRACT

Dahlia, 2025. *“Improving Learning Outcomes in Islamic Religious Education through the Role-Playing Method among Seventh-Grade Students of SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Luwu Regency.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Supervised by Munir Yusuf and Sudirman.

This thesis describes the problems identified at the research site, which were motivated by the low learning outcomes of students in Islamic Religious Education (IRE) in Grade VII of SMP Negeri 1 Ponrang Selatan. Based on observations and interviews, it was found that the learning process tended to be monotonous, as teachers primarily used lecture methods that failed to capture students' attention. Consequently, students were less active, less motivated, and experienced difficulties in understanding the material, resulting in learning outcomes that only met the minimum mastery criteria at best. The objectives of this study were: (I) to examine student learning activities in Islamic Religious Education (IRE) through the use of the role-playing method among seventh-grade students of SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Luwu Regency; and (II) to determine the extent to which learning outcomes in Islamic Religious Education improve through the implementation of the role-playing method in the same setting. This study employed classroom action research (CAR). The research was conducted at SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, with data collected through field notes, observations, tests, and documentation. The findings indicate: (1) student learning activities during lessons improved significantly with the application of the role-playing method in Islamic Religious Education. In Cycle I, students' average activity level was 77%, which increased to 92% in Cycle II, representing a 16% improvement; (2) student learning outcomes also improved significantly through the role-playing method. In Cycle I, the average pre-test score was 56 with a mastery level of 0%, while the average post-test score increased to 68 with a mastery level of 37%. In Cycle II, the average pre-test score rose to 69 with a mastery level of 30%, and the post-test score reached 90 with a mastery level of 100%. Overall, the mastery level of student learning outcomes improved by 33% from Cycle I to Cycle II.

Keywords: Improving Learning Outcomes, Junior High School, Role-Playing Method, Islamic Religious Education

Verified by UPB

الملخص

داهليا، 2025، "تحسين نتائج التعلّم في مادة التربية الإسلامية باستخدام أسلوب لعب الأدوار (Role Playing) لدى طلبة الصف السابع في المدرسة المتوسطة الأولية الحكومية الأولى (SMPN 1) بونرانج الجنوبية، منطقة لُووؤ"، رسالة جامعية في شعبة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو، بإشراف: منير يوسف، وسوديرمان.

يصف هذا البحث المشكلة التي وُجدت في موقع الدراسة، والتي تعود خلفيتها إلى تدني نتائج التعلّم لدى طلبة الصف السابع في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة المتوسطة الأولية الحكومية الأولى (SMPN 1) بونرانج الجنوبية. ومن خلال الملاحظة والمقابلة، تبين أن العملية التعليمية تميل إلى الرتابة بسبب اعتماد المعلم بشكل متكرر على أسلوب المحاضرة الذي لا يجذب انتباه الطلبة. وهذا ما أدى إلى ضعف في تفاعلهم وحاسهم وصعوبات في فهم المادة، مما جعل نتائج تعلّمهم لا تتجاوز الحد الأدنى لمعيار الإتقان. ويهدف هذا البحث إلى: (1) معرفة كيفية تفعيل نشاط التعلّم في مادة التربية الإسلامية باستخدام أسلوب لعب الأدوار لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الأولية الحكومية الأولى (SMPN 1) بونرانج الجنوبية، منطقة لُووؤ. (2) معرفة مدى تحسّن نتائج التعلّم في مادة التربية الإسلامية باستخدام أسلوب لعب الأدوار لدى طلبة الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الأولية الحكومية الأولى (SMPN 1) بونرانج الجنوبية، منطقة لُووؤ. استخدمت الباحثة منهج البحث الإجرائي الفصلي، وكان موقع البحث في المدرسة المتوسطة الأولية الحكومية الأولى (SMPN 1) بونرانج الجنوبية. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظات الميدانية، والملاحظة الصفية، والاختبارات، والتوثيق. وقد أظهرت نتائج البحث ما يلي: (1) أن نشاط التعلّم لدى طلبة الصف السابع خلال تطبيق أسلوب لعب الأدوار في مادة التربية الإسلامية قد شهد تحسناً ملحوظاً، حيث بلغت نسبة النشاط في الدورة الأولى 77%، وارتفعت في الدورة الثانية إلى 92%، مما يشير إلى زيادة بنسبة 16%؛ (2) كما أظهرت نتائج التعلّم تحسناً ملحوظاً من خلال تطبيق أسلوب لعب الأدوار في تعليم مادة التربية الإسلامية في الصف السابع، حيث بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي في الدورة الأولى 56 بنسبة إتقان 0%، بينما بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي 68 بنسبة إتقان 37%. وفي الدورة الثانية، ارتفع متوسط درجات الاختبار القبلي إلى 69 بنسبة إتقان 30%، وبلغ متوسط الاختبار البعدي 90 بنسبة إتقان 100%. وبذلك، ارتفعت نسبة الإتقان الكلي لنتائج التعلّم بنسبة 33% من الدورة الأولى إلى الدورة الثانية.

الكلمات المفتاحية: تحسين نتائج التعلّم، المدرسة المتوسطة الأولية، أسلوب لعب الأدوار، مادة التربية الإسلامية
اللغة تطوير وحدة قبل من التحقق تم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek esensial bagi manusia yang terus berlangsung sepanjang hidup. Setiap orang membutuhkannya sebagai sarana untuk mengembangkan potensi diri, baik dalam aspek intelektual, emosional, spiritual, maupun sosial.¹ Tujuan pendidikan nasional, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, adalah menumbuhkan kemampuan dan potensi setiap peserta didik sehingga mereka berkembang menjadi individu yang beriman dan taat kepada Tuhan, memiliki akhlak yang baik, sehat secara fisik dan mental, berwawasan luas, terampil, inovatif, mandiri, serta mampu berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.² Dalam pandangan Islam, pendidikan tidak hanya menekankan pada akumulasi ilmu, tetapi juga pada pembinaan karakter yang tercermin dalam tindakan sehari-hari, sehingga mampu meningkatkan kualitas dan martabat individu.³

Salah satu kunci keberhasilan pendidikan terletak pada proses pembelajaran di kelas. Keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada keterlibatan aktif antara guru dan murid, serta penerapan metode yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik. Sayangnya, di banyak lembaga pendidikan, praktik

¹ Munir Yusuf, "Pengaruh Pendidikan Bagi Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Cendekia* 1, no. April (2018): 31-38.

² Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional. 2003.

³ Muhaimin dan Abdul Majid, "*Pemikiran Pendidikan Islam*", (Bandung: Trigenda Karya, 1993), h. 167.

pembelajaran masih terkendala oleh dominasi metode ceramah yang minim partisipasi siswa.

Pengamatan di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan mengungkapkan bahwa prestasi belajar siswa kelas VII belum mencapai standar ketuntasan minimal. Kondisi ini muncul karena guru masih mengandalkan metode ceramah yang monoton, sehingga siswa cenderung bersikap pasif dan kurang antusias dalam proses belajar. Untuk itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, mampu meningkatkan partisipasi siswa secara intelektual, emosional, dan keterampilan praktis.

Pendekatan yang dinilai efektif adalah metode Role Playing, yaitu strategi belajar berbasis permainan peran yang memungkinkan siswa mengalami dan mengaplikasikan materi secara langsung melalui simulasi interaksi sosial. Metode ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga mengasah kemampuan komunikasi, kerjasama, serta menumbuhkan empati di antara siswa. Sesuai dengan pandangan Rahmah, Role Playing efektif menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan sekaligus meningkatkan prestasi belajar secara nyata.⁴

Dalam perspektif Islam, pentingnya penggunaan akal dan peran aktif manusia dalam kehidupan dijelaskan dalam **Q.S. An-Nahl: 76**, yang berbunyi:

وَضَرَبَ اللَّهُ مَثَلًا رَّجُلَيْنِ أَحَدُهُمَا أَبْكَمًا لَا يَقْدِرُ عَلَى شَيْءٍ وَهُوَ كَلٌّ عَلَى مَوْلَاهُ أَيْنَمَا
يُوجِّهُهُ لَا يَأْتِ بِخَيْرٍ ۗ هَلْ يَسْتَوِي هُوَ وَمَنْ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ ۗ وَهُوَ عَلَى صِرَاطٍ
مُسْتَقِيمٍ

Terjemahnya:

⁴ Sitti Rahmah, "Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI." *Jurnal Studi Islam dan Pendidikan*, UIN Palopo, 7(2), 89–101. 2022

"Dan Allah membuat (pula) perumpamaan (yang lain) yaitu dua orang laki-laki, yang seorang bisu, tidak dapat berbuat sesuatu pun, dan dia menjadi beban penanggungnya, ke mana saja dia disuruh tidak dapat membawa suatu kebaikan pun. Samakah orang itu dengan orang yang menyuruh kepada keadilan dan dia berada di jalan yang lurus?".

Ayat ini menggambarkan perbedaan antara manusia yang tidak menggunakan akal dan keterampilannya (bagaikan beban), dengan manusia yang aktif dan mampu menyampaikan nilai keadilan. Dalam ranah pendidikan, peran guru dan siswa seharusnya bersifat aktif, bukan sekadar pasif. Siswa tidak hanya berfungsi sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai partisipan yang aktif membangun dan mengembangkan pengetahuannya sendiri selama proses belajar.

Salah satu faktor yang mendorong kemajuan pendidikan terletak pada proses pembelajarannya, baik melalui model, media ajar, maupun metode yang diterapkan. Guru berusaha memaksimalkan kemampuan siswa agar mereka siap menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman modern ini.⁵ Keberlangsungan kegiatan belajar mengajar, baik pada ranah formal maupun nonformal, sangat dipengaruhi oleh peran penting metode pembelajaran sebagai strategi yang digunakan.

Sebagaimana ditegaskan oleh Haryanto, penggunaan metode aktif seperti *role playing* sejalan dengan prinsip-prinsip pedagogik Islam yang mendorong dialog, partisipasi, dan internalisasi nilai secara menyeluruh.⁶ Dalam pembelajaran, guru bertugas memfasilitasi serta memotivasi peserta didik agar tercipta suasana belajar yang lebih manusiawi dan penuh makna.

⁵ Makmur Jumriani, Hisban Thaha, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 12 Kolaka Utara Pendahuluan," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 3 (2024): 383-396.

⁶ Andi Haryanto, "Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran melalui Metode Aktif di Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, UIN Palopo, 6(1), 45-56. 2021

Oleh karena itu, penggunaan metode Role Playing dalam pembelajaran PAI dapat dianggap sebagai strategi efektif untuk mendorong keterlibatan siswa sekaligus meningkatkan prestasi belajar mereka. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berencana melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu.”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, penelitian ini difokuskan pada peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan metode Role Playing, dengan lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan dan peserta penelitian berupa siswa kelas VII.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diterapkan dengan metode Role Playing dijalankan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu?
2. Sampai sejauh mana penerapan metode Role Playing mampu meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menggambarkan bagaimana siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu, melaksanakan proses belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penggunaan metode Role Playing.

2. Untuk mengukur sejauh mana prestasi belajar Pendidikan Agama Islam meningkat melalui penerapan metode Role Playing pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan berarti bagi proses pembelajaran PAI, terutama dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Secara lebih spesifik, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya strategi pembelajaran PAI dengan menghadirkan perubahan pada praktik pembelajaran yang selama ini cenderung berorientasi pada hasil semata tanpa memberi perhatian yang cukup pada proses pembelajarannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Metode ini dapat berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, mendukung mereka dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, serta melatih sikap menghargai pendapat orang lain. Selain itu, metode ini memungkinkan guru untuk dengan cepat menilai perilaku siswa, baik secara personal maupun kelompok.

b. Bagi Siswa

Metode ini membuka peluang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan pendekatan ini, siswa lebih cepat menangkap materi, dapat menyelesaikan masalah secara sistematis, serta dilatih untuk berpikir kritis dan menghargai pendapat teman. Selain itu, metode ini menumbuhkan motivasi dan

minat belajar, mendorong partisipasi dalam diskusi, serta membiasakan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dan bertukar ide.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji penerapan metode pembelajaran Role Playing, antara lain:

1. Dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo,” Mochamad Rizallutfianto menemukan bahwa metode Role Playing efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tercermin dari tingginya antusiasme dan semangat siswa saat mempelajari materi melalui praktik langsung.⁷

2. Dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah,” Dian Cahya Ningrum menunjukkan bahwa penggunaan model Role Playing mampu meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia. Peningkatan ini terlihat dari meningkatnya motivasi belajar siswa, yang berdampak pada ketuntasan belajar—dengan persentase rata-rata siklus I sebesar 48%, naik 40% dari kondisi awal, dan mencapai 80% pada siklus II. Selain itu, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat, sehingga terjadi kenaikan hasil belajar sebesar 32% dari siklus I ke siklus II.⁸

⁷ Mochamad Rizallutfianto, “*Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo*” Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022.

⁸ Dian Cahya Ningrum, “*Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Kotagajah Lampung Tengah*” Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, 2020.

3. Melalui penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019,” Rima Gontina menyimpulkan bahwa penggunaan metode Role Playing di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung telah dijalankan sesuai prosedur dan berhasil mendorong perkembangan kecerdasan intrapersonal serta interpersonal anak.⁹

Ketiga penelitian terdahulu tersebut dipandang relevan untuk dibandingkan dengan penelitian yang peneliti lakukan, karena terdapat persamaan sekaligus perbedaan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
Penelitian yang dilaksanakan oleh Mochamad Rizallutfianto pada tahun 2022 dengan judul <i>“Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa</i>	Kesamaannya terletak pada fokus penelitian yang sama-sama membahas metode Role Playing (bermain peran).	Penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Rizallutfianto berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar siswa, selain itu juga

⁹ Rima Gontina, *“Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”* Mahasiswa Universitas Negeri Raden Intan Lampung, 2019.

Nama Peneliti	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
<i>Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo</i> ".		terdapat perbedaan pada lokasi penelitian.
Penelitian yang dilaksanakan oleh Dian Cahya Ningrum pada tahun 2020 berjudul <i>"Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah"</i> .	Kesamaannya terletak pada fokus penelitian yang sama-sama menyoroti peningkatan hasil belajar siswa serta menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas.	Penelitian yang dilakukan oleh Dian Cahya Ningrum berfokus pada penerapan metode Role Playing, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada upaya peningkatan hasil belajar siswa.
Penelitian yang dilaksanakan oleh Rima Gontina pada tahun 2019 berjudul <i>"Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019"</i> .	Kedua penelitian memiliki kesamaan, yakni menitikberatkan pada penggunaan metode Role Playing.	Penelitian yang dilakukan oleh Rima Gontina menggunakan pendekatan kualitatif dengan dua variabel, yaitu pengembangan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak, serta dilaksanakan di tingkat Taman Kanak-kanak (TK). Sementara itu, penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan satu variabel, yakni hasil belajar, dan dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

B. Landasan Teori

1. Pengertian Upaya

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, upaya diartikan sebagai segala bentuk usaha atau ikhtiar untuk mencapai tujuan, menyelesaikan masalah, atau

menemukan solusi. Selain itu, Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional menegaskan bahwa upaya mencakup usaha, pemikiran, dan tindakan yang dilakukan untuk meraih tujuan tertentu serta menangani persoalan yang ada. Sementara itu, Poerwadarminta memaknai upaya sebagai usaha dalam menyampaikan maksud yang disertai akal dan ikhtiar. Sejalan dengan pandangan tersebut, Peter Salim dan Yeni Salim menyebutkan bahwa upaya adalah bagian dari tanggung jawab atau tugas utama yang wajib dilaksanakan, termasuk oleh guru.

Berdasarkan berbagai definisi yang ada, upaya dapat dipahami sebagai tindakan atau peran yang dilakukan seseorang untuk meraih suatu tujuan. Dalam ranah pendidikan, hal ini berarti peran yang dijalankan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam membimbing dan membentuk akhlaqul karimah pada peserta didik.

2. Pengertian Belajar

Menurut Muhammad Minan Chusni, belajar adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan tubuh dan pikiran, yang pada akhirnya menimbulkan perubahan perilaku pada individu. Perubahan tersebut bersifat baru dan cenderung bertahan dalam jangka waktu tertentu. Proses belajar melahirkan perubahan tersebut sebagai bentuk respons individu terhadap lingkungannya. Namun, perubahan ini tidak disebabkan oleh faktor kematangan usia ataupun hal-hal yang bersifat sementara.

Belajar adalah proses di mana seseorang berupaya untuk menghasilkan perubahan baru melalui pengalaman pribadi saat berinteraksi dengan lingkungan

sekitarnya. Proses ini terkait dengan munculnya perubahan perilaku sebagai respons terhadap situasi tertentu yang dialami secara berulang-ulang.¹⁰

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Secara garis besar, pembelajaran melibatkan tiga elemen pokok, peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang saling berhubungan dalam satu ekosistem belajar, sehingga dapat dipahami sebagai suatu sistem terpadu yang berinteraksi untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif.

Pembelajaran adalah rangkaian tahapan kegiatan yang menghubungkan guru dengan siswa. Pelaksanaan program pembelajaran mengacu pada rancangan kegiatan yang memuat penjabaran kompetensi dasar dan materi pokok. Rancangan ini memuat secara rinci pembagian waktu, tolok ukur pencapaian hasil belajar, serta prosedur atau tahapan pembelajaran untuk masing-masing materi.¹¹

3. Metode Pembelajaran

Menurut Nur Ayni Sri Adini, metode adalah pendekatan atau cara yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dan dapat diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk ekonomi, sosial, politik, maupun keagamaan. Metode mencakup elemen-elemen seperti prosedur, sistematika, logika, perencanaan, serta serangkaian kegiatan yang diarahkan untuk meraih sasaran. Dalam ranah pendidikan, metode berarti strategi yang dipakai dalam proses belajar-mengajar.

¹⁰ Andi Arif Pamessangi, "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo," *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 2, no. 1 (2019): 11-24.

¹¹ Muhammad Minan Chusni, dkk. *Strategi Belajar Inovatif*, Pradina Pustaka Grup, 2021. h. 1-2.

Keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan interpersonal mereka; siswa yang disiplin dalam belajar akan mendapatkan dorongan dan motivasi dari lingkungan, sehingga dapat meraih prestasi yang memuaskan.¹²

Metode pembelajaran bukan hanya berperan sebagai alat penyampaian materi, tetapi memiliki fungsi yang lebih komprehensif. Selain menyampaikan informasi, metode juga mengatur jalannya proses belajar agar siswa dapat belajar dengan efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan kata lain, metode mengajar dapat dipahami sebagai pemahaman tentang berbagai strategi atau teknik yang diterapkan oleh guru atau instruktur dalam kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran menekankan peran aktif siswa dalam mengembangkan keterampilan dan mencapai hasil belajar. Karena itu, pemilihan metode tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan ide guru, tetapi harus dirancang agar siswa dapat belajar secara optimal. Keberhasilan proses belajar tercapai ketika siswa berpartisipasi secara aktif dan didukung oleh keterlibatan guru yang penuh peran. Dengan demikian, setiap sesi pembelajaran memerlukan perencanaan metode yang tepat agar tujuan pendidikan dapat diraih secara efektif.¹³

4. Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Metode pembelajaran *Role Playing* adalah pendekatan yang memanfaatkan drama atau peran, di mana siswa ditugaskan untuk memainkan karakter tertentu dan menunjukkan respons yang sesuai dalam situasi yang diberikan. Model ini membantu penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan kemampuan

¹² Khairunnisa, "Pengaruh Pelaksanaan Model *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Kecerdasan Komunikasi Interpersonal Peserta didik dalam Pembelajaran PAI di SMAN 10 Goa: (Skripsi: UIN Alauddin Makassar, 2018).

¹³ Nur Ayni Sri Adini, (2021). h. 6.

penghayatan siswa. Proses ini dilakukan dengan menempatkan siswa sebagai tokoh, baik manusia maupun objek sesuai peran yang dimainkan. Pembelajaran dengan Role Playing mendorong siswa untuk berinteraksi dan mengekspresikan diri secara nyata, meniru kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana latihan komunikasi yang efektif serta interaksi dengan orang lain atau klien (Nur Ayni Sri Adini, 2021: 11).

Teknik Role Playing adalah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk memerankan peran atau fungsi yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Kelebihan metode ini terletak pada kemampuannya menarik minat siswa sehingga mereka lebih santai dalam berinteraksi dan memerankan orang lain. Dengan demikian, pemahaman terhadap peran dapat tercapai lebih cepat, dan secara bertahap siswa menyadari perilaku yang merugikan orang lain serta pentingnya mengubah perilaku tersebut.¹⁴

a. Tahapan Pelaksanaan Metode Role Playing

Siti Nur Aidah menjelaskan beberapa tahap yang harus dilalui dalam penerapan metode Role Playing, yaitu:

1) Persiapan

Pada tahap ini, ditetapkan isu utama yang akan dimainkan, ditunjuk siswa sebagai pemeran, dan disiapkan siswa lain untuk bertindak sebagai penonton atau pendengar.

2) Pelaksanaan

Setelah para pemain siap, mereka diberi kesempatan untuk mengekspresikan perannya selama 4–5 menit.

¹⁴ Filsiani, Efektivitas *Teknik Role Playing dalam Mengatasi Perilaku Bullying Pada Madrasah Tsanawiyah Bua*. (Skripsi: IAIN Palopo, 2018).

3) Tindak Lanjut

Setelah sesi role playing selesai, kegiatan dilanjutkan dengan tanya jawab, diskusi, evaluasi, serta analisis terhadap masalah yang timbul selama permainan.

b. Tujuan Penerapan Metode *Role Playing*

Siti Nur Aidah (2020: 67-68) menyatakan bahwa penerapan metode Role Playing memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Menyediakan pengalaman langsung yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.
- 2) Menunjukkan prinsip-prinsip yang terkandung dalam materi yang dipelajari secara jelas.
- 3) Mendorong siswa untuk lebih peka terhadap berbagai isu yang muncul dalam interaksi sosial.
- 4) Menyediakan dasar yang konkret untuk pelaksanaan diskusi.
- 5) Meningkatkan antusiasme dan dorongan belajar siswa.
- 6) Menyediakan ruang bagi siswa untuk mengungkapkan emosi dan perasaan mereka.¹⁵

c. Keunggulan Metode Role Playing

Berbagai keuntungan yang ditawarkan metode Role Playing dalam kegiatan pembelajaran meliputi:

- 1) Siswa dilatih untuk mendramatisasikan situasi sekaligus meningkatkan keberanian mereka.

¹⁵ Siti Nur Aidah, *Cara Efektif Penerapan Metode Dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: KBM Indonesia, 2020.

- 2) Suasana kelas menjadi lebih aktif dan interaktif.
- 3) Siswa mampu menghayati dan memahami suatu peristiwa secara mendalam.
- 4) Siswa terlatih dalam menyusun pemikiran atau ide secara sistematis.

d. Kelemahan Metode *Role Playing*

Beberapa keterbatasan yang dimiliki teknik *Role Playing* antara lain:

- 1) Tidak semua siswa mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Pendekatan ini membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang.
- 3) Pelaksanaan teknik ini membutuhkan ruang yang cukup luas.
- 4) Kegiatan *Role Playing* berpotensi mengganggu kelas lain di sekitarnya.¹⁶

5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam adalah upaya yang dilakukan secara sengaja dan terstruktur untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengenal, memahami, menghayati, dan meyakini ajaran Islam. Kegiatan ini bertujuan menumbuhkan ketakwaan dan akhlak mulia melalui bimbingan, pengajaran, latihan, serta pemanfaatan pengalaman, dengan Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber utama. Selain itu, pendidikan ini menekankan sikap hormat terhadap penganut agama lain untuk mewujudkan kerukunan antarumat beragama dan persatuan bangsa. Secara khusus, Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk membentuk generasi muda yang bertakwa, berakhlak mulia, dan memiliki kepribadian yang mampu memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan ini berperan

¹⁶ Moh Toharudin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya*, Tulung Klaten: Lakeisha, 2021, h. 52.

sebagai panduan yang mendukung perkembangan individu secara optimal sesuai dengan nilai-nilai Islam.¹⁷

Menurut pandangan Islam, lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk mendukung keberhasilan misi kehidupan seorang Muslim, yang mencakup tiga aspek utama, yaitu:

1. Membebaskan manusia dari ancaman siksa neraka.
2. Membina umat agar menjadi hamba Allah yang hidup seimbang dan selaras, menikmati kebahagiaan di dunia dan akhirat, serta mewujudkan cita-cita sebagai orang yang beriman dan bertakwa.
3. Membentuk pribadi yang memancarkan iman sekaligus kaya akan pengetahuan, di mana individu saling mengembangkan kehidupan untuk mengabdikan kepada Sang Pencipta. Keyakinan dan iman berperan sebagai penerang bagi akal budi sekaligus menjadi dasar bagi ilmu pengetahuan, bukan sebaliknya; iman tidak dikendalikan oleh akal budi. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam QS. al-Mujadalah/58:11.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْۤا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَقَسَّحُوْۤا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْۤا لِقَوْلِ اللّٰهِ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْۤا فَاَنْشُرُوْۤا يٰۤرَفِعَ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْۤا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْۤا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ۙ ۱۱

Terjemah-nya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu “berlapang-lapanglah dalam majelis”, 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”.¹⁸

¹⁷ Dahwadin, Farhan Sifa Nugraha, *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Mojotengah: CV. Mangku Bumi Media, 2019. h. 7

Berdasarkan perspektif ini, institusi pendidikan Islam dibangun untuk mewujudkan cita-cita ideal, dengan nilai-nilai Islam sebagai landasan utama dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab pendidikan. Dengan kata lain, keberadaan lembaga pendidikan di tengah masyarakat mencerminkan tingkat idealitas dan visi umat Islam. Pada tingkat tertentu, lembaga tersebut juga dapat menjadi agen perubahan yang menentang stagnasi atau kemunduran idealitas umat. Pada fase tertentu dalam perkembangan masyarakat, lembaga pendidikan Islam berfungsi sebagai pendorong semangat dan aktivitas umat, dengan dasar nilai-nilai ajaran Islam yang ditelaah dan dikembangkan oleh lembaga itu sendiri.¹⁸

Pembentukan kesadaran keagamaan dan sikap toleransi di lembaga pendidikan, khususnya sekolah formal, sangat dipengaruhi oleh jenis pendidikan agama yang diterapkan. Dari perspektif Islam, sekolah berfungsi sebagai sarana untuk mewujudkan pendidikan yang berlandaskan pada prinsip pemikiran, aqidah, dan syariah, yang bertujuan membimbing individu dalam pengabdian kepada Allah serta menjaga kemurnian fitrahnya. Sehubungan dengan itu, pembentukan pribadi muslim yang saleh menuntut perhatian khusus terhadap pendidikan melalui sistem sekolah. Situasi ini terjadi karena program pendidikan di sekolah dirancang secara sistematis, berjenjang, dan menerapkan persyaratan yang tegas, sehingga memungkinkan penyusunan program pendidikan Islam yang lebih fleksibel sekaligus efektif.

¹⁸ Dahwadin, Farhan Sifa Nugraha, (2019). h. 4-5.

6. Hasil Belajar

Fendika Prastiyo menjelaskan bahwa hasil belajar secara sederhana dapat dipahami sebagai “puncak dari proses yang telah dilalui selama belajar.” Puncak ini biasanya disertai dengan langkah-langkah tindak lanjut atau upaya perbaikan. Prestasi belajar dapat dinilai melalui perubahan perilaku peserta didik, yang mencakup tiga domain utama dalam tujuan pendidikan, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Prestasi belajar siswa dapat dinilai melalui evaluasi di akhir proses pembelajaran. Perubahan dalam hasil belajar terlihat dari perbandingan antara nilai awal dan nilai akhir. Jika nilai akhir lebih tinggi daripada nilai awal, maka terjadi peningkatan; sebaliknya, jika nilai akhir lebih rendah, prestasi belajar menurun. Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses belajar berjalan secara efektif. Pembelajaran dianggap efektif ketika pencapaian siswa sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan.

Kemampuan yang mencerminkan hasil belajar dapat digambarkan melalui skema berikut:

1. Keterampilan kognitif mencakup kemampuan siswa untuk membuat keputusan, menyelesaikan masalah, dan berpikir secara rasional.
2. Keterampilan psikomotorik meliputi kemampuan siswa dalam melaksanakan aktivitas fisik dan menjalankan tugas-tugas yang melibatkan persepsi.
3. Keterampilan afektif mencakup aspek sikap, nilai, emosi, dan kemampuan mengatur diri sendiri.

4. Keterampilan interaksi mencakup kemampuan siswa dalam bersosialisasi serta memimpin dalam berbagai situasi.

Ada lima kategori hasil belajar yang dapat diperoleh oleh peserta didik, yaitu:

1. *Motor skill*
2. *Verbal information*
3. *Intellectual skills*
4. *Attitudes*
5. *Cognitive strategies*

Hasil belajar adalah proses yang melibatkan ekspresi verbal maupun tindakan fisik yang tersimpan dalam ingatan, muncul dari interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas. Proses ini berdampak pada pengembangan diri peserta didik secara mandiri serta pembentukan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia nyata dan lingkungannya, termasuk pengetahuan yang dimiliki, tujuan belajar, serta motivasi yang membentuk interaksi dengan hal-hal baru yang dipelajari.

Hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis dan ilmiah pada siswa Sekolah Dasar, khususnya di kelas atas, dapat ditinjau dari kedua aspek, yaitu proses dan pencapaian belajar, berdasarkan:

1. Keterampilan siswa dalam memahami teks, mengamati, dan mendengarkan.
2. Keterampilan dalam mengenali dan menentukan permasalahan yang muncul.

3. Keterampilan dalam membedakan dan mengelompokkan kesamaan serta perbedaan.
4. Keterampilan dalam memaparkan atau menampilkan hasil karya secara jelas.¹⁹

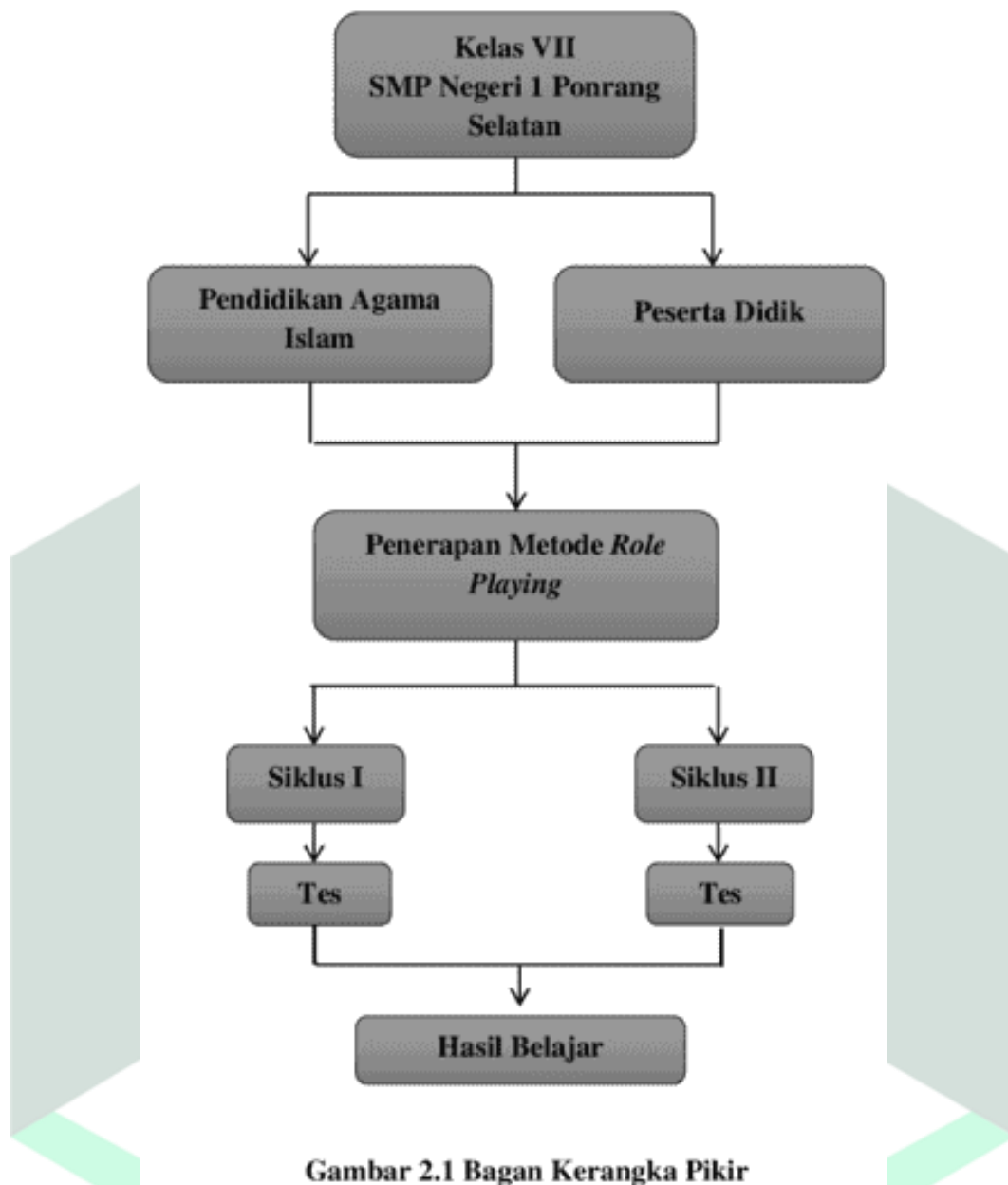
Berdasarkan penjelasan di atas, hasil belajar berperan sebagai motivator bagi peserta didik, sekaligus menjadi alat bagi pendidik untuk menilai kemajuan peserta didik. Selain itu, hasil belajar juga berfungsi sebagai sumber informasi bagi peserta didik, orang tua, serta lembaga bimbingan dan penyuluhan.²⁰

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah representasi visual atau diagram yang menunjukkan alur logika secara keseluruhan dalam suatu penelitian. Fungsi utamanya adalah membantu peneliti menetapkan arah penelitian, sehingga proses memahami dan menganalisis masalah yang diteliti menjadi lebih sistematis dan jelas.

¹⁹ Fendika Prastiyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif*, Surakarta: CV Oase Group, 2019. h. 8-9.

²⁰ Rahmat Putra Yudha, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*, Pontianak: Yudha English Gallery, 2018. h. 36.



Kerangka pikir dalam penelitian ini berperan sebagai panduan bagi guru dan siswa agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Guru tidak sekadar menyampaikan materi, tetapi juga membimbing siswa untuk memecahkan masalah secara terstruktur melalui penerapan metode Role Playing yang menarik, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai strategi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan penerapan langsung sepanjang jalannya proses belajar mengajar. PTK tidak hanya menggambarkan hubungan sebab-akibat dari suatu tindakan, tetapi juga menjelaskan seluruh rangkaian proses, mulai dari pemberian tindakan hingga hasil yang dicapai. Dengan demikian, PTK dianggap metode yang tepat untuk memahami dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui observasi yang sistematis dan langsung.

Penelitian Tindakan Kelas tersusun dari tiga istilah, yang masing-masing memiliki arti sebagai berikut:

1. Penelitian adalah aktivitas pengamatan terhadap suatu objek dengan menerapkan metode dan prosedur tertentu untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat, terutama yang dapat meningkatkan kualitas aspek yang dianggap menarik dan signifikan bagi peneliti.
2. Tindakan adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar dengan tujuan tertentu. Dalam konteks ini, tindakan mencakup serangkaian aktivitas berulang yang diberikan kepada peserta didik sebagai bagian dari proses belajar mengajar.
3. Kelas tidak hanya merujuk pada ruang fisik, tetapi juga memiliki makna konseptual. Menurut Johann Amos Comenius pada abad ke-18, konsep

“kelas” dalam pendidikan merujuk pada sekelompok siswa yang secara bersamaan mempelajari materi yang sama dari seorang guru yang sama.²¹

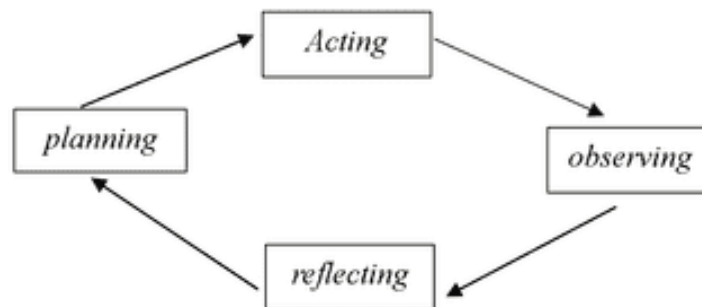
Model PTK yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada gagasan Kurt Lewin. Menurut Lewin, Penelitian Tindakan Kelas adalah proses penelitian yang berjalan secara berulang dan reflektif, bertujuan untuk mengatasi masalah atau memperbaiki praktik dalam konteks tertentu. Setiap siklus PTK mencakup empat tahap utama, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*), Menentukan masalah yang akan diatasi dan merancang tindakan untuk memperbaikinya.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Menerapkan tindakan atau intervensi yang telah direncanakan.
3. Pengamatan (*Observing*) adalah proses mengumpulkan informasi atau menilai hasil dari tindakan yang telah dilakukan.
4. Refleksi (*Reflecting*), Mengevaluasi hasil dari tindakan tersebut untuk menentukan langkah berikutnya.

Tahapan tersebut dilaksanakan berulang kali dalam beberapa putaran hingga masalah dapat diselesaikan atau tujuan penelitian tercapai. Kurt Lewin menekankan pentingnya kolaborasi dan keterlibatan aktif dari guru dalam setiap tahap PTK.

²¹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara (2021), h. 1-2.

Skema Kurt Lewin dapat diperhatikan pada ilustrasi berikut.



Gambar 3. 1 Model Kurt Lewin

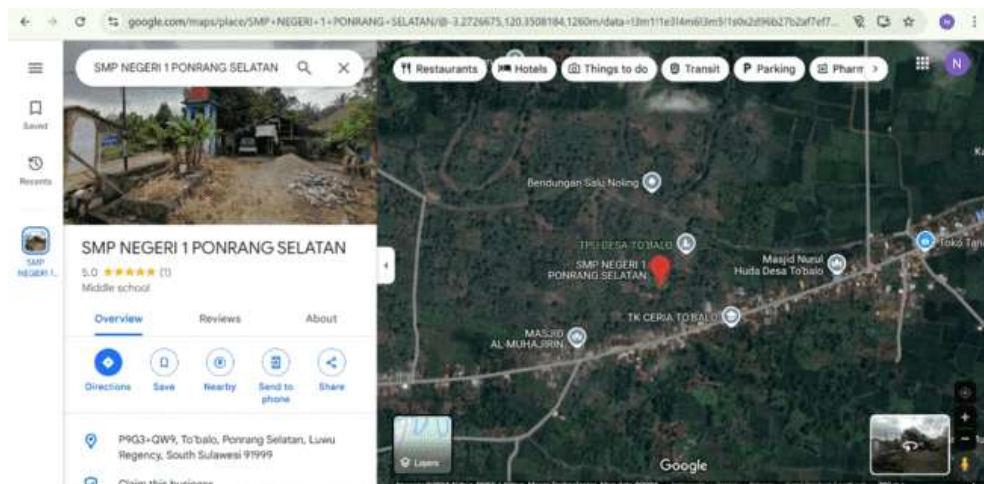
B. Prosedur Penelitian

1. Subjek Penelitian

Untuk mengumpulkan data mengenai penerapan metode Role Playing, peneliti memilih subjek penelitian berupa 27 siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan. Penelitian ini bertujuan menilai pencapaian belajar siswa pada materi perbandingan dua besaran, yakni kecepatan dan debit. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada pengamatan guru PAI, yang menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi *Hijrah ke Madinah: Sebuah Kisah yang Membanggakan*—dengan submateri 1) Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah, 2) Berita Gembira dari Kota Yatsrib, dan 3) Perjalanan Hijrah Rasulullah saw—masih rendah.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama periode 30 Juli hingga 30 Agustus 2024 di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, yang terletak di Desa To'ballo, Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu.



Gambar 3.2 Peta Lokasi Penelitian

3. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dijalankan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat pertemuan. Setiap siklus mengikuti empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam proses belajar, metode Role Playing diterapkan untuk menggambarkan peristiwa penting dalam hijrah Rasulullah SAW, sehingga siswa dapat menangkap materi secara lebih mendalam dan kontekstual.

Perencanaan adalah tahap awal di mana peneliti menyusun rencana untuk penerapan metode *role playing*, berdasarkan ide dan gagasan yang telah dianalisis. Pada tahap perencanaan ini, dibuat skenario Role Playing yang menggambarkan alasan hijrah Rasulullah, kabar gembira dari Kota Yatsrib, serta perjalanan hijrah Rasulullah SAW secara rinci. Pelaksanaan tindakan oleh peneliti dilakukan berdasarkan rencana yang telah dirancang sebelumnya.

Pelaksanaan dalam pembelajaran *role playing* bertujuan untuk membawa siswa memasuki peran-peran yang relevan dengan materi. Setiap siswa akan memerankan karakter dalam peristiwa-peristiwa penting, seperti peran Rasulullah

SAW, sahabat-sahabatnya, dan penduduk Yatsrib, untuk memperlihatkan sebab-sebab hijrah dan perasaan mereka. Selain itu, siswa juga akan memerankan perjalanan hijrah Rasulullah ke Madinah. Hal ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam serta mengaitkan teori dengan praktik secara langsung.

Observasi dilakukan untuk mengevaluasi bagaimana metode Role Playing diterapkan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selama proses pembelajaran, pengamat mencatat berbagai perubahan yang muncul, seperti tingkat keterlibatan siswa dalam memainkan peran serta sejauh mana mereka memahami sebab-sebab hijrah, kabar gembira dari Yatsrib, dan perjalanan hijrah Rasulullah SAW. Observasi juga mencakup pengamatan terhadap proses diskusi yang terjadi setelah *role playing*, guna mengevaluasi keterampilan siswa dalam mendiskusikan dan menyimpulkan pelajaran yang diambil.

Refleksi merupakan tahap penutup yang bertujuan untuk menganalisis temuan dari hasil observasi. Pada tahap ini, peneliti bersama guru menilai keberhasilan sekaligus kendala dalam penerapan metode Role Playing. Pertanyaan yang dikaji mencakup sejauh mana siswa memahami materi hijrah melalui metode ini dan kemampuan mereka dalam merepresentasikan perjalanan hijrah secara jelas melalui peran yang dimainkan. Temuan dari refleksi ini kemudian dijadikan dasar untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya, baik dalam pelaksanaan metode Role Playing maupun pengelolaan kelas agar lebih optimal.

1. Siklus I

- a. Siklus I dimulai dengan tahap perencanaan:
- 1) Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi skenario *role playing* mengenai sebab-sebab hijrah Rasulullah, kabar gembira dari Yatsrib, serta proses perjalanan hijrah.
 - 2) Menyediakan lembar kerja siswa (LK) yang berisi instruksi untuk diskusi kelompok setelah *role playing*.
 - 3) Mempersiapkan lembar observasi guna merekam tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
- b. Pada tahap tindakan, beberapa tahapan yang ditempuh meliputi:
- 1) Melaksanakan *role playing* berdasarkan skenario yang telah dirancang, dengan siswa berperan sebagai tokoh-tokoh dalam kisah hijrah.
 - 2) Mengamati interaksi siswa selama kegiatan *role playing*, termasuk diskusi kelompok setelahnya untuk memperdalam pemahaman mereka.
- c. Pada tahap observasi, peneliti akan:
- 1) Mencatat perkembangan yang terjadi selama *role playing*, apakah siswa dapat memerankan karakter dengan baik dan memahami konteks peristiwa hijrah.
 - 2) Mengidentifikasi kelemahan atau kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran.
 - 3) Menyusun perbaikan untuk siklus selanjutnya berdasarkan temuan dari observasi.
- d. Pada tahap refleksi, hasil dari observasi dan evaluasi akan dianalisis:

- 1) Peneliti akan menganalisis keberhasilan dan tantangan dalam penerapan *role playing*.
- 2) Refleksi ini akan menghasilkan perbaikan untuk siklus berikutnya, termasuk perubahan pada metode pembelajaran dan pengelolaan kelas.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II didasari oleh temuan refleksi dari siklus I. Pada tahap ini, peneliti menekankan perbaikan, baik dalam manajemen kelas maupun dalam meningkatkan efektivitas penerapan metode Role Playing. Perencanaan akan lebih terfokus pada penguatan aspek yang perlu diperbaiki dari siklus sebelumnya, seperti memperdalam diskusi kelompok dan memastikan keterlibatan siswa dalam setiap peran yang mereka mainkan.

C. Sasaran Penelitian

Siswa dapat memperluas pemahaman mereka dalam pelajaran PAI pada materi *Hijrah ke Madinah: Sebuah Kisah yang Membanggakan*, yang mencakup submateri 1) Alasan Hijrah Rasulullah, 2) Kabar Gembira dari Kota Yatsrib, dan 3) Perjalanan Hijrah Rasulullah SAW, terutama sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar melalui penerapan metode Role Playing.

D. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, instrumen yang dipakai terdiri atas:

a. Tes Esai

Tes ini berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana siswa berhasil memahami materi pelajaran. Bentuknya berupa tes esai dengan 15 soal pada tiap siklus, disusun sesuai indikator pembelajaran dalam buku panduan guru PAI kelas

VII Kurikulum 2013. Materi yang diuji mencakup *Hijrah ke Madinah: Sebuah Kisah yang Membanggakan*, dengan cakupan submateri sebagai berikut:

- 1) **Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah**, Siswa dapat memainkan peran tokoh-tokoh penting seperti Rasulullah, para sahabat, atau masyarakat Quraisy untuk memahami alasan di balik hijrah.
- 2) **Berita Gembira dari Kota Yatsrib**, Siswa dapat memperagakan interaksi antara Rasulullah dan penduduk Yatsrib (Madinah) saat menerima berita gembira.
- 3) **Perjalanan Hijrah Rasulullah SAW**, Siswa dapat memerankan perjalanan hijrah, termasuk tantangan yang dihadapi Rasulullah dan Abu Bakar selama perjalanan.
- 4) **Dakwah Nabi Muhammad saw. di Madinah**, Siswa dapat mengetahui dan memahami aktivitas dakwah setelah hijrah.

Tes ini dilakukan untuk mengevaluasi prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan yang mengikuti pembelajaran dengan metode Role Playing, yang bertujuan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Tes Esai Siklus I

Kompetensi Dasar	Indikator	Level	Siklus I		Bentuk Soal
	Soal	Kognitif	Pre-Test	Post-Test	
1.12 Menghayati perjuangan Nabi Muhammad saw. dalam periode Madinah dalam menegakkan risalah Allah Swt.	Pengetahuan: Siswa dapat menjelaskan tiga alasan utama di balik keputusan hijrah Rasulullah SAW.	C1 (mengingat)	1,2,3,7,8,1 0	2	Esai
		C2 (memahami)	4,5,6,9	1,3	Esai

Kompetensi Dasar	Indikator	Level	Siklus I		Bentuk Soal
	Soal	Kognitif	Pre-Test	Post-Test	
2.12 Meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.	Keterampilan: Siswa dapat memerankan adegan pengejaran oleh kaum Quraisy dengan melibatkan dialog dan ekspresi yang sesuai.	C3 (Menerapkan)	-	4,5,6	Esai
	Sikap: Siswa dapat menunjukkan sikap empati terhadap perjuangan umat Islam pada masa hijrah.	C5 (Mengevaluasi)	-	7,8,9,10	Esai

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Esai Siklus II

Kompetensi Dasar	Indikator	Level	Siklus II		Bentuk Soal
	Soal	Kognitif	Pre-Test	Post-Test	
3.12 Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah	Pengetahuan: Mengidentifikasi peristiwa penting dalam sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW selama periode Madinah.	C1 (mengingat)	1,7	1	Esai
		C2 (Memahami)	2,3,6,9	2	Esai
4.12 Menyajikan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi		C3 (Menganalisis)	4,5,8,10	3	Esai
		C4 (Menganalisis)	-	4	Esai

Kompetensi Dasar	Indikator	Level	Siklus II		Bentuk Soal
	Soal	Kognitif	Pre-Test	Post-Test	
Muhammad saw. periode Madinah.	Menjelaskan strategi-strategi yang diterapkan oleh Nabi Muhammad SAW dalam menyebarkan Islam di Madinah.	C5 (Mengevaluasi)	-	6	Esai
		C6 (Mengevaluasi)	-	8	Esai
	Menganalisis dampak dari Piagam Madinah terhadap kehidupan sosial dan politik masyarakat saat itu.				
	Keterampilan: Melakukan drama singkat yang menggambarkan salah satu peristiwa signifikan dari perjuangan Nabi Muhammad SAW di Madinah.	C5 (Menciptakan)	-	5	Esai
		C6 (Menciptakan)	-	10	Esai
		C2 (Memahami)	-	7	Esai

Kompetensi Dasar	Indikator	Level	Siklus II		Bentuk Soal
	Soal	Kognitif	Pre-Test	Post-Test	
	toleransi yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW dalam membina hubungan antarumat beragama di Madinah.				
	Mengekspresikan apresiasi terhadap upaya Nabi Muhammad SAW dalam membangun masyarakat yang berkeadilan dan sejahtera.				

b. Observasi Aktivitas Siswa

Dalam implementasi metode Role Playing, dilakukan pengamatan terhadap perilaku siswa sepanjang proses pembelajaran. Tujuan observasi ini adalah menilai sejauh mana siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar sebagai upaya meningkatkan prestasi mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kegiatan ini diterapkan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen observasi yang digunakan untuk menilai siswa.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

Teori	Indikator	Kegiatan	Aktivitas Siswa
Teori Sosial (Vygotsky, 1978), Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan bahasa untuk membangun pengetahuan. Kolaborasi dalam tugas mendukung proses belajar melalui zone of proximal development (ZPD), di mana siswa belajar dengan bantuan orang yang lebih ahli.	a) Interaksi sosial yang aktif dalam pembelajaran b) Penggunaan bahasa sebagai alat berpikir dan berkomunikasi c) Kolaborasi dalam menyelesaikan tugas	Persiapan: Menjelaskan tujuan pembelajaran dan membagi peran	1. Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran 2. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok untuk memahami peran masing-masing 1. Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi dengan teman untuk memperdalam pemahaman materi
Teori Experiential (Kolb, 1984), Kolb mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung yang diikuti oleh refleksi dan penemuan. Pengalaman langsung diintegrasikan dengan pemahaman konsep untuk memperdalam pengetahuan.	a) Pengalaman langsung dalam pembelajaran b) Refleksi atas pengalaman c) Penggunaan pengalaman untuk pemahaman konsep	Memilih Peran: Memilih peran sesuai dengan skenario yang diberikan	1. Memilih peran yang sesuai dengan minat dan kemampuan 2. Merenungkan pengalaman pribadi yang relevan dengan peran yang dipilih 3. Melakukan simulasi atau latihan pengalaman langsung melalui permainan peran (role play) untuk menggali pemahaman konsep lebih dalam

Teori	Indikator	Kegiatan	Aktivitas Siswa
<p>Teori Pembelajaran Sosial (Bandura, 1977), Bandura menekankan pembelajaran yang terjadi melalui observasi, imitasi, dan penguatan positif. Siswa mengamati dan meniru perilaku model (guru/teman) serta menerima umpan balik positif atas peran mereka.</p>	<p>a) Observasi dan peniruan perilaku b) Penguatan positif dalam pembelajaran c) Pembelajaran melalui model</p>	<p>Menyiapkan Skenario: Membaca dan memahami skenario yang sudah disiapkan guru</p>	<p>1. Membaca skenario dengan seksama 2. Mengidentifikasi karakter dan situasi dalam skenario 3. Mengobservasi dan meniru perilaku karakter dalam skenario melalui diskusi kelompok dan latihan bersama</p>
<p>Teori Pembelajaran Kognitif (Piaget, 1972), Piaget menyatakan bahwa pengetahuan baru dibangun melalui pengalaman dan penyesuaian skema mental siswa. Aktivitas mental (permainan peran) mengembangkan pemahaman siswa.</p>	<p>a) Pengembangan pemahaman melalui aktivitas mental b) Penyesuaian skema pengetahuan melalui pengalaman baru</p>	<p>Memainkan Peran: Menampilkan peran sesuai dengan skenario yang diberikan</p>	<p>1. Mengaplikasikan pemahaman tentang peran dalam situasi yang dimainkan 2. Berinteraksi aktif dengan teman kelompok sesuai dengan karakter yang diperankan 3. Melakukan refleksi langsung setelah memainkan peran untuk menganalisis pengaruh peran terhadap pemahaman konsep</p>
<p>Teori Pembelajaran Konstruktivis (Bruner, 1966), Bruner menekankan bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa dan aktif melalui penemuan. Menggunakan alat bantu dan diskusi untuk memperdalam</p>	<p>a) Pembelajaran aktif melalui penemuan b) Penggunaan alat bantu dalam pembelajaran</p>	<p>Diskusi dan Analisis: Diskusi mengenai peran yang dimainkan dan feedback dari teman dan guru</p>	<p>1. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok mengenai pengalaman bermain peran 2. Memberikan dan menerima umpan</p>

Teori		Indikator	Kegiatan	Aktivitas Siswa
pemahaman melalui pengalaman langsung.	c)	Pembelajaran yang berpusat pada siswa		<p>balik konstruktif dari teman dan guru</p> <p>3. Menganalisis pemahaman bersama tentang materi melalui kolaborasi dalam kelompok</p>
<p>Teori Humanistik (Maslow, 1943), Maslow menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis siswa agar mereka dapat berkembang. Pembelajaran yang baik juga memfasilitasi pengembangan diri siswa melalui pengalaman yang berharga.</p>	<p>a) Pemenuhan kebutuhan psikologis dalam pembelajaran</p> <p>b) Pengembangan diri melalui pengalaman belajar</p>	<p>Evaluasi dan Kesimpulan: Mengadakan refleksi kelompok tentang peran yang dimainkan dan hasil yang dicapai</p>		<p>1. Merefleksikan pengalaman pribadi selama pembelajaran Role Playing</p> <p>2. Menyimpulkan pembelajaran yang didapat dan bagaimana hal tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk mengidentifikasi perubahan positif yang dirasakan setelah aplikasi pengalaman tersebut</p>
<p>Teori Konstruktivis Sosial (Vygotsky, 1978), Interaksi sosial dalam pembelajaran memfasilitasi perkembangan kognitif siswa. Melalui ZPD, siswa berkembang lebih cepat dengan bimbingan orang yang</p>	<p>c) Pembelajaran melalui interaksi sosial</p> <p>d) Penggunaan zona perkembangan proksimal dalam pembelajaran</p>	<p>Aplikasi: Mengaplikasikan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari</p>		<p>1. Menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam situasi nyata</p> <p>2. Berbagi pengalaman dan aplikasi nilai-nilai tersebut dengan teman dan keluarga</p> <p>3. Melakukan kolaborasi aktif dalam proyek</p>

Teori	Indikator	Kegiatan	Aktivitas Siswa
lebih ahli (guru/teman sebaya).			kelompok yang menerapkan pembelajaran dari <i>role play</i> ke dalam kehidupan nyata

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap krusial dalam penelitian, karena inti dari penelitian adalah mengumpulkan informasi. Tanpa penguasaan teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mampu mendapatkan informasi yang valid dan sesuai standar. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Teknik Obsevasi

Pengamatan terhadap perilaku siswa dilakukan untuk mengumpulkan data terkait tingkat partisipasi mereka selama kegiatan pembelajaran di kelas VII. Kegiatan ini menggunakan lembar penilaian yang memuat aspek-aspek aktivitas pembelajaran. Pedoman observasi disusun dengan mengacu pada kriteria tertentu, sehingga pengamat dapat memberikan penilaian sesuai standar yang telah ditetapkan berdasarkan hasil pengamatan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk merekam dan memvisualisasikan penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran PAI pada materi "*Hijrah ke Madinah: Sebuah Kisah yang Membanggakan.*" Submateri yang diangkat meliputi Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah, Kabar Gembira dari Kota Yatsrib, Perjalanan Hijrah

Rasulullah SAW, dan Dakwah Nabi Muhammad SAW di Madinah. Selain itu, dokumentasi juga mencatat seluruh kegiatan penelitian, kondisi sekolah, serta fasilitas dan sarana penunjang yang mendukung pelaksanaan penelitian.

3. Tes

Dalam penelitian PTK ini, tes berfungsi untuk mengevaluasi perkembangan dan kemajuan belajar siswa. Sebagai alat ukur, tes diberikan sebelum pembelajaran dimulai, serta pada akhir siklus I dan siklus II, guna menilai dan mengkategorikan pencapaian hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan berupa lembar soal berbentuk esai. Tes ini dirancang untuk mengukur prestasi belajar PAI siswa pada materi *Hijrah ke Madinah: Sebuah Kisah yang Membanggakan*, yang mencakup submateri Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah, Kabar Gembira dari Kota Yatsrib, Perjalanan Hijrah Rasulullah SAW, dan Dakwah Nabi Muhammad SAW di Madinah, dengan penerapan metode Role Playing sebagai media pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Setelah seluruh tahapan penelitian selesai, langkah berikutnya adalah mengolah dan menganalisis data yang terkumpul. Analisis data merupakan komponen krusial dalam metode ilmiah, karena melalui proses ini informasi diinterpretasikan untuk menghasilkan pemahaman yang relevan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Proses analisis ini bertujuan untuk memberikan jawaban atas rumusan pertanyaan penelitian. Penelitian ini menerapkan teknik analisis berupa statistik deskriptif.

1. Aktivitas siswa

Kegiatan siswa direkam menggunakan lembar observasi untuk mengevaluasi kelancaran proses pembelajaran, kemudian data yang terkumpul dianalisis dalam bentuk persentase berikut.

$$P = \frac{X}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P = aktivitas belajar siswa secara individu

x = skor aktivitas belajar yang diperoleh siswa secara individu

SMI = skor maksimal ideal

Rumus di bawah ini dipakai untuk menentukan nilai rata-rata dari aktivitas belajar siswa.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

$\sum x$ = jumlah skor

N = banyaknya siswa

Berikutnya, proporsi keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dapat ditentukan dengan menggunakan rumus berikut.²²

²² Endang Mayangarum, *Arisan di Kelas? Boleh Enggak Sih? (Sebuah Buku Hasil Penelitian Tindakan Kelas)* (GUEPEDIA). h. 45.

$$\text{Persentase \%} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = jumlah skor tiap aktivitas

N = jumlah skor maksimal seluruh aktivitas

Tabel 3.4 Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Data Aktivitas Belajar Siswa pada Kemampuan Membaca Komprehensif

Persentase (%)	Kriteria Aktivitas Belajar Siswa
85-100	Sangat Aktif
70-84	Aktif
50-69	Cukup Aktif
30-49	Kurang Aktif
0-29	Tidak Aktif

2. Hasil Belajar

Pengolahan data untuk menilai keberhasilan belajar dilakukan dengan memanfaatkan hasil tes yang diberikan pada setiap sesi pembelajaran. Jawaban siswa dari tes ini digunakan untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Selanjutnya, hasil tes dianalisis menggunakan rumus persentase sederhana sebagai berikut.²³

$$P = \frac{X}{SMI} \times 100\%$$

²³ I. Putu Ade Andre Payadnya and others, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Deepublish, 2022). h.95.

Keterangan:

P = hasil belajar siswa secara individu

X = skor hasil belajar yang diperoleh siswa secara individu

SMI = skor maksimal ideal

Rumus berikut dipakai untuk menentukan nilai rata-rata (mean) dari hasil belajar siswa:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean (rata-rata) hasil belajar siswa

$\sum x$ = jumlah nilai

N = banyaknya siswa

Rumus berikut diterapkan untuk menghitung persentase pencapaian belajar siswa:

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

M % = rata-rata persen

M = rata-rata hasil belajar

SMI = skor maksimal ideal

Persentase prestasi belajar siswa selanjutnya diubah ke dalam skala Penilaian Acuan Patokan (PAP) lima tingkat, mengacu pada kriteria yang tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 3.5 Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Data Hasil Belajar Siswa pada Kemampuan Membaca Komprehensif

Persentase (%)	Kriteria Aktivitas Hasil Belajar Siswa
85-100	Sangat Tinggi
70-84	Tinggi
50-69	Sedang
30-49	Rendah
0-29	Sangat Rendah



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Profil SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, yang terletak di Jl. Tobia, Desa Tobalo, Ponrang, Luwu, Sulawesi Selatan, didirikan pada 2008 dan awalnya bernama SMP Negeri 1 Ponrang sebelum berganti menjadi SMP Negeri 1 To'balo. Setelah terbentuknya Kecamatan Ponrang Selatan pada tahun 2009 sebagai hasil pemekaran dari Kecamatan Ponrang, nama sekolah tersebut kembali diubah menjadi SMP Negeri 1 Ponrang Selatan.

Tabel 4. 1 Profil SMPN 1 Ponrang Selatan

Nama Sekolah	SMP Negeri 1 Ponrang Selatan
Nama Kepala Sekolah	Drs. Abdul Jamal
NPSN	40314267
Jenjang Pendidikan	SMP
Alamat	Jl. Tobia
RT/RW	1/1
Desa / Kelurahan	Tobalo
Kecamatan	Ponrang Selatan
Kabupaten	Luwu
Provinsi	Sulawesi Selatan
Tahun pendirian	2008
Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah

SK Izin Operasional	047/Disdik/set/VII/2024
Kode Pos	91999
Website	https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/4A65ED84BCFEE956E249

SMP Negeri 1 Ponrang Selatan memiliki Visi dan Misi sekolah sebagai berikut:

b. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

1) Visi

Mewujudkan sekolah yang kreatif, berprestasi, serta berakhlak mulia dengan berlandaskan iman dan takwa.

2) Misi

- a) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar.
- b) Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang, mengajar, dan menilai pembelajaran.
- c) Mendorong dan memperkuat motivasi berprestasi dan bersaing di sekolah.
- d) Membangun kepercayaan diri dan dorongan untuk mencapai prestasi.
- e) Menciptakan lingkungan yang harmonis bagi seluruh warga SMP Negeri 1 Ponrang Selatan.
- f) Memperkuat pemahaman dan praktik ajaran agama.

c. Data Guru SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

Tabel 4. 2 Data Guru di Sekolah SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

No.	Nama	L/P	NIP/NUPTK	Jabatan	Jenis PTK
1.	Andi Paisal, S.Ag	L	197607252009031001	PNS	Guru Mapel
2.	Agriani Halim,S.Pd	P	198408192014102002	PNS	Guru Mapel
3.	Awaliana, SE	P	-	Guru Honor	Guru Mapel
4.	Darnah,S.Pd	P	5559753654130083	Honor Daerah	Guru BK
5.	Dra. Hj. Suarti	P	196612312006042079	PNS	Kepala Sekolah
6.	Hardianah	P	0657751654300032	Tenaga Honor	Tenaga Adm. Sekolah
7.	Hariato Hatta,S.Pd	L	198311252019031006	PNS	Guru Mapel
8.	Husniati	P	373452653210072	Tenaga Honor	Tenaga Adm. Sekolah
9.	Husriah,S.Pd	P	197407132007012017	PNS	Guru Mapel
10.	Irmayani,S.Pd	P	0448771672130062	Honor Daerah	Guru Mapel
11.	Juhairi Jusri	P	1436761662130133	Tenaga Honor	Tenaga Adm. Sekolah
12.	Jumi Asmi,S.Pd	P	4146770671130043	Guru Honor	Guru Mapel
13.	Nurhaelis,S.Pd	P	198402032022212026	PPPK	Guru Mapel
14.	Nurhijah,S.Pd	P	198302272009032005	PNS	Guru Mapel

No.	Nama	L/P	NIP/NUPTK	Jabatan	Jenis PTK
15.	Nurmilah,A.Md.Kom	P	3154765667300023	Honor Daerah	Tenaga Adm. Sekolah
16.	Raizatul Husnah,S.Pd. M.Pd	P	1241771672230243	Guru Honor	Guru Mapel
17.	Salmiati	P	5238770671130053	Honor Daerah	Guru Mapel
18.	Siska Lilis Adriani	P	2153765667300023	Tenaga Honor	Tenaga Adm. Sekolah
19.	Sonda,S.Pd	L	197107052009031002	PNS	Guru Mapel
20.	Sri Ayu Arifin,S.Pd	P	1439770671130102	Honor Daerah	Guru Mapel
21.	Sumarni,S.Pd.M.Pd	P	198503102011012003	PNS	Guru Mapel
22.	Syamsiar,A.Md.Kom	P	4652757660210012	Tenaga Honor	Tenaga Adm. Sekolah
23.	Umi Kalsum,S.Pd	P	7457773674130022	Honor Daerah	Guru Mapel

Sumber Data: Tata Usaha SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

d. Data Peserta Didik

Tabel 4.3 Data Peserta Didik di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

No	Kelas	L	P	Total
1.	VII	15	12	27
2.	VIII	24	24	48
3.	IX	19	11	30
4.	Jumlah	59	45	104

Sumber Data: Tata Usaha SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

Tabel 4.4 Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Agama

Agama	L	P	Total
Islam	59	46	105
Kristen	0	0	0
Katolik	0	0	0
Hindu	0	0	0
Budha	0	0	0

Sumber Data: Tata Usaha SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

e. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.5 Sarana dan Prasarana

No.	Nama Ruangan dan Gedung	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Ruang Staf	1	Baik
4.	Ruang Operator	1	Baik
5.	Ruang Belajar	5	Baik
6.	Ruang UKS	1	Baik
7.	WC	2	Baik
8.	Ruang Pramuka	1	Baik
9.	Mushola	1	Baik
10.	Perpustakaan	1	Baik
11.	Kantin	1	Baik

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang melalui metode role playing, dilakukan kolaboratif dengan wali kelas sebagai pengamat, dan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan.

Aktivitas siswa diamati dan dicatat pada lembar observasi selama pembelajaran berlangsung untuk memantau keterlibatan siswa. Peningkatan hasil belajar PAI diukur melalui tes pada siklus I dan II.

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum penelitian, peneliti melakukan prasurvei pada 30 Juli 2024 di kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang. Hasilnya menunjukkan pembelajaran PAI masih kurang efektif; nilai siswa rendah karena metode ceramah yang dominan membuat siswa kurang aktif dan termotivasi, sehingga sebagian besar hanya mencapai $KKM \geq 76$. Nilai ini berasal dari evaluasi guru, termasuk tugas, ulangan harian, tengah semester, dan akhir semester. Selain itu, observasi terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan mereka menjawab pertanyaan, mengerjakan latihan soal, atau menunjukkan pemahaman terhadap materi, juga menjadi indikator. Analisis menunjukkan mayoritas siswa hanya mencapai KKM, namun belum memperlihatkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman terhadap materi.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah awal untuk menyiapkan PTK, di mana peneliti merancang penerapan metode role playing untuk dua pertemuan. Beberapa persiapan yang dilakukan mencakup penentuan materi pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta alat evaluasi yang mendukung pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini, peneliti merancang metode role playing untuk dua pertemuan dengan materi “Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah” dan “Berita Gembira dari Kota Yatsrib,” meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan Materi Pokok, di mana peneliti menentukan bahwa pada siklus I akan dibahas materi “*Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah*” serta “*Berita Gembira dari Kota Yatsrib.*”
- 2) Menyusun RPP role playing, lembar observasi aktivitas, dan pretest-posttest untuk mengukur pemahaman siswa.
- 3) Menyediakan bahan ajar relevan, termasuk buku panduan guru dan siswa, yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini melibatkan penerapan RPP di kelas, diawali dengan pretest untuk menilai kemampuan awal siswa pada PAI. Setelah setiap siklus pembelajaran, siswa akan diberikan *posttest* untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka berkembang setelah penerapan metode *role playing*.

1) Pertemuan ke I Siklus I

Pertemuan pertama siklus I berlangsung Selasa, 6 Agustus 2024 selama 2×40 menit dengan materi “Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah” dan “Berita Gembira

dari Kota Yatsrib” melalui role playing. Sebelum belajar, siswa mengikuti pretest untuk mengetahui pemahaman awal. Langkah pembelajaran meliputi:

a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru menyambut siswa dengan salam dan memastikan kesiapan mereka untuk mengikuti pembelajaran.
- (2) Guru membuka pelajaran dengan doa.
- (3) Guru mengecek hadirnya siswa.
- (4) Guru mengaitkan pelajaran lama dengan materi baru.
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan metode role playing.

b) Kegiatan Penyajian

- (1) Guru memaparkan konsep materi dan langkah role playing.
- (2) Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan teks skenario yang diberikan.
- (3) Guru membimbing setiap kelompok memahami skenario dan peran yang akan dimainkan.
- (4) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk memainkan skenario di depan kelas.
- (5) Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya *role playing*, fokus pada kesesuaian peran dan pemahaman konsep.
- (6) Guru merangkum hasil diskusi dan memberikan klarifikasi tentang konsep yang dipelajari melalui *role playing*.
- (7) Guru meminta siswa untuk memberikan contoh situasi lain di mana konsep yang dipelajari dapat diterapkan.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan menekankan kembali poin-poin utama yang dipelajari pada pertemuan itu.
- (2) Guru memberi soal refleksi terkait materi dan metode belajar.
- (3) Guru menyampaikan ringkasan materi untuk pertemuan berikutnya.

Pertemuan kedua berlangsung Selasa, 13 Agustus 2024 dengan peneliti sebagai pendidik dan wali kelas sebagai observer. Kegiatannya meliputi:

2) Pertemuan ke II Siklus I

a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru menyapa siswa dan mengecek kesiapan belajar.
- (2) Guru membuka pelajaran dengan doa.
- (3) Guru mengecek kehadiran siswa.
- (4) Guru mengaitkan materi lama dengan yang baru serta meninjau pengalaman role playing sebelumnya.
- (5) Guru menyampaikan tujuan belajar melalui role playing dengan skenario lebih kompleks.

b) Kegiatan Penyajian

- (1) Guru menjelaskan konsep yang akan dipelajari serta langkah-langkah metode *role playing*.
- (2) Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan skenario yang mereka susun.
- (3) Guru memberikan bimbingan jika diperlukan, dan siswa mempersiapkan peran masing-masing.

- (4) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk memainkan skenario di depan kelas.
- (5) Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya *role playing*, fokus pada kreativitas siswa dan pemahaman konsep.
- (6) Guru merangkum hasil diskusi dan memberikan klarifikasi tentang konsep yang dipelajari melalui *role playing*.
- (7) Guru menginstruksikan siswa untuk menyusun rencana tindakan pribadi yang mencerminkan nilai-nilai perjuangan Nabi Muhammad SAW.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengulangi poin-poin utama yang dipelajari dalam proses pembelajaran pada hari ini.
- (2) Guru memberi soal refleksi terkait materi dan metode.

Di akhir, guru memberi posttest 10 soal esai dan ringkasan materi pertemuan berikutnya sebagai pengantar untuk pelajaran berikutnya.

c. Observasi (Pengamatan)

Observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan tersebut, pengamat secara langsung mengamati aktivitas di kelas, termasuk cara guru mengajar, cara siswa belajar, serta interaksi di antara mereka. Pengamatan ini bertujuan memperoleh data akurat tentang aspek yang berjalan baik maupun yang memerlukan perbaikan. Beberapa hal yang diamati meliputi perilaku siswa, metode pengajaran guru, tingkat partisipasi siswa, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Observasi ini dilakukan agar dapat mengevaluasi proses pembelajaran dan mencari cara untuk membuatnya lebih

baik kedepannya. Beberapa aspek yang diamati selama kegiatan pembelajaran meliputi:

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

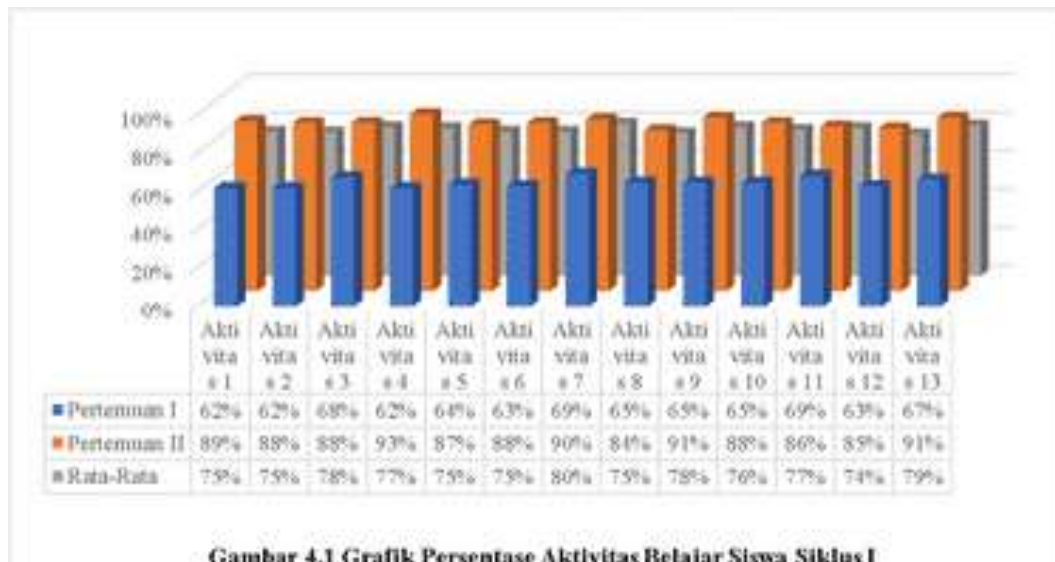
Pada siklus I, aktivitas siswa dipantau dengan lembar observasi oleh peneliti dan observer untuk mencatat respons, partisipasi, dan interaksi. Hasil dua pertemuan dikumpulkan sistematis dan ditampilkan pada Tabel 4.6.



Tabel 4.6 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan		Rata-Rata	Kriteria
		1	2		
1	Siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	62%	89%	75%	B (Baik)
2	Siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi pembelajaran.	62%	88%	75%	B (Baik)
3	Siswa memilih peran yang sesuai dengan skenario pembelajaran.	68%	88%	78%	B (Baik)
4	Siswa menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk mencoba peran baru.	62%	93%	77%	B (Baik)
5	Siswa aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk memahami skenario pembelajaran.	64%	87%	75%	B (Baik)
6	Siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario yang akan dimainkan.	63%	88%	75%	B (Baik)
7	Siswa memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan.	69%	90%	80%	B (Baik)
8	Siswa menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan.	65%	84%	75%	B (Baik)
9	Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran.	65%	91%	78%	B (Baik)
10	Siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau nilai pembelajaran agama.	65%	88%	76%	B (Baik)
11	Siswa melakukan refleksi atas pengalaman bermain peran selama pembelajaran berlangsung.	69%	86%	77%	B (Baik)
12	Siswa mampu mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui bermain peran dengan penerapan nilai-nilai agama.	63%	85%	74%	B (Baik)
13	Siswa mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata.	67%	91%	79%	B (Baik)
Nilai Rata-Rata		65%	88%	77%	B (Baik)

Data Tabel 4.6 menunjukkan metode Role Playing meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Ponrang Selatan, seperti terlihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Grafik Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan Gambar 4.1 dan Tabel 4.6, aktivitas siswa pada siklus I meningkat di berbagai aspek. Perhatian siswa naik dari 62% menjadi 89% (rata-rata 75%), sedangkan partisipasi bertanya naik dari 62% menjadi 88% (rata-rata 75%). Pada aktivitas ketiga, siswa yang memilih peran sesuai dengan skenario pembelajaran mencapai 68% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 88% pada pertemuan kedua, sehingga rata-ratanya sebesar 78%. Sementara itu, pada aktivitas keempat, antusiasme siswa mencoba peran baru naik dari 62% menjadi 93% dengan rata-rata 77%.

Kerja sama siswa naik dari 64% menjadi 87% (rata-rata 75%), sementara ide kreatif meningkat dari 63% menjadi 88% (rata-rata 75%). Kepercayaan diri siswa dalam memainkan peran naik dari 69% menjadi 90% (rata-rata 80%), sedangkan penggunaan ekspresi verbal dan nonverbal meningkat dari 65% menjadi 84% (rata-rata 75%). Partisipasi diskusi siswa naik dari 65% menjadi 91% (rata-rata 78%), sedangkan kemampuan mengaitkan peran dengan nilai agama meningkat dari 65% menjadi 88% (rata-rata 76%).

Refleksi siswa naik dari 69% menjadi 86% (rata-rata 77%), keterkaitan dengan nilai agama dari 63% menjadi 85% (rata-rata 74%), dan ide kreatif penerapan sehari-hari dari 67% menjadi 91% (rata-rata 79%). Secara keseluruhan, aktivitas siswa pada siklus I rata-rata 77% (kategori “Baik”), meski masih ada aspek yang perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya.

2) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Evaluasi hasil belajar siswa didasarkan pada pretest dan posttest 27 siswa kelas VII, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Belajar Pra Siklus I dan Pasca Siklus I

Keterangan	Siklus I	
	Pra Siklus	Pasca Siklus
Nilai Rata-Rata	56	68
Nilai Tertinggi	75	92
Nilai Terendah	30	44
Siswa yang Tuntas	0	10
Siswa yang Tidak Tuntas	27	17
Persentase Tuntas	0%	37%
Persentase Tidak Tuntas	100%	63%

Untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar PAI melalui role playing, berikut perbandingan nilai sebelum dan sesudah siklus.



Berdasarkan Gambar 4.2 dan Tabel 4.7, setelah satu siklus role playing hasil belajar siswa meningkat signifikan; pada pra siklus, 100% siswa belum mencapai KKM 76, sehingga masuk dalam kategori tidak tuntas. Namun, pada pasca siklus, terjadi kemajuan yang cukup menggembirakan, di mana 37% siswa berhasil melampaui KKM dan termasuk kategori tuntas, sedangkan 63% siswa masih memerlukan perbaikan. Ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI setelah metode role playing diterapkan.

d. Refleksi Siklus I

Refleksi adalah tahap analisis dan evaluasi data observasi. Tujuan refleksi adalah untuk menilai apakah siklus I perlu diulang atau sudah mencapai keberhasilan. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I memberikan berbagai pengalaman dan pelajaran berharga dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Secara umum, meskipun tujuan pembelajaran telah dicapai, terdapat beberapa area

yang perlu diperbaiki dan diperkuat untuk siklus II. Hasil pengamatan menunjukkan adanya kekurangan yang perlu diperbaiki agar hasil lebih optimal.

- 1) Tujuan pembelajaran perlu lebih ditekankan agar siswa mudah mengaitkan materi dan termotivasi.
- 2) Beberapa siswa terlihat kurang terlibat dalam kegiatan *role playing*. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh minimnya pemahaman mengenai pentingnya metode tersebut. Meskipun *role playing* digunakan sebagai metode untuk memotivasi, keaktifan siswa dalam berpartisipasi harus lebih digalakkan, terutama bagi siswa yang lebih pendiam. Solusi yang bisa dilakukan adalah memberikan kesempatan lebih bagi siswa untuk memilih peran yang mereka rasa lebih menarik.
- 3) Siswa dalam kelompok belum sepenuhnya berkolaborasi dengan baik. Terkadang, ada siswa yang mengambil alih peran sementara yang lain cenderung pasif. Untuk memperbaiki hal ini, mungkin bisa diterapkan mekanisme rotasi peran atau memberikan instruksi yang lebih jelas mengenai pembagian tugas dalam kelompok.
- 4) Selama pembelajaran, beberapa siswa tampak kurang fokus pada penjelasan yang diberikan. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh terbatasnya variasi dalam metode pengajaran atau minimnya interaksi langsung antara guru dan siswa. Guru perlu memakai media belajar variatif dan memberi ruang lebih bagi siswa bertanya.
- 5) Penguasaan kelas dan pengelolaan dinamika siswa perlu diperbaiki, terutama dalam mengatur siswa yang lebih aktif dan menjaga agar siswa lainnya tetap

fokus. Menggunakan teknik pengelolaan kelas yang lebih beragam, seperti memberikan giliran berbicara atau memberikan penghargaan bagi siswa yang aktif, bisa meningkatkan suasana belajar yang lebih kondusif.

- 6) Kecepatan penjelasan yang diberikan guru perlu diperbaiki. Beberapa siswa terlihat belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan karena penjelasan terlalu cepat. Karena itu, penjelasan perlu disampaikan secara lebih rinci dan perlahan, serta memberi siswa ruang untuk bertanya dan memastikan pemahaman.

Langkah siklus II mencakup:

- 1) Guru menekankan tujuan pembelajaran dan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata untuk meningkatkan motivasi siswa.
- 2) Guru akan mengadakan sesi diskusi singkat sebelum kegiatan role playing dimulai untuk menampung pendapat siswa terkait materi yang akan dipelajari. Langkah ini bertujuan untuk merangsang minat serta meningkatkan partisipasi aktif siswa.
- 3) Guru akan memberikan arahan yang lebih rinci mengenai pembagian tugas dalam kelompok dan menerapkan mekanisme rotasi peran agar seluruh siswa aktif dalam kegiatan kelompok.
- 4) Guru menggunakan media tambahan, memberi ruang tanya jawab dan diskusi, serta menambah waktu praktik agar siswa lebih memahami materi.
- 5) Guru akan lebih fokus dalam mengelola kelas dengan cara memberikan perhatian yang merata kepada setiap siswa dan menciptakan iklim kelas yang

kondusif, serta memberi motivasi bagi siswa untuk lebih berani bertanya atau memberikan pendapat.

- 6) Guru menyampaikan penjelasan terstruktur, bertahap, dan disertai contoh nyata agar mudah dipahami siswa.

Perbaikan ini diharapkan membuat siklus II lebih efektif, dengan peningkatan keaktifan dan pemahaman siswa yang lebih tinggi.

3. Siklus II

Setelah refleksi, siklus II dilaksanakan dengan perencanaan ulang berdasarkan siklus I, mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan refleksi siklus I, siklus II difokuskan pada peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa dengan materi “Hijrah Rasulullah SAW dan Dakwah di Madinah” melalui metode role playing. Kemudian peneliti telah menyiapkan soal tes yang berbeda dari siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan ke I Siklus II

Pertemuan pertama siklus II berlangsung Selasa, 20 Agustus 2024 selama 2×40 menit dengan materi “Hijrah Rasulullah SAW dan Dakwah di Madinah” melalui role playing, diawali pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa. Adapun langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan absensi.

- (2) Guru memberi apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa tentang pentingnya kerja sama.
- (3) Guru menyampaikan tujuan belajar: memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW di Madinah.
- (4) Guru menjelaskan metode role playing dan langkah pelaksanaannya.
- (5) Guru membagi siswa ke beberapa kelompok untuk kegiatan inti.

b) Kegiatan Penyajian

- (1) Guru membimbing siswa menyusun skenario.
- (2) Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan skenario yang disusun.
- (3) Guru memberikan bimbingan jika diperlukan, dan siswa mempersiapkan peran masing-masing.
- (4) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk memainkan skenario di depan kelas.
- (5) Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya *role playing*, fokus pada kreativitas siswa dan pemahaman konsep.
- (6) Guru merangkum hasil diskusi dan memberikan klarifikasi tentang konsep yang dipelajari melalui *role playing*.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengulangi poin-poin utama.
- (2) Guru memberikan soal refleksi terkait materi dan metode pembelajaran.
- (3) Guru mengingatkan pelajaran berikutnya dengan gambaran singkat tentang strategi diplomasi Nabi Muhammad saw.

Pertemuan kedua berlangsung Selasa, 27 Agustus 2024, dengan peneliti sebagai pendidik dan wali kelas sebagai observer. Kejadiannya meliputi:

2) Pertemuan ke II Siklus II

Pertemuan kedua dilaksanakan Selasa, 27 Agustus 2024 selama 2×40 menit dengan materi “Hijrah dan Dakwah Nabi Muhammad SAW di Madinah”. Adapun pelaksanaan kejadiannya adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan absensi siswa.
- (2) Guru memberi apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya tentang strategi perjuangan Nabi Muhammad SAW.
- (3) Guru menyampaikan tujuan belajar: memahami strategi perjuangan Nabi Muhammad SAW di Madinah.
- (4) Guru menjelaskan bahwa siswa akan menggunakan metode role playing lagi.
- (5) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang berbeda dari siklus sebelumnya.

b) Kegiatan Penyajian

- (1) Guru membimbing siswa menyusun skenario baru.
- (2) Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan skenario baru.
- (3) Guru memberikan bimbingan jika diperlukan, dan siswa mempersiapkan peran masing-masing.
- (4) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk menampilkan skenario di depan kelas.

- (5) Guru meminta siswa memberi tanggapan pada penampilan kelompok.
- (6) Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya role playing, fokus pada kreativitas siswa dan pemahaman konsep.
- (7) Guru memberikan penekanan pada strategi diplomasi dan persatuan yang dilakukan Nabi Muhammad saw.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru menyimpulkan pelajaran dengan menekankan poin utama.
- (2) Guru memberi soal refleksi tentang materi dan metode.

c. Observasi (Pengamatan)

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

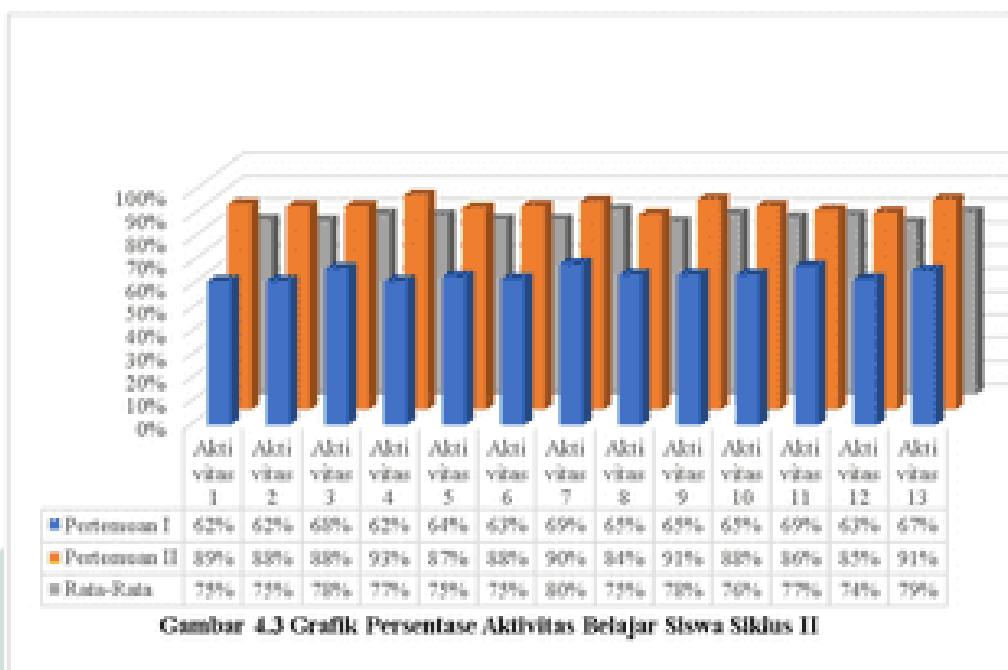
Pada siklus II, aktivitas siswa dipantau menggunakan lembar observasi yang disiapkan peneliti. Dalam pelaksanaannya, peneliti bekerja sama dengan observer yang berperan aktif dalam mengamati setiap perkembangan dan aktivitas yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi bertujuan mencatat respon, partisipasi, dan interaksi siswa. Hasil dua pertemuan siklus II dikumpulkan dan disusun sistematis, terlihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan		Rata-Rata	Kriteria
		1	2		
1	Siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	88%	98%	93%	A (Sangat Baik)
2	Siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi pembelajaran.	90%	100%	95%	A (Sangat Baik)
3	Siswa memilih peran yang sesuai dengan skenario pembelajaran.	91%	91%	91%	A (Sangat Baik)

4	Siswa menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk mencoba peran baru.	89%	96%	93%	A (Sangat Baik)
5	Siswa aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk memahami skenario pembelajaran.	89%	93%	91%	A (Sangat Baik)
6	Siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario yang akan dimainkan.	93%	97%	95%	A (Sangat Baik)
7	Siswa memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan.	91%	99%	95%	A (Sangat Baik)
8	Siswa menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan.	88%	99%	94%	A (Sangat Baik)
9	Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran.	89%	99%	94%	A (Sangat Baik)
10	Siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau nilai pembelajaran agama.	91%	93%	92%	A (Sangat Baik)
11	Siswa melakukan refleksi atas pengalaman bermain peran selama pembelajaran berlangsung.	89%	91%	90%	A (Sangat Baik)
12	Siswa mampu mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui bermain peran dengan penerapan nilai-nilai agama.	89%	90%	89%	A (Sangat Baik)
13	Siswa mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata.	88%	90%	89%	A (Sangat Baik)
Nilai Rata-Rata		89%	95%	92%	A (Sangat Baik)

Data Tabel 4.8 menunjukkan metode Role Playing meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Ponrang Selatan, seperti terlihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 dan Tabel 4.8 menunjukkan peningkatan signifikan setiap aktivitas siswa pada siklus II, termasuk perhatian siswa saat guru menjelaskan tujuan, dari 88% naik menjadi 98%. Ini menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi, dengan rata-rata mencapai 93%. Demikian pula pada aktivitas kedua, siswa yang bertanya atau minta klarifikasi naik dari 90% menjadi 100%, dengan rata-rata 95%.

Pada aktivitas ketiga, persentase siswa yang memilih peran sesuai skenario pembelajaran mencapai 91% pada kedua pertemuan, menunjukkan konsistensi yang sangat baik dengan rata-rata 91%. Sedangkan pada aktivitas keempat, yang menilai antusiasme siswa untuk mencoba peran baru, terlihat peningkatan signifikan, yaitu meningkat dari 89% menjadi 96%, rata-rata 93%.

Tidak kalah menarik, pada aktivitas kelima, siswa yang aktif berkolaborasi dalam kelompok untuk memahami skenario pembelajaran mulai dengan 89% dan meningkat menjadi 93% di pertemuan kedua, menghasilkan rata-rata 91%. Pada

aktivitas keenam, yaitu siswa yang mengajukan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario meningkat dari 93% menjadi 97%, rata-rata 95%.

Sementara itu, pada aktivitas ketujuh, siswa yang memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan tercatat sebesar 91% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 99% pada pertemuan kedua, sehingga rata-ratanya mencapai 95%. Pada aktivitas kedelapan, yang menilai penggunaan ekspresi verbal dan non-verbal sesuai peran, meningkat signifikan dari 88% menjadi 99%, rata-rata 94%.

Selanjutnya, partisipasi diskusi siswa naik dari 89% menjadi 99% (rata-rata 94%), sementara kemampuan mengaitkan peran dengan nilai agama meningkat dari 91% menjadi 93% (rata-rata 92%).

Aktivitas refleksi siswa meningkat dari 89% menjadi 91% (rata-rata 90%), kemampuan mengaitkan pembelajaran dengan nilai agama dari 89% menjadi 90% (rata-rata 89%), dan ide kreatif untuk penerapan nyata dari 88% menjadi 90% (rata-rata 89%). Secara keseluruhan, siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata 92% (“Sangat Baik”), menandakan keberhasilan metode Role Playing dalam mendorong keterlibatan, pemahaman mendalam, dan penerapan pembelajaran dalam kehidupan nyata.

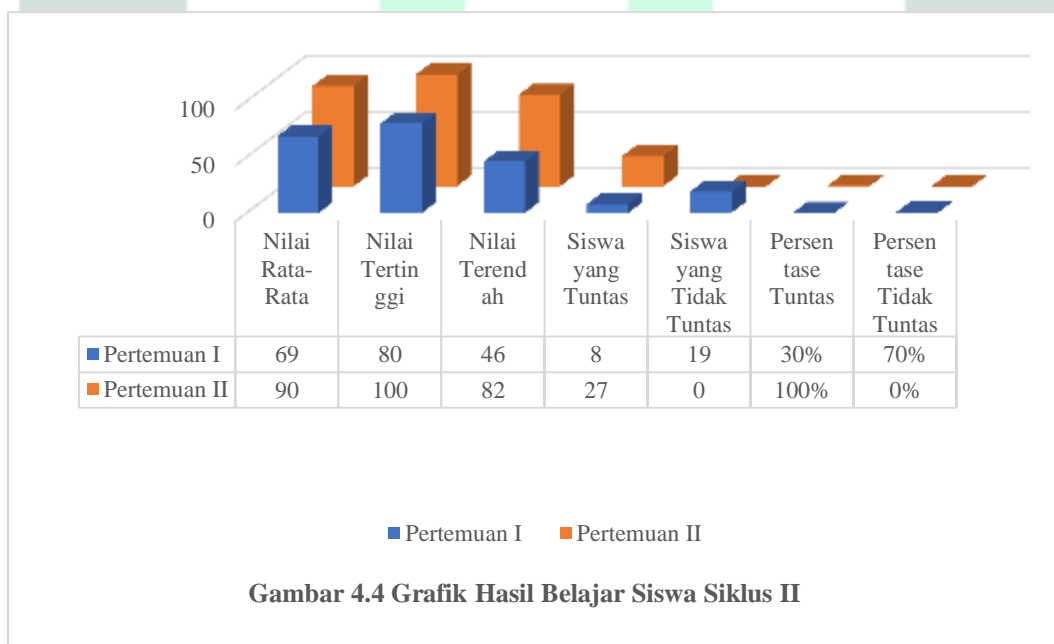
2) Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar siswa menunjukkan efektivitas metode role playing dalam meningkatkan pemahaman PAI kelas VII SMPN 1 Ponrang Selatan. Data lengkap siklus II ditampilkan pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Hasil Belajar Pra Siklus II dan Pasca Siklus II

Keterangan	Siklus II	
	Pra Siklus	Pasca Siklus
Nilai Rata-Rata	69	90
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	46	82
Siswa yang Tuntas	8	27
Siswa yang Tidak Tuntas	19	0
Persentase Tuntas	30%	100%
Persentase Tidak Tuntas	70%	0%

Grafik berikut menunjukkan peningkatan hasil belajar PAI siswa setelah metode role playing diterapkan.



Tabel 4.9 menunjukkan metode role playing meningkatkan hasil belajar PAI; sebelum siklus, rata-rata nilai 69, 30% siswa tuntas, 70% belum tuntas.

Kondisi ini menunjukkan adanya tantangan yang signifikan dalam mencapai KKM (76). Namun, setelah pembelajaran melalui metode *role playing* dilakukan, rata-rata nilai siswa melonjak menjadi 90. Tidak hanya itu, nilai tertinggi mencapai 100, sementara nilai terendah pun sudah melampaui KKM dengan skor 82. Lebih menarik lagi, seluruh siswa (100%) berhasil mencapai ketuntasan belajar, menunjukkan bahwa semua siswa telah memahami materi tanpa ada yang tertinggal. Peningkatan ini menunjukkan metode *role playing* berhasil membuat pembelajaran interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan pengamatan observer terhadap proses pembelajaran pada siklus II, terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Penyampaian tujuan pembelajaran telah dilakukan secara jelas dan efektif. Siswa mulai memahami manfaat langsung dari materi yang dipelajari, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Siswa menerima dengan baik kaitan antara materi lama dan baru.
- 2) Keaktifan siswa dalam kegiatan *role playing* sudah meningkat dengan baik. Sebagian besar siswa menunjukkan minat dan antusiasme dalam berpartisipasi aktif. Metode ini berhasil memotivasi siswa, dan mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
- 3) Kolaborasi dalam kelompok berjalan dengan baik. Setiap siswa menunjukkan keterlibatan aktif, dan pembagian peran berjalan lancar. Tidak ada lagi siswa

yang mendominasi, dan setiap anggota kelompok berkontribusi dengan baik dalam menyelesaikan tugas bersama.

- 4) Fokus siswa selama pembelajaran sudah sangat baik. Seluruh siswa tampak tertarik dan memperhatikan penjelasan guru. Media dan diskusi membantu siswa memahami materi lebih mudah.
- 5) Penguasaan kelas dan pengelolaan dinamika siswa sudah sangat baik. Guru mengelola kelas efektif, menciptakan suasana kondusif bagi semua siswa. Teknik pengelolaan kelas yang digunakan berhasil menjaga keseimbangan perhatian dan fokus siswa.
- 6) Penjelasan guru dalam menyampaikan materi sudah sangat efektif. Kecepatan dan cara penyampaian penjelasan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa mampu mengikuti materi dengan baik dan diberikan kesempatan untuk bertanya serta mengonfirmasi pemahaman mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan komprehensif.

Dengan pencapaian ini, pembelajaran berjalan lancar tanpa perlu perbaikan di siklus berikutnya.

C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I dan II

I. Kondisi Awal Sebelum Dilakukan Penelitian

Sebelum penelitian, hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Ponrang Selatan kurang memuaskan karena pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah, membuat siswa pasif dan kesulitan memahami materi. Banyak siswa hanya mencapai KKM 76 atau di bawahnya, sehingga diperlukan metode inovatif seperti role playing untuk meningkatkan minat dan pemahaman.

II. Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

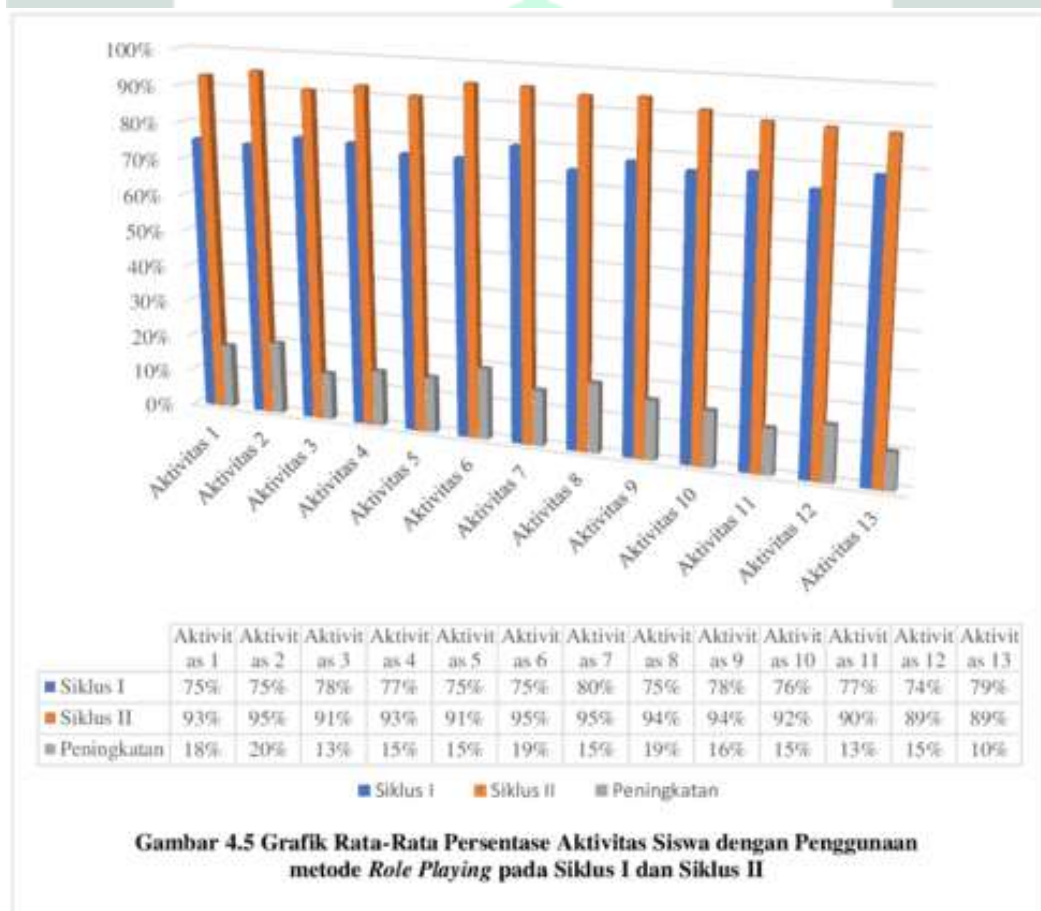
Berdasarkan hasil penelitian, persentase rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode role playing pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Data ini dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 4.10, yang menunjukkan perkembangan keterlibatan siswa di setiap tahap pembelajaran.

Tabel 4.10 Rata-Rata Persentase Aktivitas Siswa dengan Penggunaan metode *Role Playing* pada siklus I dan siklus II

No	Aktivitas yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	75%	93%	18%
2	Siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi pembelajaran.	75%	95%	20%
3	Siswa memilih peran yang sesuai dengan skenario pembelajaran.	78%	91%	13%
4	Siswa menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk mencoba peran baru.	77%	93%	15%
5	Siswa aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk memahami skenario pembelajaran.	75%	91%	15%
6	Siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario yang akan dimainkan.	75%	95%	19%
7	Siswa memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan.	80%	95%	15%
8	Siswa menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan.	75%	94%	19%
9	Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran.	78%	94%	16%
10	Siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau nilai pembelajaran agama.	76%	92%	15%
11	Siswa melakukan refleksi atas pengalaman bermain peran selama pembelajaran berlangsung.	77%	90%	13%
12	Siswa mampu mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui bermain peran dengan penerapan nilai-nilai agama.	74%	89%	15%
13	Siswa mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata.	79%	89%	10%

Nilai Rata-Rata	77%	92%	16%
------------------------	------------	------------	------------

Berdasarkan hasil penelitian, persentase rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode role playing pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Data ini dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 4.10, yang menunjukkan perkembangan keterlibatan siswa di setiap tahap pembelajaran. Peningkatan signifikan terlihat pada perhatian, partisipasi, antusiasme, kolaborasi, dan keterlibatan diskusi siswa, dengan rata-rata aktivitas belajar naik 16% dari siklus I ke II. Detailnya dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Tabel 4.10 dan Gambar 4.5 menunjukkan metode pembelajaran interaktif meningkatkan aktivitas siswa. Semua indikator, termasuk perhatian, pertanyaan, dan kerja sama, naik rata-rata 16%, menandakan keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam diskusi dan role playing. Peningkatan juga terlihat dalam kemampuan siswa untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan nilai-nilai agama serta refleksi atas pengalaman belajar mereka. Secara keseluruhan, metode kreatif dan partisipatif berhasil meningkatkan fokus, kreativitas, dan pemahaman siswa PAI kelas VII SMPN 1 Ponrang Selatan.

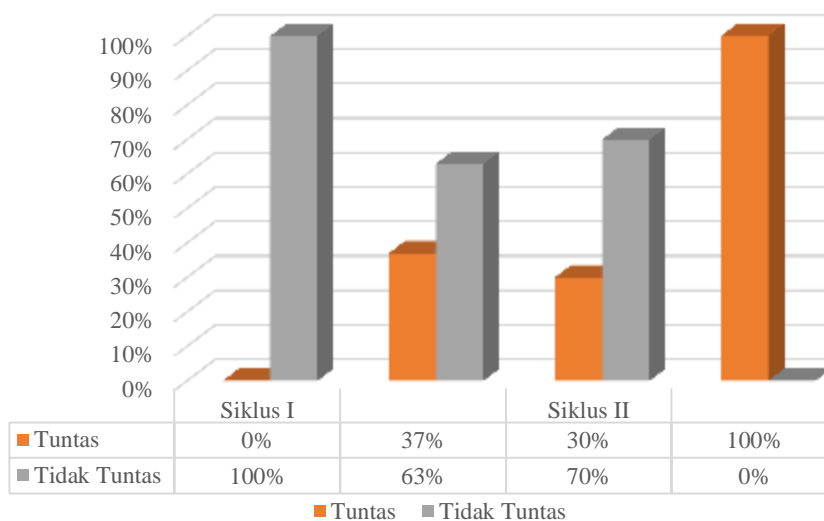
III. Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan belajar PAI siswa kelas VII melalui role playing pada siklus I dan II, seperti terlihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Nilai Pretest	Nilai Posttest	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Adam Ramadhan	48	80	68	80
2	Andi Ibrahim	52	88	72	94
3	Andi Syakira Akir	56	80	46	82
4	Fhina Resky Auliya	60	52	78	94
5	Muh. Adnad Marto	56	48	60	82
6	Muh. Al Fharidzi Jamal	60	52	76	94
7	Muhammad Faris Hadis	56	72	46	82
8	Muhammad Haedir	60	56	80	94
9	Muhammad Kaka Syaputra	48	56	52	82
10	Muhammad Nabil	52	88	66	90
11	Muhammad Rifky Fajring	48	68	66	90
12	Nadya Putri	56	44	74	88
13	Nasrullah Pratama	60	68	80	100
14	Nur Fayza Hatta	56	88	56	92
15	Nurasisah Sahara	44	76	76	90
16	Nurfaizah	60	52	72	86

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Nilai Pretest	Nilai Posttest	Nilai Pretest	Nilai Posttest
17	Rahmi Ramadani	60	88	68	92
18	Rama	56	60	76	98
19	Salsa Deswita	60	56	68	88
20	Satriani	56	92	72	92
21	Rifat	56	56	72	88
22	Sania Marwa Sukri	56	68	72	96
23	Yudis Aditia Purnama	56	64	68	90
24	Padlan	60	56	76	90
25	Rizal Bakri	60	88	72	88
26	Farham	56	56	68	92
27	Reski Hidayatullah	52	76	76	88
Nilai Rata-Rata		56	68	69	90
Nilai Tertinggi		92	75	80	100
Nilai Terendah		44	30	46	82
Tidak Tuntas		100%	63%	70%	0%
Tuntas		0%	37%	30%	100%
Peningkatan		37%		70%	
Peningkatan Antara Siklus I dan II		33%			



Gambar 4.6 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Tabel 4.11 dan Gambar 4.6 menunjukkan metode Role Playing meningkatkan hasil belajar PAI kelas VII SMPN 1 Ponrang Selatan; pada Siklus I, 0% siswa tuntas dan semua berada di bawah KKM 76. Setelah penerapan Role Playing yang interaktif, Siklus II menunjukkan seluruh siswa (100%) tuntas, dengan rata-rata nilai posttest naik dari 68 menjadi 90. Metode ini berhasil meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan pencapaian KKM, sehingga siklus berikutnya tidak diperlukan.

D. Pembahasan

Penelitian ini menerapkan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan dengan memanfaatkan metode Role Playing. Adapun siklus dalam penelitian ini menggunakan bentuk siklus model Kurt Lewin yang terdiri dari empat langkah utama dalam satu siklus, yaitu: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*).

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan fondasi penting dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, karena di tahap ini seluruh persiapan untuk memastikan keberhasilan pembelajaran dilakukan secara matang. Pada siklus I, peneliti merancang penerapan metode role playing dalam dua pertemuan dengan materi menarik, yaitu Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah dan Berita Gembira dari Kota Yatsrib. Persiapan dilakukan secara sistematis, mulai dari pemilihan pokok bahasan yang relevan hingga penyusunan perangkat pembelajaran, termasuk RPP,

lembar observasi untuk memantau aktivitas siswa, serta tes berupa pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa. Selain itu, bahan ajar yang diperlukan, seperti buku pegangan guru dan siswa, juga dipastikan tersedia agar pembelajaran berjalan lancar.

Pada siklus II, perencanaan tindakan kelas diperbarui berdasarkan refleksi dari siklus I dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Fokus utama pada siklus ini adalah mendorong partisipasi aktif siswa serta memperdalam pemahaman mereka tentang Perjalanan Hijrah Rasulullah SAW dan Dakwah Nabi Muhammad SAW di Madinah. Peneliti menekankan penyampaian materi yang mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa agar mereka lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar. Diskusi singkat sebelum *role playing* menjadi salah satu langkah strategis untuk menggali pendapat siswa dan menumbuhkan rasa penasaran mereka. Peneliti juga mempersiapkan mekanisme rotasi peran dalam kelompok agar semua siswa terlibat aktif, serta memperkaya pembelajaran dengan penggunaan media, seperti gambar atau video, untuk membuat materi lebih hidup. Dengan penjelasan yang lebih terstruktur dan penggunaan contoh nyata yang mudah dipahami, pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Halim Simatupang menjelaskan bahwa perencanaan meliputi beberapa aspek utama, termasuk penentuan tujuan pembelajaran, kompetensi yang hendak dicapai, serta strategi pengajaran yang

akan digunakan guru selama proses belajar mengajar. Perencanaan ini dapat dibagi menjadi dua jenis: perencanaan awal, yang didasarkan pada masalah yang teridentifikasi sebelum siklus dimulai, dan perencanaan lanjutan, yang dirancang berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya untuk memperbaiki kekurangan yang ada.²⁴

Putu Yulia Angga Dewi, dkk menambahkan bahwa dalam tahap persiapan, terdapat beberapa langkah penting yang harus dilakukan. Pertama, guru perlu menyusun rencana pembelajaran beserta perangkat pendukungnya. Kedua, menyiapkan sarana dan perangkat pembelajaran, seperti lembar kerja siswa (LKS) dan media peraga. Ketiga, menyediakan alat yang mendukung perekaman dan analisis data mengenai proses maupun hasil dari tindakan perbaikan yang dilakukan.²⁵

Dari uraian tersebut, perencanaan PTK dapat dilihat sebagai kolaborasi antara guru sebagai peneliti dan rekan sejawat. Proses ini harus dilakukan secara proaktif dan fleksibel untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran. Supardi dkk. menekankan pentingnya mempertimbangkan potensi kendala yang mungkin muncul selama pelaksanaan dalam setiap langkah perencanaan. Dengan pendekatan tersebut, PTK diharapkan dapat berjalan secara efektif dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Singkatnya, perencanaan yang cermat menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkualitas bagi siswa.

²⁴ Halim Simatupang, *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21* (Pustaka Media Guru, 2019)

²⁵ Putu Yulia Angga Dewi and others, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, metode role playing digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa serta pemahaman mereka terhadap materi. Menurut Agus Suprijono dalam bukunya *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, metode role playing terdiri dari beberapa tahap yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Persiapan

Pada tahap pendahuluan pembelajaran, guru memiliki tugas penting dalam menyiapkan siswa secara fisik dan psikis sebelum memasuki kegiatan inti. Tugas-tugas tersebut mencakup penjelasan tujuan pembelajaran, pengenalan topik atau situasi yang akan dipelajari, serta gambaran skenario kegiatan. Di samping itu, guru memberikan motivasi dan menekankan manfaat materi dalam kehidupan sehari-hari untuk membangun relevansi dan kesiapan siswa.²⁶ Edhy Rustan dan Muh. Said Bahru menyatakan bahwa pengembangan kecakapan siswa membutuhkan peningkatan kinerja guru. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing kesiapan mental dan relevansi pembelajaran agar siswa termotivasi dan siap belajar.

b) Memilih Peran

Guru bersama siswa menentukan peran yang ada dalam skenario. Setiap siswa memilih atau ditugaskan peran tertentu sesuai dengan kebutuhan cerita atau

²⁶ Muwahidah Nur Hasanah and Wibawati Bermi, *Metode Pembelajaran PAI* (Cv. Azka Pustaka, 2022)

situasi yang telah disiapkan. Proses ini melibatkan diskusi untuk memastikan setiap siswa merasa nyaman dengan perannya.²⁷

c) Menyiapkan Skenario

Guru menyiapkan skenario yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sementara siswa diberikan kesempatan untuk memahami peran mereka dan, bila diperlukan, menyiapkan dialog atau tindakan yang akan dilakukan selama kegiatan role playing. Skenario harus cukup jelas agar siswa dapat berinteraksi dengan baik dalam peran masing-masing.²⁸

d) Memainkan Peran (*Role Playing*)

Siswa mulai mengeksekusi peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator dan pengamat, memastikan setiap siswa aktif terlibat dan mengikuti jalannya permainan dengan baik.²⁹

e) Diskusi dan Analisis

Setelah sesi role playing selesai, guru memandu diskusi untuk menganalisis pengalaman siswa selama permainan peran. Diskusi ini dilakukan

²⁷ Nining Mariyaningsih and Mistina Hidayati, *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif* (CV Kekata Group, 2018)

²⁸ Nur Rayhan and others, 'Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Sekolah Dasar', *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7.1 (2023), pp. 42–56.

²⁹ M. Si Rustiyarso, *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Noktah, 2021)

untuk mengaitkan hasil permainan dengan tujuan pembelajaran dan membantu siswa melakukan refleksi terhadap apa yang telah mereka pelajari.³⁰

f) Evaluasi dan Kesimpulan

Guru memberikan umpan balik terkait aktivitas *role playing* yang telah dilakukan. Bersama siswa, guru membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran berdasarkan pengalaman mereka selama sesi tersebut. Evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.³¹

Pemberian umpan balik dari guru setelah kegiatan *role playing* memiliki peran penting dalam memperkuat pemahaman siswa. Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Al-Hayat UIN Palopo, guru yang mampu memberikan umpan balik konstruktif, misalnya melalui simulasi, media visual, atau diskusi terarah dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran³². Umpan balik yang baik tidak hanya membantu siswa memperbaiki kesalahan, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir reflektif dan mengembangkan keterampilan sosial.

Selain itu, proses merumuskan kesimpulan bersama siswa merupakan bagian penting dari evaluasi reflektif dalam pembelajaran berbasis pengalaman. Evaluasi ini tidak hanya menitikberatkan pada aspek kognitif, tetapi juga

³⁰ A. P. Jufri and others, *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode Yang Efektif* (Ananta Vidya, 2023)

³¹ Eti Robiatul Adawiah and Siti Qomariyah, 'Peran Role Playing dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas VII di SMPN 1 Sagaranten', *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2023), pp. 144–62.

³² Adiyono, A. dkk. (2022). *Skills of Islamic Religious Education Teachers in Class Management*. Al-Hayat: Journal of Islamic Education, 6(1), 104–115. UIN Palopo.

mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran holistik dan konstruktivistik, di mana siswa secara aktif membangun pemahaman melalui refleksi atas pengalaman belajar mereka³³. Melalui kegiatan diskusi dan refleksi bersama, siswa diajak untuk mengkaji ulang pengalaman belajar mereka, menyusun pemahaman baru, dan memperkuat kemampuan berpikir kritis serta keterampilan kolaboratif. Dengan demikian, evaluasi melalui umpan balik dan kesimpulan bersama ini bukan hanya menjadi sarana pengukuran hasil belajar, tetapi juga alat pembentukan karakter dan kemandirian belajar siswa.

g) Aplikasi

Pada tahap penutup, guru membimbing siswa agar memahami penerapan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam situasi nyata atau kontekstual. Hal ini bertujuan untuk menegaskan keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari dan mendorong siswa memanfaatkan pengetahuan tersebut di luar lingkungan kelas.³⁴

Dengan penerapan metode role playing, siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Agama Islam meningkat. Penelitian menunjukkan bahwa metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga motivasi belajar siswa ikut meningkat. Pamungkas dan Mei menekankan bahwa metode role playing dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena mereka langsung berperan dalam situasi yang relevan dengan

³³ Ibid

³⁴ Siti Nurjannah, 'Strategi Pembelajaran PAI Kontekstual', *Analysis*, 2.1 (2024), pp. 204-13.

materi.³⁵ Temuan Humaerah, dkk juga sejalan, menyatakan bahwa metode ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.³⁶

Lebih lanjut, Neti Herawati menyatakan bahwa metode role playing membuat pembelajaran lebih mudah diingat oleh siswa karena mereka langsung terlibat dalam prosesnya. Dengan memainkan peran dalam skenario yang telah disiapkan, siswa tidak hanya mempelajari teori tetapi juga mempraktikkan materi, sehingga keterampilan sosial dan komunikasi mereka meningkat.³⁷ Muhamad Azin menambahkan bahwa metode ini mendorong siswa untuk berinisiatif dan bekerja sama dengan teman-teman, sehingga tercipta lingkungan belajar yang positif dan produktif.³⁸

Secara keseluruhan, penggunaan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman materi, dan kemampuan sosial mereka. Metode ini menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus membantu siswa mengingat materi dengan lebih efektif melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu,

³⁵ Pamungkas Mei, *Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil pada Siswa Kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas* (unpublished PhD Thesis, IAIN Purwokerto, 2020)

³⁶ Muliaty Amin, Andi Abd Hamzah, and Humaerah Humaerah, *Strategi Dakwah Muhammadiyah dalam Meningkatkan Kesadaran Beragama*, *Jurnal Mercusuar*, 1.3 (2021) <<https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/mercusuar/article/view/19586>> [accessed 2 January 2025].

³⁷ Neti Herawati, *Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di MTs Al-Hikmah Batanghari* (unpublished PhD Thesis, IAIN Metro, 2023) <<http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8546/>> [accessed 2 January 2025].

³⁸ Muhamad Azin, *Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*, *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 2023, pp. 111–18.

penggunaan metode *role playing* sangat dianjurkan sebagai strategi pengajaran yang inovatif dalam pendidikan agama Islam di sekolah.

3. Pengamatan

Penelitian ini melakukan observasi langsung pembelajaran *role playing* di kelas VII SMPN 1 Ponrang Selatan, menilai interaksi siswa dan efektivitas metode. Peneliti dan guru menggunakan lembar observasi untuk mencatat keterlibatan siswa di setiap tahap kegiatan.

Beberapa indikator utama yang menjadi fokus pengamatan mencakup:

- a) Keterlibatan Aktif Siswa, Dilihat dari antusiasme siswa dalam memilih peran, memahami skenario, hingga memainkan peran dengan penuh tanggung jawab.
- b) Kerja Sama dan Interaksi Sosial, Interaksi antar siswa dalam kelompok, baik dalam mendiskusikan skenario maupun saat menjalankan peran, menjadi salah satu poin penting yang diamati.
- c) Kreativitas dan Ekspresi, Kemampuan siswa untuk mengekspresikan peran mereka melalui dialog, gerakan, dan mimik wajah yang relevan dengan tema pembelajaran.
- d) Pemahaman Materi, Diukur dari respons siswa selama diskusi refleksi, serta kemampuan mereka menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep pembelajaran.
- e) Sikap dan Nilai yang Ditampilkan, Observasi terhadap penerapan nilai-nilai seperti kerja sama, empati, dan saling menghargai yang tercermin dalam aktivitas mereka.

f) Respon Audiens, Peran siswa yang menjadi audiens dalam memberikan tanggapan, apresiasi, atau kritik yang membangun terhadap kelompok lain.

Menurut Agus Suprijono, metode *role playing* tidak hanya memfasilitasi siswa untuk memahami konsep pembelajaran melalui pengalaman langsung, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan rasa percaya diri. Dengan pengamatan yang terstruktur, data yang terkumpul memberikan gambaran yang kaya tentang efektivitas metode ini dalam menciptakan pembelajaran yang dinamis dan berpusat pada siswa.

Observasi penting untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan pembelajaran guru, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta menjadi bahan refleksi untuk perbaikan siklus berikutnya.³⁹ Menurut Efendi Nur and Imam Junaris, observasi kelas bertujuan untuk memperoleh data objektif mengenai situasi pembelajaran dan menganalisis kesulitan yang dihadapi guru dalam pengelolaan kelas.⁴⁰

Pelaksanaan observasi dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat penting bagi guru untuk mencatat aspek-aspek perkembangan siswa secara sistematis. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa selama proses belajar-mengajar, dan data yang diperoleh dicatat pada lembar observasi sebagai dasar

³⁹ Wandu Lesmana, Astri Sutisnawati, and Luthfi Hamdani Maulana, 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individual untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9.3 (2023), pp. 1308–1305.

⁴⁰ Efendi Nur and Imam Junaris, 'Evaluasi dan Monitoring Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan', *Refresh: Manajemen Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), pp. 48–73.

untuk menilai efektivitas pembelajaran⁴¹. Nurhatika menjelaskan bahwa observasi termasuk salah satu dari empat komponen utama dalam penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sehingga menyediakan kerangka kerja yang terstruktur bagi guru untuk memantau dan mengevaluasi tindakan pembelajaran⁴². Selain itu, hasil observasi mencakup data tentang keaktifan siswa serta refleksi mendalam guru mengenai efektivitas strategi mengajar, sebagaimana terlihat dari peningkatan kehadiran dan partisipasi siswa selama tindakan berlangsung yang dicatat sebagai indikator keberhasilan pembelajaran⁴³. Karena itu, observasi tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sarana bagi guru untuk menilai diri sendiri dan memperbaiki kualitas profesional mereka dalam mengajar.

4. Refleksi

Dalam penelitian ini, refleksi dilakukan untuk menelaah dan mengolah data hasil pengamatan, dengan tujuan menentukan apakah siklus yang dijalankan perlu diulang atau sudah berhasil. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan adanya beberapa kekurangan yang harus diperbaiki sebelum diterapkan pada siklus berikutnya. Kekurangan tersebut meliputi: a) pada kegiatan pendahuluan, penyampaian tujuan pembelajaran kurang mendapat penekanan sehingga siswa

⁴¹ Nur Rahmatan Mursalin, *Jurnal Teori dan Riset Pendidikan Islam*, “Peningkatan Hasil Belajar Membaca Pemahaman dengan Menerapkan Model CIRC pada Siswa Sekolah Dasar”, IAIN Palopo, Vol. 1, No. 1, hlm. 39.

⁴² Nurhatika, *Jurnal Teori dan Riset Pendidikan Islam*, “Model Explicit Instruction dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas III SDN 09 Mattekko Kota Palopo”, IAIN Palopo, hlm. (komponen PTK)

⁴³ Feny Fujianti, *Jurnal Teori dan Riset Pendidikan Islam*, “Penerapan Metode Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi di Sekolah Dasar”, IAIN Palopo, hlm. 112 (mengutip penggunaan observasi dan refleksi PTK)

belum memahami manfaat langsung dari materi yang dipelajari, b) keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada metode role playing, masih rendah, c) siswa dalam kelompok belum sepenuhnya berkolaborasi dengan baik, sering kali ada siswa yang dominan sementara lainnya pasif, d) selama proses pembelajaran, beberapa siswa terlihat kurang fokus memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, e) pengelolaan kelas oleh guru masih kurang optimal, terutama dalam menjaga keseimbangan antara siswa yang aktif dan pasif, f) kecepatan penjelasan guru dinilai terlalu cepat sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan memahami materi.

Refleksi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan setelah dilakukan perbaikan berdasarkan kekurangan pada siklus I. Pengamatan menunjukkan bahwa: a) pada tahap pendahuluan, penyampaian tujuan pembelajaran dan kegiatan apersepsi menunjukkan peningkatan, terutama berkat penerapan ice breaking yang mampu memotivasi siswa, b) siswa lebih aktif dalam pembelajaran setelah guru memberikan motivasi tambahan dan membimbing mereka secara langsung, c) kolaborasi dalam kelompok meningkat setelah diterapkan rotasi peran dan arahan yang lebih jelas dari guru, d) siswa tampak lebih fokus terhadap informasi yang diberikan karena adanya variasi metode dan media pembelajaran, e) pengelolaan kelas oleh guru menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan pelaksanaan pada siklus I, meskipun masih perlu ditingkatkan, f) kecepatan penjelasan guru sudah sesuai dengan memberikan penjelasan yang lebih rinci dan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

Refleksi pada siklus I dan II didasarkan pada hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 37%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Peningkatan serupa juga tampak pada nilai rata-rata siswa, yang naik dari 68 pada siklus I menjadi 90 pada siklus II. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas refleksi dalam perbaikan tindakan pembelajaran. Sebagaimana ditegaskan oleh Yusnita Yunus, “proses refleksi dalam setiap siklus memberikan ruang untuk mengevaluasi dan memperbaiki pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan secara bertahap dan terukur.”⁴⁴

Lebih lanjut, keberhasilan dalam pembelajaran erat kaitannya dengan penggunaan metode yang variatif dan partisipatif. Dalam konteks ini, metode *role playing* memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif, yang menurut Andi Tenri Ampa, “merupakan strategi yang mampu membangun keaktifan, kerja sama, dan pemahaman mendalam terhadap materi melalui keterlibatan langsung siswa dalam situasi belajar yang menyerupai kehidupan nyata.”⁴⁵ Faktor tersebut terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, yang selanjutnya memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka.

Selain itu, keberhasilan dalam pengelolaan kelas turut berperan penting dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal. Amrah menjelaskan bahwa “pengelolaan kelas yang efektif dapat menciptakan suasana belajar yang

⁴⁴ Yusnita Yunus, *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SMA Negeri 7 Luwu Timur*, Skripsi, IAIN Palopo, 2023, hlm. 45.

⁴⁵ Andi Tenri Ampa, “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI,” dalam *Jurnal Edukasi*, IAIN Palopo, Vol. 6, No. 2, 2021, hlm. 112.

kondusif, teratur, dan mendorong partisipasi aktif siswa di setiap tahap pembelajaran.”⁴⁶ Dengan demikian, hasil refleksi ini menegaskan bahwa penelitian tidak memerlukan siklus lanjutan karena seluruh indikator keberhasilan telah tercapai secara maksimal.



⁴⁶Amrah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS,” *Jurnal Teori dan Riset Pendidikan Islam (JTJR)*, IAIN Palopo, Vol. 1, No. 1, 2022, hlm. 98.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Aktivitas rata-rata siswa pada siklus I tercatat sebesar 77% dan meningkat menjadi 92% pada siklus II, menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 16%. Hal ini menegaskan bahwa metode role playing efektif dalam mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya metode role playing. Pada siklus I, tidak ada siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara pada siklus II, seluruh siswa (100%) berhasil memenuhi KKM, dengan nilai rata-rata meningkat dari 68 menjadi 90. Hal ini menegaskan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Saran

1. Bagi guru, diharapkan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tetap diterapkan dan dikembangkan sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi serta minat belajar siswa.

Selain itu, guru dianjurkan terus berinovasi dengan berbagai variasi metode pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan aktif selama proses pembelajaran.

2. Bagi siswa, diharapkan mereka terus mempertahankan dan meningkatkan keaktifan selama pembelajaran, baik dalam memilih peran, mengajukan pertanyaan, maupun bekerja sama dengan teman sekelas. Siswa juga diharapkan lebih berani menyampaikan ide dan pendapat serta melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dijalani untuk memperdalam pemahaman. Dengan motivasi yang tinggi, siswa diharapkan terus berupaya mencapai hasil belajar yang lebih baik, baik secara individu maupun kelompok.



DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, Eti Robiatul, and Siti Qomariyah, *'Peran Role Playing dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas VII di SMPN 1 Sagaranten'*, *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2023).
- Adini Sri Nur Ayni. *Metode Bermain Peran*, Bengkalis: DOTPLUS Publisher, 2021.
- Aidah Siti Nur, *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: KBM Indonesia, 2020.
- Amin, Muliaty, Andi Abd Hamzah, and Humaerah Humaerah, *'Strategi Dakwah Muhammadiyah dalam Meningkatkan Kesadaran Beragama'*, *Jurnal Mercusuar*, 1.3 (2021) <<https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/mercusuar/article/view/19586>> [accessed 2 January 2025]
- Amrah. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Teori dan Riset Pendidikan Islam (JTIR)*, 1(1).
- Andi Arif, Pamessangi,. "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo," *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 2, no. 1 (2019).
- Andi Arif, Pamessangi,. "Nilai-nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo." *Journal of Islamic Education* 4.2 (2021).
- Arikunto Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021.
- Arifuddin, Arifuddin; Karim, Abdul Rahim. "Konsep Pendidikan" Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2021.
- Azin, Muhamad, *'Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa'*, *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 2023.
- Chusni Muhammad Minan, dkk. *Strategi Belajar Inovatif*, Pradina Pustaka Grup, 2021.
- Dahwadin, Farhan Sifa Nugraha, *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Mojotengah: CV. Mangku Bumi Media, 2019
- Darmadi Hamid, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi*, Animage, 2019.

- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Diponegoro, 2010.
- Dewi, Putu Yulia Angga, Naniek Kusumawati, Erinda Nur Pratiwi, I. Gusti Ayu Ngurah Kade Sukiastini, Moh Miftahul Arifin, Rofiatun Nisa, and others, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).
- Fujianti, Feny. *Penerapan Metode Peta Pikiran (Mind Mapping)) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi di Sekolah Dasar*”, *Jurnal Teori dan Riset Pendidikan Islam*. IAIN Palopo.
- Galu Puspa, Guru PAI di SD Negeri 651 Tallang, *Wawancara di SD Negeri 651 Tallang Pada Tanggal 4 April 2022*.
- Gontina Rima, “*Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*” Mahasiswa Universitas Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Hasanah, Muwahidah Nur, and Wibawati Bermi, *Metode Pembelajaran PAI* (Cv. Azka Pustaka, 2022)
- Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi", *Jurnal Sinestesia*, 12, No. 1, (2022).
- Haryanto, Andi. "Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran melalui Metode Aktif di Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, UIN Palopo, 6(1). (2021).
- Herawati, Neti, ‘*Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di MTs Al-Hikmah Batanghari*’ (unpublished PhD Thesis, IAIN Metro, 2023) <<http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8546/>> [accessed 2 January 2025].
- I. Putu Ade Andre Payadnya, Made Surya Hermawan, Ida Ayu Made Wedasuwari, Rulianto, and I. Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Deepublish, 2022)
- Jufri, A. P., Wahyu Kurniati Asri, Misnah Mannahali, and Ananta Vidya, *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif* (Ananta Vidya, 2023).
- Kementerian Agama RI. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.

- Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim, 2014).
- Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim, 2014).
- Lesmana, Wandu, Astri Sutisnawati, and Luthfi Hamdani Maulana, '*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individual untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9.3 (2023).
- Makmur, Makmur. "*Evaluasi Sistem Kebijakan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Berbasis Zonasi.*" *Kelola: Jurnal of Islamic Education Management* 8.1 (2023).
- Makmur Jumriani, Hisban Thaha, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 12 Kolaka Utara Pendahuluan," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 3 (2024): 383-396.
- Mardati Asih, dkk. *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa*, Yogyakarta: UAD Press, 2021.
- Mariyaningsih, Nining, and Mistina Hidayati, *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif* (CV Kekata Group, 2018).
- Mayangarum, E, *Arisan di Kelas? Boleh Enggak Sih? (Sebuah Buku Hasil Penelitian Tindakan Kelas)* (GUEPEDIA).
- Mei, Pamungkas, '*Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil pada Siswa Kelas II A di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas*' (unpublished PhD Thesis, IAIN Purwokerto, 2020).
- Muhaimin dan Abdul Majid, "*Pemikiran Pendidikan Islam*", (Bandung: Trigenda Karya, 1993).
- Munir Yusuf, "Pengaruh Pendidikan Bagi Perkembangan Anak Usia Dini," 1, no. April (2018).
- Munir Yusuf, "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu", *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, Vol. 1. N0. 2 2022.
- Mursalina, Nur, R. *Peningkatan Hasil Belajar Membaca Pemahaman dengan Menerapkan Model CIRC pada Siswa Sekolah Dasar*, (Vol. 1, No. 1). *Jurnal Teori dan Riset Pendidikan Islam*. IAIN Palopo.
- Muhaemin, M. A.; Ss, M. Pd I. *Mengembangkan Potensi Peserta Didik Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Penerbit Adab, 2022.

- Munir, Yusuf, "Manusia Sebagai Makhluk Pedagogik". *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2019.
- Ningrum Cahaya Dian, "*Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Kotagajah Lampung Tengah*" Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, 2020.
- Nugraha Moh Fahmi, dkk. *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.
- Nur, Efendi, and Imam Junaris, '*Evaluasi dan Monitoring Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan*', *Refresh: Manajemen Pendidikan Islam*, 1.2 (2023).
- Nurhatika, *Model Explicit Instruction dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas III SDN 09 Mattekko Kota Palopo*", *Jurnal Teori dan Riset Pendidikan Islam*. IAIN Palopo.
- Nurjannah, Siti, '*Strategi Pembelajaran Pai Kontekstual*', *Analysis*, 2.1 (2024).
- Prastiyo Fendika, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif*, Surakarta: CV Oase Group, 2019.
- Rahmah, Sitti. "Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI." *Jurnal Studi Islam dan Pendidikan*, UIN Palopo, 7(2), (2022).
- Rayhan, Nur, Rizki Ananda, Muhammad Syahrul Rizal, and Ory Syafari Jamel Sutiyan, '*Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Sekolah Dasar*', *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7.1 (2023).
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional. (2003).
- Rizallutfianto Mochamad, "*Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo*" Mahasiswa Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022.
- Rustan, E., & Bahru, M. S. *Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Minat Belajar*. *Jurnal Teori dan Riset Pendidikan Islam (JTLR)*, 1(1) (2019).
- Rustiyarso, M. Si, *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Noktah, 2021).

Saputra Dani Nur, dkk. *Landasan Pendidikan*, Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021.

Simatupang, Halim, *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21* (Pustaka Media Guru, 2019).

Sirozi, Muhammad, and Elsyah Anugrah Lestari, 'Prinsip-Prinsip Perencanaan Pengembangan Mutu Guru Pendidikan Agama Islam', *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4.5 (2024).

Tenri Ampa, A. *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. *Jurnal Edukasi*, 6(2), (2021).

Toharudin Moh, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya*, Tulung Klaten: Lakeisha, 2021.

Yudha Rahmat Putra, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*, Pontianak: Yudha English Gallery, 2018.

Yunus, Yusnita. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SMA Negeri 7 Luwu Timur*. Skripsi. IAIN Palopo.





LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Penyerahan Surat Ijin Penelitian Kepada kepala Sekolah SMP Negeri 1 Pongrang Selatan



Fase 1: Persiapan; Guru membagi kelompok dan menjelaskan skenario



Fase 2: Memilih Peran



Fase 3: Menyiapkan Skenario





Fase 5: Diskusi dan Analisis



Fase 6: Evaluasi dan Kesimpulan



Fase 7: Aplikasi

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri I Ponrang
Kelas / Semester : VII / I
Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Siklus/Pertemuan : I/I
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2x40 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar
PAI 1.12 Menghayati perjuangan Nabi Muhammad saw. dalam periode Madinah dalam menegakkan risalah Allah Swt. 2.12 Meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menunjukkan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
- Peserta didik mampu menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.

C. MATERI PEMBELAJARAN

Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah dan Berita Gembira dari Kota Yatrib

D. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Saintifik*

Model : *Role Playing (Bermain Peran)*

Metode : Diskusi Kelompok, Simulasi, Ceramah Interaktif, Refleksi dan Evaluasi

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
I	Kegiatan Pendahuluan		10 Menit
	1. Guru menyapa siswa dengan salam dan memastikan mereka siap mengikuti pembelajaran.	Siswa merespon dengan mengucapkan salam.	
	2. Guru memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.	Siswa membaca doa bersama.	

	3. Guru mengecek daftar hadir siswa.	Siswa menjawab "hadir" saat namanya disebut.	
	4. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.	Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan apersepsi.	
	5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui metode role playing.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran.	
II	Kegiatan Penyajian		60 Menit
Fase 1: Persiapan; Guru membagi kelompok dan menjelaskan scenario	6. Guru menjelaskan konsep yang akan dipelajari serta langkah-langkah metode role playing.	Siswa menerima arahan dan teks skenario.	
Fase 2: Memilih Peran	7. Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan teks skenario yang diberikan.	Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan peran masing-masing.	
Fase 3: Menyiapkan Skenario	8. Guru membimbing setiap kelompok memahami skenario dan peran yang akan dimainkan.	Siswa mendalami perannya masing-masing dan berlatih dalam kelompok.	
Fase 4: Memainkan Peran (Role Playing)	9. Guru mempersilakan setiap kelompok untuk memainkan skenario di depan kelas.	Kelompok memainkan peran sesuai skenario yang telah disiapkan.	
Fase 5: Diskusi dan	10. Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya role playing, fokus pada	Siswa memberikan tanggapan dan bertanya	

Analisis	kesesuaian peran dan pemahaman konsep.	jawab terkait skenario yang dimainkan.	
Fase 6: Evaluasi dan Kesimpulan	11. Guru merangkum hasil diskusi dan memberikan klarifikasi tentang konsep yang dipelajari melalui role playing.	Siswa mencatat kesimpulan dari guru.	
Fase 7: Aplikasi	12. Guru meminta siswa untuk memberikan contoh situasi lain di mana konsep yang dipelajari dapat diterapkan.	Siswa memberikan contoh aplikasi konsep dalam kehidupan sehari-hari.	
III	Kegiatan Penutup		10 Menit
	13. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengulangi poin-poin utama yang dipelajari dalam pembelajaran hari ini.	Siswa menyimak dan mencatat kesimpulan dari guru.	
	14. Guru memberikan beberapa soal refleksi terkait materi dan metode pembelajaran.	Siswa menjawab soal refleksi secara tertulis.	
	15. Guru menyampaikan gambaran singkat tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	Siswa menyimak penjelasan guru.	

F. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku siswa kelas VII Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku guru kelas VII Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
3. Internet

G. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
Kognitif	Tes tertulis dengan soal Essai	Setelah proses pembelajaran berlangsung
Keterampilan	Penilaian Kinerja	Pada saat proses pembelajaran
Sikap	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi

Mengetahui

Ponrang Selatan, 06 Agustus 2024

Peneliti,



Dahlia

NIM 18 0201 0105



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri I Ponrang
Kelas / Semester : VII / I
Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Siklus/Pertemuan : I/II
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2x40 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar
PAI 1.12 Menghayati perjuangan Nabi Muhammad saw. dalam periode Madinah dalam menegakkan risalah Allah Swt. 2.12 Meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menunjukkan contoh perilaku meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
- Peserta didik mampu menerangkan sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah dan Berita Gembira dari Kota Yatrib

E. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Saintifik*

Model : *Role Playing (Bermain Peran)*

Metode : Diskusi Kelompok, Simulasi, Ceramah Interaktif, Refleksi dan Evaluasi

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
I	Kegiatan Pendahuluan		10 Menit
	1. Guru menyapa siswa dengan salam dan memastikan mereka siap mengikuti pembelajaran.	Siswa merespon dengan mengucapkan salam.	
	2. Guru memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.	Siswa membaca doa bersama.	

	3. Guru mengecek daftar hadir siswa.	Siswa menjawab "hadir" saat namanya disebut.	
	4. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Guru mengulas pengalaman siswa dari role playing pertemuan 1.	Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan apersepsi.	
	5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui metode role playing dengan skenario lebih kompleks.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran.	
II	Kegiatan Penyajian		60 Menit
Fase 1: Persiapan; Guru membimbing siswa menyusun scenario	6. Guru menjelaskan konsep yang akan dipelajari serta langkah-langkah metode role playing.	Siswa mendiskusikan dan menyusun skenario baru.	
Fase 2: Memilih Peran	7. Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan skenario yang mereka susun.	Siswa menentukan peran masing-masing dalam kelompok.	
Fase 3: Menyiapkan Skenario	8. Guru memberikan bimbingan jika diperlukan, dan siswa mempersiapkan peran masing-masing.	Siswa mendalami perannya masing-masing dan berlatih dalam kelompok.	
Fase 4: Memainkan Peran (Role Playing)	9. Guru mempersilakan setiap kelompok untuk memainkan skenario di depan kelas.	Kelompok memainkan peran sesuai skenario yang telah disiapkan.	

Fase 5: Diskusi dan Analisis	10. Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya role playing, fokus pada kreativitas siswa dan pemahaman konsep.	Siswa memberikan tanggapan dan bertanya jawab terkait skenario yang dimainkan.	
Fase 6: Evaluasi dan Kesimpulan	11. Guru merangkum hasil diskusi dan memberikan klarifikasi tentang konsep yang dipelajari melalui role playing.	Siswa mencatat kesimpulan dari guru.	
Fase 7: Aplikasi	12. Guru meminta siswa untuk membuat rencana aksi individu yang meneladani nilai perjuangan Nabi Muhammad SAW.	Siswa menyusun rencana aksi dan mempresentasikan ide mereka.	
III	Kegiatan Penutup		10 Menit
	13. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengulangi poin-poin utama yang dipelajari dalam pembelajaran hari ini.	Siswa menyimak dan mencatat kesimpulan dari guru.	
	14. Guru memberikan beberapa soal refleksi terkait materi dan metode pembelajaran.	Siswa menjawab soal refleksi secara tertulis.	
	15. Guru mengingatkan pelajaran berikutnya dengan menyampaikan gambaran singkat tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	Siswa menyimak penjelasan guru.	

G. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku siswa kelas VII Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku guru kelas VII Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
3. Internet

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
Kognitif	Tes tertulis dengan soal Essai	Setelah proses pembelajaran berlangsung
Keterampilan	Penilaian Kinerja	Pada saat proses pembelajaran
Sikap	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi

Menyetujui

Ponrang Selatan, 13 Agustus 2024

Peneliti,

Dahlia

NIM 18 0201 0105



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri I Ponrang
Kelas / Semester : VII / I
Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Siklus/Pertemuan : II/I
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2x40 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar
PAI 3.12 Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah 4.12 Menyajikan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
- Peserta didik mampu menjelaskan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Perjalanan Hijrah Rasulullah saw dan Dakwah Nabi Muhammad saw. di Madinah

E. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Saintifik*

Model : *Role Playing (Bermain Peran)*

Metode : Diskusi Kelompok, Simulasi, Ceramah Interaktif, Refleksi dan Evaluasi

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
I	Kegiatan Pendahuluan		10 Menit
	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, serta mengecek kehadiran siswa.	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama untuk memulai pelajaran dengan suasana yang khusyuk.	
	2. Guru memberikan apersepsi dengan	Siswa berbagi pengalaman dan memberikan jawaban	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
	menanyakan pengalaman siswa tentang pentingnya kerjasama dalam mencapai tujuan bersama.	terkait pentingnya kerjasama dalam mencapai tujuan bersama.	
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran dan fokus untuk memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW di Madinah.	
	4. Guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan, yaitu role playing, dan langkah-langkahnya.	Siswa memahami metode role playing yang akan digunakan dan mendengarkan langkah-langkah yang harus dilakukan.	
	5. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk memulai kegiatan inti.	Siswa dibagi ke dalam kelompok dan mulai bekerja sama untuk melakukan kegiatan role playing.	
II	Kegiatan Penyajian		60 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
<p>Fase 1: Persiapan;</p> <p>Guru menjelaskan peristiwa penting dalam sejarah Nabi Muhammad saw. periode Madinah, seperti Piagam Madinah dan Perang Badar.</p>	6. Guru membimbing siswa menyusun skenario.	Siswa mendiskusikan peristiwa yang akan dijadikan skenario dalam kelompok.	
<p>Fase 2: Memilih Peran;</p> <p>Guru memastikan setiap siswa memahami perannya.</p>	7. Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan skenario yang disusun.	Siswa menentukan peran masing-masing, seperti Nabi Muhammad saw., sahabat, dan penduduk Madinah.	
<p>Fase 3: Menyiapkan Skenario;</p> <p>Guru berkeliling mengamati latihan siswa dan memberikan umpan balik.</p>	8. Guru memberikan bimbingan jika diperlukan, dan siswa mempersiapkan peran masing-masing.	Siswa mendalami perannya dengan berlatih dalam kelompok.	
<p>Fase 4: Memainkan Peran (Role Playing);</p> <p>Guru mengamati pelaksanaan role playing.</p>	9. Guru mempersilakan setiap kelompok untuk memainkan skenario di depan kelas.	Kelompok memainkan peran sesuai skenario yang telah disiapkan.	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Fase 5: Diskusi dan Analisis; Guru meminta siswa lain memberikan tanggapan terhadap kelompok yang tampil.	10. Guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya role playing, fokus pada kreativitas siswa dan pemahaman konsep.	Siswa memberikan tanggapan dan bertanya jawab terkait skenario yang dimainkan.	
Fase 6: Evaluasi dan Kesimpulan; Guru memberikan penekanan pada nilai-nilai perjuangan dan strategi Nabi Muhammad saw.	11. Guru merangkum hasil diskusi dan memberikan klarifikasi tentang konsep yang dipelajari melalui role playing.	Siswa mencatat kesimpulan dari guru.	
III	Kegiatan Penutup		10 Menit
	12. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengulangi poin-poin utama.	Siswa menyimak dan mencatat kesimpulan dari guru.	
	13. Guru memberikan soal refleksi terkait materi dan metode pembelajaran.	Siswa menjawab soal refleksi secara tertulis.	
	14. Guru mengingatkan pelajaran berikutnya dengan gambaran singkat	Siswa menyimak penjelasan guru.	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
	tentang strategi diplomasi Nabi Muhammad saw.		

G. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku siswa kelas VII Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku guru kelas VII Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
3. Internet



H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
Kognitif	Tes tertulis dengan soal Essai	Setelah proses pembelajaran berlangsung
Keterampilan	Penilaian Kinerja	Pada saat proses pembelajaran
Sikap	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi

Menyetujui

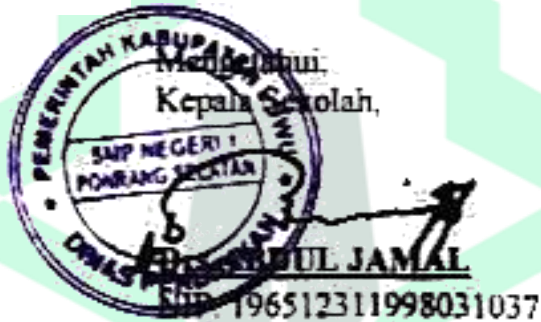


Ponrang Selatan, 20 Agustus 2024

Peneliti,

Dahlia

NIM 18 0201 0105



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri I Ponrang
Kelas / Semester : VII / I
Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Siklus/Pertemuan : II/II
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2x40 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar
PAI 3.12 Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah 4.12 Menyajikan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menunjukkan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
- Peserta didik mampu menjelaskan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Perjalanan Hijrah Rasulullah saw dan Dakwah Nabi Muhammad saw. di Madinah

E. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Saintifik*

Model : *Role Playing (Bermain Peran)*

Metode : Diskusi Kelompok, Simulasi, Ceramah Interaktif, Refleksi dan Evaluasi

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
I	Kegiatan Pendahuluan		10 Menit
	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, serta mengecek kehadiran siswa.	Siswa menyambut pembelajaran dengan salam dan doa, serta sertanya menyahut saat diabsen guru.	
	2. Guru memberikan apersepsi dengan	Siswa mendengarkan penjelasan guru dan	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
	mengaitkan pembelajaran sebelumnya tentang strategi perjuangan Nabi Muhammad saw.	memberikan respons terkait materi sebelumnya.	
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu menyajikan strategi perjuangan Nabi Muhammad saw. periode Madinah.	Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran dan mulai fokus pada materi baru.	
	4. Guru menjelaskan bahwa siswa akan kembali menggunakan metode role playing.	Siswa siap untuk menggunakan metode role playing dan berpikir tentang peran mereka.	
	5. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang berbeda dari siklus sebelumnya.	Siswa bekerja sama dalam kelompok baru dan mempersiapkan diri untuk tugas selanjutnya.	
II	Kegiatan Penyajian		60 Menit
Fase 1: Persiapan; Guru menjelaskan peristiwa lain dari periode Madinah, seperti Perang Khandaq dan Perjanjian	6. Guru membimbing siswa menyusun skenario baru.	Siswa mendiskusikan peristiwa baru untuk dijadikan skenario dalam kelompok.	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Hudaibiyah.			
Fase 2: Memilih Peran; Guru memastikan setiap siswa memahami perannya.	7. Guru meminta setiap kelompok memilih peran sesuai dengan skenario baru.	Siswa menentukan peran masing-masing, seperti utusan Quraisy, sahabat, dan pasukan muslim.	
Fase 3: Menyiapkan Skenario; Guru berkeliling mengamati latihan siswa dan memberikan umpan balik.	8. Guru memberikan bimbingan jika diperlukan, dan siswa mempersiapkan peran masing-masing.	Siswa mendalami perannya dengan berlatih dalam kelompok.	
Fase 4: Memainkan Peran (Role Playing); Guru mengamati pelaksanaan role playing.	9. Guru mempersilakan setiap kelompok untuk memainkan skenario di depan kelas.	Kelompok memainkan peran sesuai skenario yang telah disiapkan.	
Fase 5: Diskusi dan Analisis; Guru meminta siswa lain memberikan tanggapan	10. Guru meminta siswa lain memberikan tanggapan terhadap kelompok yang tampil.	Siswa memberikan tanggapan dan bertanya jawab terkait skenario yang dimainkan.	
	11. Guru memimpin diskusi		

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
terhadap kelompok yang tampil.	untuk mengevaluasi jalannya role playing, fokus pada kreativitas siswa dan pemahaman konsep.		
Fase 6: Evaluasi dan Kesimpulan; Guru memberikan penekanan pada nilai-nilai perjuangan dan strategi Nabi Muhammad saw.	12. Guru memberikan penekanan pada strategi diplomasi dan persatuan yang dilakukan Nabi Muhammad saw.	Siswa menyimak dan mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru.	
III	Kegiatan Penutup		10 Menit
	13. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan mengulangi poin-poin utama.	Siswa menyimak dan mencatat kesimpulan dari guru.	
	14. Guru memberikan soal refleksi terkait materi dan metode pembelajaran.	Siswa menjawab soal refleksi secara tertulis.	

G. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku siswa kelas VII Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku guru kelas VII Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
3. Internet

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
Kognitif	Tes tertulis dengan soal Essai	Setelah proses pembelajaran berlangsung
Keterampilan	Penilaian Kinerja	Pada saat proses pembelajaran
Sikap	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi

Menyetujui



Ponrang Selatan, 27 Agustus 2024

Peneliti,

Dahlia

NIM 18 0201 0105



Lampiran 3 Validasi Instrumen Penelitian

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES PADA PENGGUNAAN METODE
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PONRANG SELATAN
KECAMATAN PONRANG SELATAN KABUPATEN LUWU**

Validator : Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen IAIN Palopo

Petunjuk :

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kecamatan Ponrang Selatan Kabupaten Luwu*”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa pedoman tes dan pedoman lembar observasi. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ibu memberikan penilaian terhadap instrumen kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilain Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan .

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti, mengucapkan banyak terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti “kurang relevan”
- b. Angka 2 berarti “cukup relevan”
- c. Angka 3 berarti “relevan”
- d. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian instrumen tes dengan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian instrumen tes dengan indikator pembelajaran				✓	
3	Kejelasan tujuan tes dalam mengukur kemampuan siswa				✓	
4	Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa			✓		
5	Kejelasan bahasa dalam setiap butir soal			✓		
6	Ketepatan format soal dengan jenis tes				✓	
7	Variasi soal dalam mengukur berbagai aspek kemampuan			✓		
8	Kejelasan pedoman penskoran untuk setiap butir soal				✓	

SOAL PRE-TEST SIKLUS I

Nama Sekolah : SMP Negeri I Ponrang
Kelas/Semester : VII/I
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Jumlah Soal : 10

Nilai	Nama :
	Kelas :
	No. Absen :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan hijrah dalam Islam?
2. Sebutkan kota tujuan Rasulullah SAW saat melakukan hijrah!
3. Siapa saja yang menemani Rasulullah SAW dalam perjalanan hijrah?
4. Mengapa Rasulullah SAW memutuskan untuk meninggalkan Makkah dan hijrah ke Madinah?
5. Apa nama gua tempat Rasulullah SAW bersembunyi bersama Abu Bakar selama hijrah?
6. Sebutkan dua kelompok penduduk Madinah yang membantu Rasulullah setelah hijrah!
7. Apa peran Baiat Aqabah dalam peristiwa hijrah Rasulullah SAW?
8. Jelaskan secara singkat tantangan yang dihadapi Rasulullah SAW selama hijrah!
9. Siapa nama tokoh Quraisy yang akhirnya membantu melindungi Rasulullah selama perjalanan hijrah?
10. Mengapa hijrah menjadi salah satu peristiwa penting dalam sejarah Islam?

Kunci Jawaban

1. Hijrah adalah perpindahan Rasulullah SAW dan para sahabatnya dari Makkah ke Madinah untuk melindungi diri dan menyebarkan Islam.

2. Kota Madinah (dahulu dikenal sebagai Yatsrib).
3. Abu Bakar Ash-Shiddiq.
4. Karena Rasulullah dan para sahabatnya mengalami tekanan, ancaman, dan penolakan dakwah di Makkah, serta adanya dukungan dari penduduk Madinah.
5. Gua Tsur.
6. Kaum Anshar dan Muhajirin.
7. Baiat Aqabah adalah perjanjian antara Rasulullah dan penduduk Madinah untuk melindungi beliau dan mendukung dakwah Islam.
8. Tantangan meliputi pengejaran oleh Quraisy, perjalanan jauh di padang pasir, dan kebutuhan untuk bersembunyi.
9. Suraqah bin Malik (yang akhirnya membantu dan berhenti mengejar).
10. Hijrah adalah titik awal penyebaran Islam secara lebih luas dan dimulainya sistem pemerintahan Islam di Madinah.

INSTRUMEN PENILAIAN:

No	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
1-5	Jawaban sesuai fakta Sejarah	1-2 per soal	Skor 1: Jawaban tidak lengkap; Skor 2: Jawaban lengkap dan relevan.
6-10	Pemahaman tentang konsep dan peran hijrah	1-3 per soal	Skor 1: Jawaban salah atau kurang relevan; Skor 2: Jawaban sebagian benar; Skor 3: Benar dan lengkap.

PEDOMAN PENSKORAN:

Total skor maksimal = (5 soal dengan skor 2) + (5 soal dengan skor 3) = 10 + 15 = 25.

$$\text{NILAI AKHIR} = \frac{\text{SKOR PEROLEHAN SISWA}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$

Tabel Kriteria Penilaian Nilai Akhir

Interval Nilai	Kategori
90 - 100	Sangat Baik (A)
80 - 89	Baik (B)
70 - 79	Cukup (C)
60 - 69	Kurang (D)

< 60	Sangat Kurang (E)
------	-------------------

SOAL POST-TEST SIKLUS I

Nama Sekolah : SMP Negeri I Ponrang
 Kelas/Semester : VII/I
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Jumlah Soal : 10

Nilai	Nama :
	Kelas :
	No. Absen :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Jelaskan tiga alasan utama Rasulullah SAW memutuskan untuk hijrah ke Madinah!
2. Sebutkan tokoh-tokoh penting yang terlibat dalam peristiwa hijrah Rasulullah SAW!
3. Apa tantangan utama yang dihadapi Rasulullah SAW dan Abu Bakar selama perjalanan hijrah?
4. Buatlah skenario pendek untuk memperagakan interaksi antara Rasulullah dan penduduk Yatsrib saat menerima berita gembira!
5. Gambarkan dalam bentuk narasi perjalanan hijrah Rasulullah SAW, termasuk peristiwa di Gua Tsur!
6. Rancang sebuah dialog dramatik tentang perencanaan hijrah yang dilakukan Rasulullah SAW bersama Abu Bakar dan Ali bin Abi Thalib!
7. Sebutkan tiga hikmah yang dapat diambil dari peristiwa hijrah Rasulullah SAW!
8. Jelaskan bagaimana sikap Rasulullah SAW selama hijrah dapat menjadi teladan bagi kehidupan Anda!
9. Mengapa kerja sama antara Rasulullah SAW dan para sahabat sangat penting dalam peristiwa hijrah?
10. Bagaimana Anda menerapkan nilai-nilai perjuangan hijrah dalam kehidupan sehari-hari?

Kunci Jawaban

1. Alasan utama hijrah ke Madinah:

1. Ancaman serius terhadap keselamatan Rasulullah SAW di Makkah.
2. Adanya dukungan dari penduduk Yatsrib (Bai'at Aqabah).
3. Mewujudkan masyarakat Islam yang lebih aman dan stabil.

2. Tokoh-tokoh penting:

1. Abu Bakar As-Shiddiq.
2. Ali bin Abi Thalib.
3. Abdullah bin Abu Bakar.
4. Asma binti Abu Bakar.
5. Aisyah binti Abu Bakar.

3. Tantangan utama:

1. Kejaran kaum Quraisy.
2. Perjalanan jauh dan medan yang berat.
3. Bersembunyi di Gua Tsur selama tiga hari untuk menghindari pencarian Quraisy.

4. Skenario pendek: (Contoh jawaban kreatif diharapkan siswa membuat narasi percakapan):

Rasulullah: “Wahai penduduk Yatsrib, aku datang membawa kebaikan dan rahmat.”

Penduduk Yatsrib: “Kami menerima engkau dengan gembira dan siap membela ajaran Allah.”

5. Narasi perjalanan:

Rasulullah dan Abu Bakar meninggalkan Makkah pada malam hari, bersembunyi di Gua Tsur selama tiga hari. Mereka melanjutkan perjalanan melalui rute yang jarang dilalui hingga tiba di Madinah dan disambut penduduk Yatsrib dengan sukacita.

6. Dialog dramatik: (Contoh jawaban kreatif diharapkan siswa membuat dialog):

Abu Bakar: “Ya Rasulullah, kapan kita berangkat?”

Rasulullah: “Segera, tetapi kita harus berhati-hati.”

Ali: “Aku akan menggantikanmu di tempat tidur untuk mengelabui Quraisy.”

7. **Hikmah hijrah:**

1. Keteguhan iman dan keyakinan kepada Allah.
2. Pentingnya kerja sama dan strategi dalam mencapai tujuan.
3. Hijrah membuka jalan untuk mendirikan masyarakat Islam yang kokoh.

8. **Teladan sikap Rasulullah SAW:** Kesabaran, keberanian menghadapi rintangan, serta kebijaksanaan dalam mengambil keputusan menjadi contoh teladan dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

9. **Pentingnya kerja sama:** Peristiwa hijrah membutuhkan koordinasi matang di antara Rasulullah dan para sahabat untuk memastikan keselamatan dan kesuksesan misi hijrah.

10. **Penerapan nilai-nilai hijrah:** (Contoh): 1. Berani mengambil keputusan besar dalam hidup. 2. Selalu berusaha memperbaiki diri. 3. Menjalin kerja sama yang baik dengan orang lain.

INSTRUMEN PENILAIAN:

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
1	Kelengkapan alasan, keakuratan, relevansi	3	3 poin: Menyebutkan tiga alasan lengkap dan benar (misalnya, ancaman di Makkah, adanya undangan dari penduduk Yatsrib, dan kesempatan membangun masyarakat Islami). Penjelasan singkat diberikan untuk setiap alasan. 2 poin: Menyebutkan dua alasan yang benar, tetapi satu alasan kurang lengkap atau kurang relevan. 1 poin: Menyebutkan satu alasan dengan benar, tetapi tidak memberikan penjelasan yang jelas. 0 poin: Tidak menjawab atau jawaban sepenuhnya salah.
2	Kelengkapan,	5	5 poin: Menyebutkan lima tokoh lengkap

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
	ketepatan tokoh		<p>dan benar (Rasulullah SAW, Abu Bakar, Ali bin Abi Thalib, Abdullah bin Abu Bakar, Asma' binti Abu Bakar).</p> <p>4 poin: Menyebutkan empat tokoh yang benar.</p> <p>3 poin: Menyebutkan tiga tokoh yang benar.</p> <p>2 poin: Menyebutkan dua tokoh yang benar.</p> <p>1 poin: Menyebutkan satu tokoh yang benar.</p> <p>0 poin: Tidak menjawab atau tokoh yang disebutkan salah.</p>
3	Kelengkapan, keakuratan	3	<p>3 poin: Menyebutkan tiga tantangan utama (misalnya, pengejaran kaum Quraisy, kesulitan perjalanan di gurun, dan ancaman dari informan Quraisy).</p> <p>2 poin: Menyebutkan dua tantangan dengan benar.</p> <p>1 poin: Menyebutkan satu tantangan dengan benar, tetapi kurang menjelaskan detailnya.</p> <p>0 poin: Tidak menjawab atau jawaban salah.</p>
4	Kesesuaian skenario dengan konteks sejarah	5	<p>5 poin: Skenario kreatif, logis, dan relevan dengan konteks sejarah. Dialog mencerminkan suasana haru dan kegembiraan penduduk Yatsrib.</p> <p>4 poin: Skenario cukup logis, tetapi dialog</p>

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
			<p>kurang menggambarkan emosi.</p> <p>3 poin: Skenario sangat sederhana atau kurang relevan dengan konteks sejarah.</p> <p>1-2 poin: Skenario ada, tetapi sangat singkat atau tidak jelas.</p> <p>0 poin: Tidak menjawab.</p>
5	Kelengkapan, kronologi, kedalaman narasi	5	<p>5 poin: Narasi lengkap dan detail mencakup peristiwa penting, seperti strategi mengelabui kaum Quraisy dan persembunyian di Gua Tsur.</p> <p>4 poin: Narasi cukup lengkap, tetapi kurang mendetail pada beberapa peristiwa.</p> <p>3 poin: Narasi mencakup hanya sebagian dari perjalanan atau ada kesalahan kecil dalam kronologi.</p> <p>1-2 poin: Narasi sangat umum, kurang relevan, atau tidak runtut.</p> <p>0 poin: Tidak menjawab.</p>
6	Kreativitas dan kesesuaian dialog	5	<p>5 poin: Dialog kreatif, relevan, dan mencerminkan tokoh-tokoh. Menggambarkan peran Ali dan Abu Bakar secara rinci.</p> <p>4 poin: Dialog cukup relevan, tetapi kurang mendalam atau ada tokoh yang tidak disebutkan.</p> <p>3 poin: Dialog sangat sederhana atau kurang relevan.</p> <p>1-2 poin: Dialog kurang lengkap dan tidak mencerminkan peristiwa sebenarnya.</p>

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
			0 poin: Tidak menjawab.
7	Kelengkapan hikmah, keakuratan	3	<p>3 poin: Menyebutkan tiga hikmah yang relevan dan benar (misalnya, pentingnya kerja sama, keimanan, dan strategi dalam menghadapi tantangan).</p> <p>2 poin: Menyebutkan dua hikmah dengan benar.</p> <p>1 poin: Menyebutkan satu hikmah dengan benar.</p> <p>0 poin: Tidak menjawab atau jawaban salah.</p>
8	Relevansi dan kedalaman refleksi	5	<p>5 poin: Penjelasan mendalam, relevan, dan menggambarkan refleksi pribadi tentang nilai-nilai seperti kesabaran, keberanian, dan kerja sama.</p> <p>4 poin: Penjelasan cukup relevan, tetapi kurang mendalam.</p> <p>3 poin: Penjelasan sangat umum atau tidak fokus pada nilai hijrah.</p> <p>1-2 poin: Jawaban singkat dan kurang mencerminkan refleksi pribadi.</p> <p>0 poin: Tidak menjawab.</p>
9	Kedalaman analisis, relevansi	5	<p>5 poin: Penjelasan logis, rinci, dan mencakup manfaat kerja sama dalam strategi hijrah.</p> <p>4 poin: Penjelasan cukup logis, tetapi kurang detail.</p> <p>3 poin: Penjelasan sangat umum dan kurang fokus.</p>

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
			1-2 poin: Jawaban singkat dan kurang relevan. 0 poin: Tidak menjawab.
10	Relevansi, penerapan nilai, refleksi pribadi	5	5 poin: Jawaban rinci, logis, dan memberikan contoh penerapan nyata nilai hijrah, seperti keteguhan hati dan adaptasi pada perubahan. 4 poin: Jawaban cukup logis, tetapi kurang mendalam. 3 poin: Jawaban sangat umum atau kurang jelas. 1-2 poin: Jawaban singkat dan tidak memberikan contoh nyata. 0 poin: Tidak menjawab.

PEDOMAN PENSKORAN:

Total skor maksimal = (3 soal dengan skor 3) + (7 soal dengan skor 5) = 9 + 35 = 44.

$$\text{NILAI AKHIR} = \frac{\text{SKOR PEROLEHAN SISWA}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$

Tabel Kriteria Penilaian Nilai Akhir

Interval Nilai	Kategori
90 - 100	Sangat Baik (A)
80 - 89	Baik (B)
70 - 79	Cukup (C)
60 - 69	Kurang (D)
< 60	Sangat Kurang (E)

SOAL PRE-TEST SIKLUS II

Nama Sekolah : SMP Negeri I Ponrang
Kelas/Semester : VII/I
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Jumlah Soal : 10

Nilai	Nama :
	Kelas :
	No. Absen :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Sebutkan dua peristiwa penting yang terjadi dalam sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW selama periode Madinah!
2. Jelaskan tujuan Nabi Muhammad SAW membuat Piagam Madinah!
3. Apa isi utama dari Piagam Madinah yang kamu ketahui?
4. Mengapa strategi diplomasi penting dalam menyebarkan Islam di Madinah?
5. Sebutkan dua dampak sosial dari Piagam Madinah yang kamu ketahui!
6. Mengapa penting untuk belajar tentang perjuangan Nabi Muhammad SAW di Madinah?
7. Sebutkan nama dua suku yang terlibat dalam perjanjian damai di Madinah berdasarkan Piagam Madinah!
8. Apa yang akan terjadi jika tidak ada Piagam Madinah di masa itu? Jelaskan secara singkat!
9. Sebutkan tiga nilai utama dari perjuangan Nabi Muhammad SAW di Madinah yang dapat diteladani dalam kehidupan sehari-hari!
10. Bagaimana Nabi Muhammad SAW menjaga perdamaian antarumat beragama di Madinah?

Kunci Jawaban

1. Perang Badar, Piagam Madinah.
2. Untuk menciptakan kedamaian, mengatur hubungan antarumat beragama, dan membangun masyarakat yang berkeadilan.
3. Toleransi antaragama, kewajiban menjaga perdamaian, dan pengakuan hak-hak setiap kelompok dalam masyarakat.
4. Untuk membangun hubungan baik dengan berbagai suku dan memperluas pengaruh Islam dengan cara damai.
5. Terciptanya perdamaian antarumat beragama, terbangunnya toleransi di antara kelompok-kelompok masyarakat.
6. Untuk memahami nilai kepemimpinan, toleransi, dan upaya membangun masyarakat yang adil dan sejahtera.
7. Suku Aus dan Khazraj.
8. Munculnya konflik antaragama, ketidakstabilan sosial, dan pemerintahan yang lemah.
9. Toleransi, keadilan, dan persaudaraan.
10. Membuat Piagam Madinah, mendorong dialog antaragama, dan membangun hubungan diplomatik yang harmonis.

INSTRUMEN PENILAIAN:

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
1	Pemahaman tentang sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW di Madinah	5	5: Menyebutkan 2 peristiwa benar dan relevan. 4: Menyebutkan 2 peristiwa, salah satu kurang relevan. 3: Menyebutkan 1 peristiwa benar. 2: Menyebutkan 1 peristiwa kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
2	Kemampuan menjelaskan tujuan	5	5: Penjelasan lengkap dengan minimal 2 tujuan relevan.

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
	Piagam Madinah		4: Menyebutkan 2 tujuan tetapi kurang mendalam. 3: Menyebutkan 1 tujuan dengan alasan. 2: Menyebutkan 1 tujuan tanpa alasan. 1: Tidak menjawab.
3	Pemahaman tentang isi Piagam Madinah	5	5: Menyebutkan 3 isi utama dengan benar. 4: Menyebutkan 2 isi utama dengan benar. 3: Menyebutkan 1 isi utama dengan benar. 2: Isi kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
4	Pemahaman tentang pentingnya diplomasi dalam penyebaran Islam	5	5: Menyebutkan 2 alasan lengkap dan relevan. 4: Menyebutkan 2 alasan kurang mendalam. 3: Menyebutkan 1 alasan dengan penjelasan. 2: Alasan kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
5	Kemampuan mengidentifikasi dampak sosial Piagam Madinah	5	5: Menyebutkan 2 dampak lengkap dan relevan. 4: Menyebutkan 2 dampak tetapi kurang mendalam. 3: Menyebutkan 1 dampak dengan alasan. 2: Dampak kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
6	Pemahaman tentang pentingnya mempelajari perjuangan Nabi	5	5: Menyebutkan 3 alasan yang relevan. 4: Menyebutkan 2 alasan yang relevan. 3: Menyebutkan 1 alasan. 2: Alasan kurang relevan.

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
	Muhammad SAW		1: Tidak menjawab.
7	Pengetahuan tentang suku yang terlibat dalam Piagam Madinah	5	5: Menyebutkan 2 nama suku dengan benar. 4: Menyebutkan 2 nama tetapi salah satu kurang tepat. 3: Menyebutkan 1 nama suku benar. 2: Nama kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
8	Kemampuan berpikir kritis tentang akibat tanpa Piagam Madinah	5	5: Analisis mencakup 2 dampak utama dengan alasan kuat. 4: Analisis mencakup 1 dampak dengan alasan kuat. 3: Menyebutkan 1 dampak kurang mendalam. 2: Dampak kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
9	Kemampuan menilai dan meneladani nilai perjuangan Nabi Muhammad SAW	5	5: Menyebutkan 3 nilai yang benar. 4: Menyebutkan 2 nilai yang relevan. 3: Menyebutkan 1 nilai. 2: Nilai kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
10	Pemahaman tentang upaya Nabi Muhammad SAW dalam menjaga perdamaian antarumat beragama	5	5: Menyebutkan 2 langkah dengan alasan lengkap. 4: Menyebutkan 2 langkah tetapi kurang mendalam. 3: Menyebutkan 1 langkah dengan alasan. 2: Langkah kurang relevan. 1: Tidak menjawab.

PEDOMAN PENSKORAN:

Total skor maksimal = 10 soal dengan skor 5 = $10 \times 5 = 50$.

$$\text{NILAI AKHIR} = \frac{\text{SKOR PEROLEHAN SISWA}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$

Tabel Kriteria Penilaian Nilai Akhir

Interval Nilai	Kategori
90 - 100	Sangat Baik (A)
80 - 89	Baik (B)
70 - 79	Cukup (C)
60 - 69	Kurang (D)
< 60	Sangat Kurang (E)

SOAL POST-TEST SIKLUS II

Nama Sekolah : SMP Negeri I Ponrang
 Kelas/Semester : VII/I
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Jumlah Soal : 10

Nilai	Nama :
	Kelas :
	No. Absen :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Sebutkan tiga peristiwa penting dalam sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW selama periode Madinah!
2. Jelaskan strategi diplomasi Nabi Muhammad SAW dalam menyebarkan Islam di Madinah!
3. Apa dampak sosial dan politik dari Piagam Madinah terhadap masyarakat saat itu?
4. Mengapa Perang Badar menjadi titik penting dalam perjuangan Islam?
5. Gambarkan salah satu peristiwa penting dalam perjuangan Nabi Muhammad SAW di Madinah melalui narasi singkat!
6. Apakah strategi Nabi Muhammad SAW dalam membangun masyarakat Madinah relevan diterapkan dalam masyarakat modern? Mengapa?

7. Bagaimana kita dapat meneladani semangat persaudaraan yang ditunjukkan Nabi Muhammad SAW di Madinah dalam kehidupan sehari-hari?
8. Apa yang bisa dipelajari dari perjanjian Piagam Madinah untuk membangun hubungan antaragama saat ini?
9. Mengapa penting menunjukkan rasa hormat terhadap perjuangan Nabi Muhammad SAW?
10. Bagaimana cara Anda menerapkan semangat toleransi yang diajarkan Nabi Muhammad SAW dalam kehidupan sehari-hari di sekolah?



Kunci Jawaban

1. Perang Badar, Perang Uhud, Piagam Madinah.
2. Mengadakan perjanjian damai (Piagam Madinah), membangun hubungan dengan suku Aus dan Khazraj, menjalin dialog antaragama.
3. Stabilitas sosial antaragama, terciptanya toleransi, dan terbentuknya pemerintahan yang kuat dan berkeadilan.
4. Perang Badar meningkatkan moral umat Islam dan membuktikan kekuatan kaum Muslimin terhadap ancaman eksternal.
5. Contoh: Perang Badar, termasuk latar alasan perang, jalannya pertempuran, dan hasil akhir yang menguntungkan umat Islam.
6. Strategi relevan karena mencakup toleransi dan keadilan sosial yang masih menjadi kebutuhan utama dalam membangun masyarakat modern.
7. Menghormati perbedaan, menjalin hubungan baik antarindividu, dan membantu sesama tanpa memandang latar belakang.
8. Pentingnya menghormati perbedaan dan pentingnya aturan bersama dalam menjaga harmoni sosial.
9. Menghargai nilai perjuangan dan meneladani sifat kepemimpinan beliau untuk kehidupan sehari-hari.
10. Menghormati teman yang berbeda agama, bekerja sama dengan semua orang tanpa memandang latar belakang, dan menghindari konflik dengan cara berdialog.

INSTRUMEN PENILAIAN:

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
1	Pengetahuan sejarah, pemahaman peristiwa penting, kemampuan menyebutkan dan menjelaskan peristiwa.	5	5: Menyebutkan 3 peristiwa dengan benar. 4: Menyebutkan 2 peristiwa. 3: Menyebutkan 1 peristiwa. 2: Peristiwa kurang relevan. 1: Tidak menjawab.

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
2	Pemahaman tentang strategi diplomasi, kemampuan menjelaskan metode penyebaran Islam, dan relevansi konteks sejarah.	5	5: Penjelasan mencakup 2 strategi dengan alasan kuat. 4: Penjelasan mencakup 2 strategi tetapi kurang mendalam. 3: Menyebutkan 1 strategi dengan alasan. 2: Strategi kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
3	Analisis dampak sosial dan politik, pemahaman tentang Piagam Madinah, kemampuan menghubungkan teori dan praktik.	5	5: Menyebutkan 2 dampak utama dengan analisis lengkap. 4: Menyebutkan 2 dampak tetapi kurang mendalam. 3: Menyebutkan 1 dampak dengan penjelasan. 2: Dampak kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
4	Pemahaman peran Perang Badar, analisis titik balik dalam sejarah Islam, dan kemampuan menjelaskan signifikansi perang tersebut.	5	5: Analisis mencakup 2 alasan utama dengan penjelasan lengkap. 4: Menyebutkan 2 alasan tetapi kurang mendalam. 3: Menyebutkan 1 alasan dengan penjelasan. 2: Alasan kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
5	Kreativitas dalam bercerita, kemampuan memilih peristiwa penting, dan keterampilan narasi yang jelas dan	5	5: Narasi lengkap mencakup latar, konflik, dan penyelesaian. 4: Narasi mencakup 2 elemen utama. 3: Narasi mencakup 1 elemen utama. 2: Narasi kurang relevan. 1: Tidak menjawab.

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
	tepat.		
6	Kemampuan analisis, keterkaitan antara sejarah dan konteks modern, serta pemahaman tentang prinsip-prinsip pembangunan masyarakat.	5	5: Penjelasan lengkap dengan 2 alasan relevan. 4: Penjelasan mencakup 1 alasan relevan. 3: Penjelasan kurang mendalam. 2: Alasan kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
7	Refleksi nilai persaudaraan, kemampuan mengaplikasikan dalam kehidupan nyata, dan pemahaman tentang contoh teladan Nabi Muhammad SAW.	5	5: Menyebutkan 3 cara dengan penjelasan relevan. 4: Menyebutkan 2 cara. 3: Menyebutkan 1 cara dengan penjelasan. 2: Cara kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
8	Kemampuan menghubungkan sejarah dengan isu kontemporer, pemahaman tentang prinsip toleransi dan hubungan antaragama.	5	5: Menyebutkan 2 pelajaran dengan alasan kuat. 4: Menyebutkan 2 pelajaran tetapi kurang mendalam. 3: Menyebutkan 1 pelajaran dengan alasan. 2: Pelajaran kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
9	Pemahaman nilai penghormatan terhadap perjuangan,	5	5: Menyebutkan 2 alasan dengan penjelasan kuat. 4: Menyebutkan 2 alasan tetapi kurang

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Deskripsi Penilaian
	relevansi nilai sejarah dalam kehidupan sehari-hari.		mendalam. 3: Menyebutkan 1 alasan. 2: Alasan kurang relevan. 1: Tidak menjawab.
10	Kemampuan mengaplikasikan ajaran toleransi dalam konteks pendidikan, pemahaman tentang semangat toleransi dalam kehidupan sosial.	5	5: Menyebutkan 2 cara yang relevan dan dapat diterapkan di sekolah. 4: Menyebutkan 2 cara tetapi kurang mendalam. 3: Menyebutkan 1 cara dengan penjelasan. 2: Cara kurang relevan. 1: Tidak menjawab.

PEDOMAN PENSKORAN:

Total skor maksimal = 10 soal dengan skor 5 = $10 \times 5 = 50$.

$$\text{NILAI AKHIR} = \frac{\text{SKOR PEROLEHAN SISWA}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$

Tabel Kriteria Penilaian Nilai Akhir

Interval Nilai	Kategori
90 - 100	Sangat Baik (A)
80 - 89	Baik (B)
70 - 79	Cukup (C)
60 - 69	Kurang (D)
< 60	Sangat Kurang (E)

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia berikut:

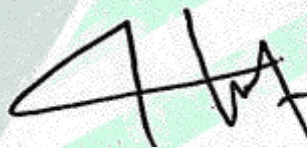
Penilaian umum :

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,

2024

Validator



Hasriadi, S.Pd., M.Pd.
NIP 19890710 201903 1 006

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES PADA PENGGUNAAN METODE
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PONRANG SELATAN
KECAMATAN PONRANG SELATAN KABUPATEN LUWU**

Validator : Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen IAIN Palopo

Petunjuk :

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kecamatan Ponrang Selatan Kabupaten Luwu*”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa pedoman tes dan pedoman lembar observasi. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

5. Dimohon agar Bapak/ibu memberikan penilaian terhadap instrumen kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana terlampir
6. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilain Bapak/Ibu.
7. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
8. Untuk saran revisi, Bapak/ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan .

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti, mengucapkan banyak terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- e. Angka 1 berarti “kurang relevan”
- f. Angka 2 berarti “cukup relevan”
- g. Angka 3 berarti “relevan”
- h. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kejelasan tujuan observasi yang sesuai dengan kompetensi dasar				✓	
2	Relevansi indikator dengan aktivitas siswa				✓	
3	Keselarasn butir observasi dengan tujuan pembelajaran			✓		
4	Kejelasan dan kelengkapan deskripsi aktivitas dalam instrumen				✓	
5	Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif			✓		
6	Kelengkapan instrumen dalam mencakup aspek penting aktivitas				✓	
7	Kemudahan penggunaan instrumen dalam proses observasi				✓	

No	Nama	Indikator aktivitas yang di amati													Skor	Persentase	Kriteria Penilaian	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
11	Muhammad Rifky Fajring																	
12	Nadya Putri																	
13	Nasrullah Pratama																	
14	Nur Fayza Hatta																	
15	Nurasisah Sahara																	
16	Nurfaizah																	
17	Rahmi Ramadani																	
18	Rama																	
19	Salsa Deswita																	
20	Satriani																	
21	Rifat																	
22	Sania Marwa Sukri																	
23	Yudis Aditia Purnama																	
24	Padlan																	
25	Rizal Bakri																	
26	Farham																	
27	Reski Hidayatullah																	
Jumlah Rata-Rata																		
Persentase Rata-Rata Aktivitas																		

Indikator aktivitas yang diamati:

1. Siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi pembelajaran.

3. Siswa memilih peran yang sesuai dengan skenario pembelajaran.
4. Siswa menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk mencoba peran baru.
5. Siswa aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk memahami skenario pembelajaran.
6. Siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario yang akan dimainkan.
7. Siswa memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan.
8. Siswa menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan.
9. Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran.
10. Siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau nilai pembelajaran agama.
11. Siswa melakukan refleksi atas pengalaman bermain peran selama pembelajaran berlangsung.
12. Siswa mampu mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui bermain peran dengan penerapan nilai-nilai agama.
13. Siswa mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata.

Keterangan Penilaian:

1. Skala Penilaian (1-4):

- 1: Tidak aktif atau kontribusi sangat minim.
- 2: Berpartisipasi minimal atau hanya mengikuti arahan dasar.
- 3: Aktif dan memberikan kontribusi signifikan.
- 4: Sangat aktif, memimpin, dan menunjukkan pemahaman mendalam.

2. Indikator Aktivitas yang Diamati:

Setiap aktivitas diukur berdasarkan keaktifan, kolaborasi, inisiatif, refleksi, dan penerapan nilai-nilai sesuai tahapan pembelajaran.

3. Kriteria Penilaian Berdasarkan Persentase:

- A: Sangat Baik (85%–100%).
B: Baik (70%–84%).
C: Cukup (50%–69%).

D: Kurang (<50%).

Ponrang Selatan,2024



Jika Bapak/Ibu merasa bahwa perlu
dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia berikut:

Penilaian umum :

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 2024

Validator



Hasriadi, S.Pd., M.Pd.
NIP 19890710 201903 1 006



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* KELAS VII SMP NEGERI I PONRANG SELATAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas : VII

Siklus/Pertemuan : I/I

Petunjuk Pengisian:

1. Observator mencatat aktivitas siswa berdasarkan skala 1-4.
2. Total skor tiap indikator dijumlahkan untuk menentukan tingkat keterlibatan siswa.
3. Persentase dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Aktivitas Siswa (\%)} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

No	Nama	Indikator aktivitas yang di amati													Skor	Persentase	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	Adam Ramadhan	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	32	62%	C (Cukup)
2	Andi Ibrahim	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	35	67%	C (Cukup)
3	Andi Syakira Akir	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	75%	B (Baik)
4	Fhina Resky Auliya	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	32	62%	C (Cukup)
5	Muh. Adnad Marto	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	29	56%	C (Cukup)

No	Nama	Indikator aktivitas yang di amati													Skor	Persentase	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
6	Muh. Al Fharidzi Jamal	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	35	67%	C (Cukup)
7	Muhammad Faris Hadis	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	35	67%	C (Cukup)
8	Muhammad Haedir	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	32	62%	C (Cukup)
9	Muhammad Kaka Syaputra	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	31	60%	C (Cukup)
10	Muhammad Nabil	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	35	67%	C (Cukup)
11	Muhammad Rifky Fajring	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	35	67%	C (Cukup)
12	Nadya Putri	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	34	65%	C (Cukup)
13	Nasrullah Pratama	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	32	62%	C (Cukup)
14	Nur Fayza Hatta	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	34	65%	C (Cukup)
15	Nurasisah Sahara	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	34	65%	C (Cukup)
16	Nurfaizah	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	33	63%	C (Cukup)
17	Rahmi Ramadani	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	33	63%	C (Cukup)
18	Rama	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	34	65%	C (Cukup)
19	Salsa Deswita	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	36	69%	C (Cukup)
20	Satriani	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	32	62%	C (Cukup)
21	Rifat	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	32	62%	C (Cukup)
22	Sania Marwa Sukri	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	34	65%	C (Cukup)
23	Yudis Aditia Purnama	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	35	67%	C (Cukup)
24	Padlan	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	34	65%	C (Cukup)
25	Rizal Bakri	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	33	63%	C (Cukup)
26	Farham	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	35	67%	C (Cukup)
27	Reski Hidayatullah	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	35	67%	C (Cukup)
Jumlah Rata-Rata		67	67	73	67	69	68	75	70	70	70	74	68	72	910	1750%	C (Cukup)
Persentase Rata-Rata Aktivitas		62%	62%	68%	62%	64%	63%	69%	65%	65%	65%	69%	63%	67%	843%	65%	C (Cukup)

Indikator aktivitas yang diamati:

1. Siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi pembelajaran.
3. Siswa memilih peran yang sesuai dengan skenario pembelajaran.
4. Siswa menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk mencoba peran baru.
5. Siswa aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk memahami skenario pembelajaran.
6. Siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario yang akan dimainkan.
7. Siswa memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan.
8. Siswa menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan.
9. Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran.
10. Siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau nilai pembelajaran agama.
11. Siswa melakukan refleksi atas pengalaman bermain peran selama pembelajaran berlangsung.
12. Siswa mampu mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui bermain peran dengan penerapan nilai-nilai agama.
13. Siswa mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata.

Keterangan Penilaian:

1. Skala Penilaian (1-4):

- 1: Tidak aktif atau kontribusi sangat minim.
- 2: Berpartisipasi minimal atau hanya mengikuti arahan dasar.
- 3: Aktif dan memberikan kontribusi signifikan.
- 4: Sangat aktif, memimpin, dan menunjukkan pemahaman mendalam.

2. Indikator Aktivitas yang Diamati:

Setiap aktivitas diukur berdasarkan keaktifan, kolaborasi, inisiatif, refleksi, dan penerapan nilai-nilai sesuai tahapan pembelajaran.

3. Kriteria Penilaian Berdasarkan Persentase:

- A: Sangat Baik (85%–100%).
- B: Baik (70%–84%).
- C: Cukup (50%–69%).
- D: Kurang (<50%).

2024



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN PENGGUNAAN
METODE *ROLE PLAYING* KELAS VII SMP NEGERI I PONRANG SELATAN**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas : VII

Siklus/Pertemuan : I/II

Petunjuk Pengisian:

1. Observator mencatat aktivitas siswa berdasarkan skala 1-4.
2. Total skor tiap indikator dijumlahkan untuk menentukan tingkat keterlibatan siswa.
3. Persentase dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Aktivitas Siswa (\%)} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

No	Nama	Indikator aktivitas yang di amati													Skor	Persentase	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	Adam Ramadhan	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	45	87%	A (Sangat Baik)
2	Andi Ibrahim	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	43	83%	B (Baik)
3	Andi Syakira Akir	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	44	85%	A (Sangat Baik)
4	Fhina Resky Auliya	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	47	90%	A (Sangat Baik)
5	Muh. Adnad Marto	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	47	90%	A (Sangat Baik)
6	Muh. Al Fharidzi Jamal	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	47	90%	A (Sangat Baik)
7	Muhammad Faris Hadis	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	47	90%	A (Sangat Baik)
8	Muhammad Haedir	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	46	88%	A (Sangat Baik)

No	Nama	Indikator aktivitas yang di amati													Skor	Persentase	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
9	Muhammad Kaka Syaputra	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	46	88%	A (Sangat Baik)
10	Muhammad Nabil	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	46	88%	A (Sangat Baik)
11	Muhammad Rifky Fajring	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	45	87%	A (Sangat Baik)
12	Nadya Putri	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	48	92%	A (Sangat Baik)
13	Nasrullah Pratama	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	47	90%	A (Sangat Baik)
14	Nur Fayza Hatta	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	46	88%	A (Sangat Baik)
15	Nurasisah Sahara	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	46	88%	A (Sangat Baik)
16	Nurfaizah	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	44	85%	A (Sangat Baik)
17	Rahmi Ramadani	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	47	90%	A (Sangat Baik)
18	Rama	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	47	90%	A (Sangat Baik)
19	Salsa Deswita	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	44	85%	A (Sangat Baik)
20	Satriani	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	45	87%	A (Sangat Baik)
21	Rifat	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	45	87%	A (Sangat Baik)
22	Sania Marwa Sukri	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	47	90%	A (Sangat Baik)
23	Yudis Aditia Purnama	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	45	87%	A (Sangat Baik)
24	Padlan	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	46	88%	A (Sangat Baik)
25	Rizal Bakri	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	46	88%	A (Sangat Baik)
26	Farham	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	47	90%	A (Sangat Baik)
27	Reski Hidayatullah	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	46	88%	A (Sangat Baik)
Jumlah Rata-Rata		96	95	95	100	94	95	97	91	98	95	93	92	98	1239	2383%	A (Sangat Baik)
Persentase Rata-Rata Aktivitas		89%	88%	88%	93%	87%	88%	90%	84%	91%	88%	86%	85%	91%	1147%	88%	A (Sangat Baik)

Indikator aktivitas yang diamati:

1. Siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi pembelajaran.
3. Siswa memilih peran yang sesuai dengan skenario pembelajaran.
4. Siswa menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk mencoba peran baru.
5. Siswa aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk memahami skenario pembelajaran.
6. Siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario yang akan dimainkan.
7. Siswa memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan.
8. Siswa menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan.
9. Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran.
10. Siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau nilai pembelajaran agama.
11. Siswa melakukan refleksi atas pengalaman bermain peran selama pembelajaran berlangsung.
12. Siswa mampu mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui bermain peran dengan penerapan nilai-nilai agama.
13. Siswa mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata.

Keterangan Penilaian:

1. Skala Penilaian (1-4):

- 1: Tidak aktif atau kontribusi sangat minim.
- 2: Berpartisipasi minimal atau hanya mengikuti arahan dasar.
- 3: Aktif dan memberikan kontribusi signifikan.
- 4: Sangat aktif, memimpin, dan menunjukkan pemahaman mendalam.

2. Indikator Aktivitas yang Diamati:

Setiap aktivitas diukur berdasarkan keaktifan, kolaborasi, inisiatif, refleksi, dan penerapan nilai-nilai sesuai tahapan pembelajaran.

3. Kriteria Penilaian Berdasarkan Persentase:

- A: Sangat Baik (85%–100%).
- B: Baik (70%–84%).
- C: Cukup (50%–69%).
- D: Kurang (<50%).

2024



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN PENGGUNAAN
METODE *ROLE PLAYING* KELAS VII SMP NEGERI I PONRANG SELATAN**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas : VII

Siklus/Pertemuan : II/I

Petunjuk Pengisian:

1. Observator mencatat aktivitas siswa berdasarkan skala 1-4.
2. Total skor tiap indikator dijumlahkan untuk menentukan tingkat keterlibatan siswa.
3. Persentase dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Aktivitas Siswa (\%)} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

No	Nama	Indikator aktivitas yang di amati													Skor	Persentase	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	Adam Ramadhan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	75%	B (Baik)
2	Andi Ibrahim	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	75%	B (Baik)
3	Andi Syakira Akir	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100%	A (Sangat Baik)
4	Fhina Resky Auliya	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	45	87%	A (Sangat Baik)
5	Muh. Adnad Marto	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	46	88%	A (Sangat Baik)
6	Muh. Al Fharidzi Jamal	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	48	92%	A (Sangat Baik)
7	Muhammad Faris Hadis	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	50	96%	A (Sangat Baik)

No	Nama	Indikator aktivitas yang di amati													Skor	Persentase	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
8	Muhammad Haedir	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	49	94%	A (Sangat Baik)
9	Muhammad Kaka Syaputra	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	48	92%	A (Sangat Baik)
10	Muhammad Nabil	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	48	92%	A (Sangat Baik)
11	Muhammad Rifky Fajring	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	46	88%	A (Sangat Baik)
12	Nadya Putri	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	50	96%	A (Sangat Baik)
13	Nasrullah Pratama	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	44	85%	A (Sangat Baik)
14	Nur Fayza Hatta	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	48	92%	A (Sangat Baik)
15	Nurasisah Sahara	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	48	92%	A (Sangat Baik)
16	Nurfaizah	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	45	87%	B (Baik)
17	Rahmi Ramadani	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	45	87%	A (Sangat Baik)
18	Rama	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	47	90%	A (Sangat Baik)
19	Salsa Deswita	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	49	94%	A (Sangat Baik)
20	Satriani	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	47	90%	A (Sangat Baik)
21	Rifat	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	46	88%	A (Sangat Baik)
22	Sania Marwa Sukri	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	46	88%	A (Sangat Baik)
23	Yudis Aditia Purnama	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	46	88%	A (Sangat Baik)
24	Padlan	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	48	92%	A (Sangat Baik)
25	Rizal Bakri	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	44	85%	A (Sangat Baik)
26	Farham	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	47	90%	A (Sangat Baik)
27	Reski Hidayatullah	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	46	88%	A (Sangat Baik)
Jumlah Rata-Rata		95	97	98	96	96	100	98	95	96	98	96	96	95	1256	2415%	
Persentase Rata-Rata Aktivitas		88%	90%	91%	89%	89%	93%	91%	88%	89%	91%	89%	89%	88%	1163%	89%	A (Sangat Baik)

Indikator aktivitas yang diamati:

1. Siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi pembelajaran.
3. Siswa memilih peran yang sesuai dengan skenario pembelajaran.
4. Siswa menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk mencoba peran baru.
5. Siswa aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk memahami skenario pembelajaran.
6. Siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario yang akan dimainkan.
7. Siswa memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan.
8. Siswa menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan.
9. Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran.
10. Siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau nilai pembelajaran agama.
11. Siswa melakukan refleksi atas pengalaman bermain peran selama pembelajaran berlangsung.
12. Siswa mampu mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui bermain peran dengan penerapan nilai-nilai agama.
13. Siswa mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata.

Keterangan Penilaian:

1. Skala Penilaian (1-4):

- 1: Tidak aktif atau kontribusi sangat minim.
- 2: Berpartisipasi minimal atau hanya mengikuti arahan dasar.
- 3: Aktif dan memberikan kontribusi signifikan.
- 4: Sangat aktif, memimpin, dan menunjukkan pemahaman mendalam.

2. Indikator Aktivitas yang Diamati:

Setiap aktivitas diukur berdasarkan keaktifan, kolaborasi, inisiatif, refleksi, dan penerapan nilai-nilai sesuai tahapan pembelajaran.

3. Kriteria Penilaian Berdasarkan Persentase:

- A: Sangat Baik (85%–100%).
- B: Baik (70%–84%).
- C: Cukup (50%–69%).
- D: Kurang (<50%).

2024



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN PENGGUNAAN
METODE *ROLE PLAYING* KELAS VII SMP NEGERI I PONRANG SELATAN**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas : VII

Siklus/Pertemuan : II/II

Petunjuk Pengisian:

1. Observator mencatat aktivitas siswa berdasarkan skala 1-4.
2. Total skor tiap indikator dijumlahkan untuk menentukan tingkat keterlibatan siswa.
3. Persentase dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Aktivitas Siswa (\%)} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

No	Nama	Indikator aktivitas yang di amati													Skor	Persentase	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	Adam Ramadhan	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	48	92%	A (Sangat Baik)
2	Andi Ibrahim	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	50	96%	A (Sangat Baik)
3	Andi Syakira Akir	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	50	96%	A (Sangat Baik)
4	Fhina Resky Auliya	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	48	92%	A (Sangat Baik)
5	Muh. Adnad Marto	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	48	92%	A (Sangat Baik)
6	Muh. Al Fharidzi Jamal	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	49	94%	A (Sangat Baik)
7	Muhammad Faris Hadis	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	49	94%	A (Sangat Baik)

No	Nama	Indikator aktivitas yang di amati													Skor	Persentase	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
8	Muhammad Haedir	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	48	92%	A (Sangat Baik)
9	Muhammad Kaka Syaputra	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	48	92%	A (Sangat Baik)
10	Muhammad Nabil	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	50	96%	A (Sangat Baik)
11	Muhammad Rifky Fajring	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	49	94%	A (Sangat Baik)
12	Nadya Putri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	50	96%	A (Sangat Baik)
13	Nasrullah Pratama	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	51	98%	A (Sangat Baik)
14	Nur Fayza Hatta	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	47	90%	A (Sangat Baik)
15	Nurasisah Sahara	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	49	94%	A (Sangat Baik)
16	Nurfaizah	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	48	92%	A (Sangat Baik)
17	Rahmi Ramadani	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	47	90%	A (Sangat Baik)
18	Rama	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	51	98%	A (Sangat Baik)
19	Salsa Deswita	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	49	94%	A (Sangat Baik)
20	Satriani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100%	A (Sangat Baik)
21	Rifat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100%	A (Sangat Baik)
22	Sania Marwa Sukri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100%	A (Sangat Baik)
23	Yudis Aditia Purnama	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	50	96%	A (Sangat Baik)
24	Padlan	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	49	94%	A (Sangat Baik)
25	Rizal Bakri	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	50	96%	A (Sangat Baik)
26	Farham	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	50	96%	A (Sangat Baik)
27	Reski Hidayatullah	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	50	96%	A (Sangat Baik)
Jumlah Rata-Rata		106	108	98	104	100	105	107	107	107	100	98	97	97	1334	2565%	
Persentase Rata-Rata Aktivitas		98%	100%	91%	96%	93%	97%	99%	99%	99%	93%	91%	90%	90%	1235%	95%	A (Sangat Baik)

Indikator aktivitas yang diamati:

1. Siswa menyimak dengan penuh perhatian saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Siswa mengajukan pertanyaan atau meminta klarifikasi terkait materi pembelajaran.
3. Siswa memilih peran yang sesuai dengan skenario pembelajaran.
4. Siswa menunjukkan antusiasme dan kemauan untuk mencoba peran baru.
5. Siswa aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk memahami skenario pembelajaran.
6. Siswa mengusulkan ide kreatif untuk menyempurnakan skenario yang akan dimainkan.
7. Siswa memainkan peran dengan percaya diri sesuai skenario yang disiapkan.
8. Siswa menggunakan ekspresi verbal dan non-verbal yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan.
9. Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi setelah memainkan peran.
10. Siswa mampu menghubungkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau nilai pembelajaran agama.
11. Siswa melakukan refleksi atas pengalaman bermain peran selama pembelajaran berlangsung.
12. Siswa mampu mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui bermain peran dengan penerapan nilai-nilai agama.
13. Siswa mengusulkan cara-cara kreatif untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata.

Keterangan Penilaian:

1. Skala Penilaian (1-4):

- 1: Tidak aktif atau kontribusi sangat minim.
- 2: Berpartisipasi minimal atau hanya mengikuti arahan dasar.
- 3: Aktif dan memberikan kontribusi signifikan.
- 4: Sangat aktif, memimpin, dan menunjukkan pemahaman mendalam.

2. Indikator Aktivitas yang Diamati:

Setiap aktivitas diukur berdasarkan keaktifan, kolaborasi, inisiatif, refleksi, dan penerapan nilai-nilai sesuai tahapan pembelajaran.

3. Kriteria Penilaian Berdasarkan Persentase:

- A: Sangat Baik (85%–100%).
- B: Baik (70%–84%).
- C: Cukup (50%–69%).
- D: Kurang (<50%).

2024



Lampiran 5 Data Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

**DATA HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 1 PONRANG SELATAN**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Materi : Sebab-Sebab Rasulullah Hijrah dan Berita Gembira dari Kota Yarib

Siklus : I (Satu)

KKM : 76

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Kategori	Keterangan		Nilai Posttest	Kategori	Keterangan	
				T	TT			T	TT
1	Adam Ramadhan	48	E (Sangat Kurang)		√	80	B (Baik)	√	
2	Andi Ibrahim	52	E (Sangat Kurang)		√	88	A (Sangat Baik)	√	
3	Andi Syakira Akir	56	E (Sangat Kurang)		√	80	B (Baik)	√	
4	Fhina Resky Auliya	60	D (Kurang)		√	52	E (Sangat Kurang)		√
5	Muh. Adnad Marto	56	E (Sangat Kurang)		√	48	E (Sangat Kurang)		√
6	Muh. Al Fharidzi Jamal	60	D (Kurang)		√	52	E (Sangat Kurang)		√
7	Muhammad Faris	56	E (Sangat Kurang)		√	72	D (Kurang)		√

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Kategori	Keterangan		Nilai Posttest	Kategori	Keterangan	
				T	TT			T	TT
	Hadis		Kurang)						
8	Muhammad Haedir	60	D (Kurang)		√	56	E (Sangat Kurang)		√
9	Muhammad Kaka Syaputra	48	E (Sangat Kurang)		√	56	E (Sangat Kurang)		√
10	Muhammad Nabil	52	E (Sangat Kurang)		√	88	A (Sangat Baik)	√	
11	Muhammad Rifky Fajring	48	E (Sangat Kurang)		√	68	D (Kurang)		√
12	Nadya Putri	56	E (Sangat Kurang)		√	44	E (Sangat Kurang)		√
13	Nasrullah Pratama	60	D (Kurang)		√	68	D (Kurang)		√
14	Nur Fayza Hatta	56	E (Sangat Kurang)		√	88	A (Sangat Baik)	√	
15	Nurasisah Sahara	44	E (Sangat Kurang)		√	76	C (Cukup)	√	
16	Nurfaizah	60	D (Kurang)		√	52	E (Sangat Kurang)		√
17	Rahmi Ramadani	60	D (Kurang)		√	88	A (Sangat Baik)	√	
18	Rama	56	E (Sangat Kurang)		√	60	D (Kurang)		√
19	Salsa Deswita	60	D (Kurang)		√	56	E (Sangat Kurang)		√
20	Satriani	56	E (Sangat Kurang)		√	92	A (Sangat Baik)	√	
21	Rifat	56	E (Sangat Kurang)		√	56	E (Sangat Kurang)		√

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Kategori	Keterangan		Nilai Posttest	Kategori	Keterangan	
				T	TT			T	TT
22	Sania Marwa Sukri	56	E (Sangat Kurang)		√	68	D (Kurang)		√
23	Yudis Aditia Purnama	56	E (Sangat Kurang)		√	64	D (Kurang)		√
24	Padlan	60	D (Kurang)		√	56	E (Sangat Kurang)		√
25	Rizal Bakri	60	D (Kurang)		√	88	A (Sangat Baik)	√	
26	Farham	56	E (Sangat Kurang)		√	56	E (Sangat Kurang)		√
27	Reski Hidayatullah	52	E (Sangat Kurang)		√	76	C (Cukup)	√	
Jumlah			1500				1828		
Nilai Rata-Rata			56				68		
Nilai Tertinggi			75				92		
Nilai Terendah			30				44		
Siswa yang Tuntas			0				10		
Siswa yang Tidak Tuntas			27				17		
Persentase Tuntas			0%				37%		
Persentase Tidak Tuntas			100%				63%		

**DATA HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 1 PONRANG SELATAN**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Ponrang Selatan

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Materi : Perjalanan Hijrah Rasulullah saw dan Dakwah Nabi Muhammad saw. di Madinah

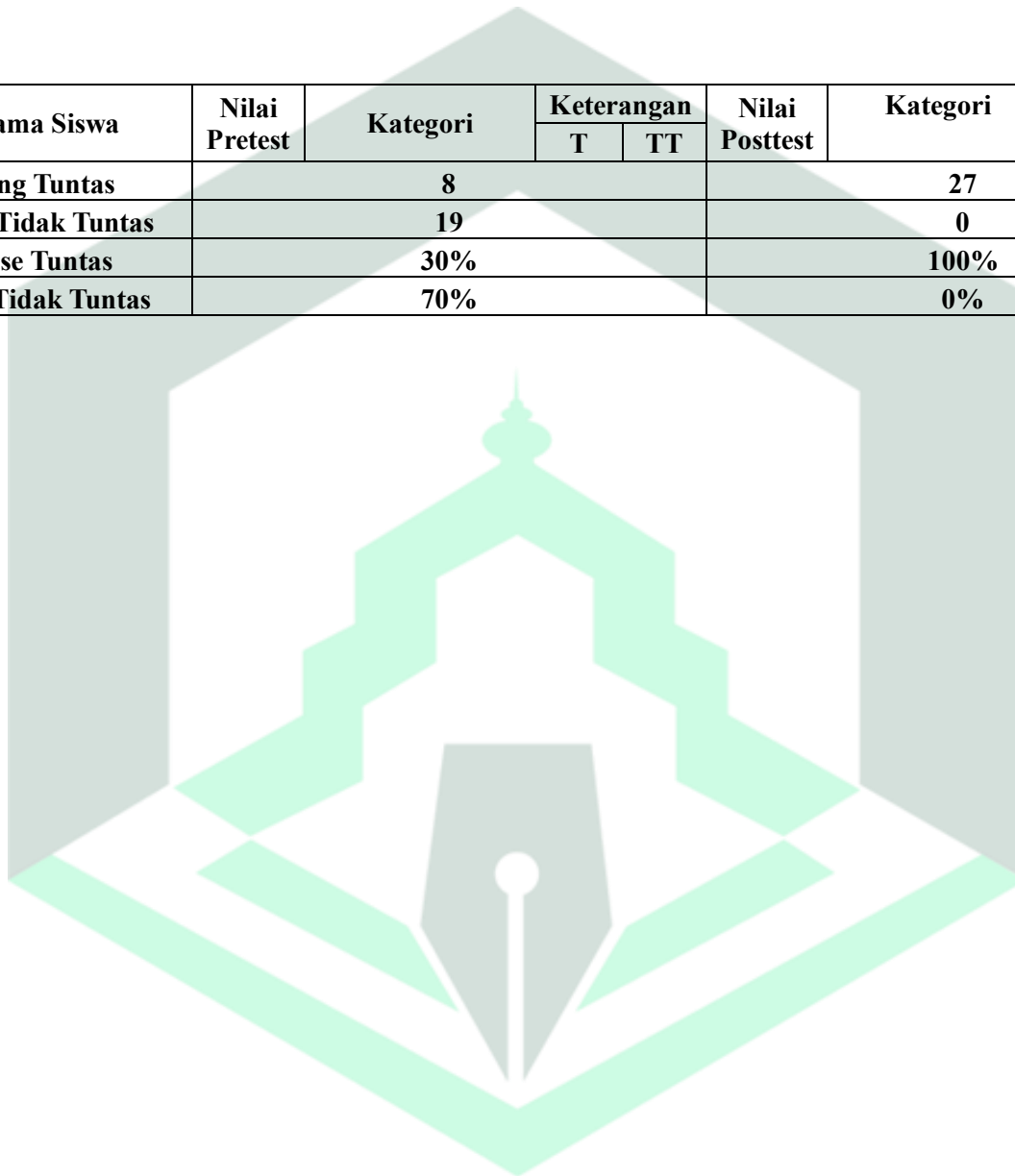
Siklus : II (Dua)

KKM : 76

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Kategori	Keterangan		Nilai Posttest	Kategori	Keterangan	
				T	TT			T	TT
1	Adam Ramadhan	68	D (Kurang)		√	80	B (Baik)	√	
2	Andi Ibrahim	72	C (Cukup)		√	94	A (Sangat Baik)	√	
3	Andi Syakira Akir	46	E (Sangat Kurang)		√	82	B (Baik)	√	
4	Fhina Resky Auliya	78	C (Cukup)	√		94	A (Sangat Baik)	√	
5	Muh. Adnad Marto	60	D (Kurang)		√	82	B (Baik)	√	
6	Muh. Al Fharidzi Jamal	76	C (Cukup)	√		94	A (Sangat Baik)	√	
7	Muhammad Faris Hadis	46	E (Sangat Kurang)		√	82	B (Baik)	√	
8	Muhammad Haedir	80	B (Baik)	√		94	A (Sangat Baik)	√	
9	Muhammad Kaka Syaputra	52	E (Sangat Kurang)		√	82	B (Baik)	√	
10	Muhammad Nabil	66	D (Kurang)		√	90	A (Sangat Baik)	√	

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Kategori	Keterangan		Nilai Posttest	Kategori	Keterangan	
				T	TT			T	TT
11	Muhammad Rifky Fajring	66	D (Kurang)		√	90	A (Sangat Baik)	√	
12	Nadya Putri	74	C (Cukup)		√	88	B (Baik)	√	
13	Nasrullah Pratama	80	B (Baik)	√		100	A (Sangat Baik)	√	
14	Nur Fayza Hatta	56	E (Sangat Kurang)		√	92	A (Sangat Baik)	√	
15	Nurasisah Sahara	76	C (Cukup)	√		90	A (Sangat Baik)	√	
16	Nurfaizah	72	C (Cukup)		√	86	B (Baik)	√	
17	Rahmi Ramadani	68	D (Kurang)		√	92	A (Sangat Baik)	√	
18	Rama	76	C (Cukup)	√		98	A (Sangat Baik)	√	
19	Salsa Deswita	68	D (Kurang)		√	88	B (Baik)	√	
20	Satriani	72	C (Cukup)		√	92	A (Sangat Baik)	√	
21	Rifat	72	C (Cukup)		√	88	B (Baik)	√	
22	Sania Marwa Sukri	72	C (Cukup)		√	96	A (Sangat Baik)	√	
23	Yudis Aditia Purnama	68	D (Kurang)		√	90	A (Sangat Baik)	√	
24	Padlan	76	C (Cukup)	√		90	A (Sangat Baik)	√	
25	Rizal Bakri	72	C (Cukup)		√	88	B (Baik)	√	
26	Farham	68	D (Kurang)		√	92	A (Sangat Baik)	√	
27	Reski Hidayatullah	76	C (Cukup)	√		88	B (Baik)	√	
Jumlah			1856			2422			
Nilai Rata-Rata			69			90			
Nilai Tertinggi			80			100			
Nilai Terendah			46			82			

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Kategori	Keterangan		Nilai Posttest	Kategori	Keterangan	
				T	TT			T	TT
Siswa yang Tuntas			8				27		
Siswa yang Tidak Tuntas			19				0		
Persentase Tuntas			30%				100%		
Persentase Tidak Tuntas			70%				0%		



Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian dari Kesbangpol



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. Opu Daring Riasju No. 1, Belopa Telpon : (0471) 3314115

Nomor : 611/PENELITIAN/10.14/DPMTSP/XII/2022
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Ka. SMP Negeri 1 Ponrang Selatan
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo 2546/In.19/FTIK/HM.01/12/2022 tanggal 08 Desember 2022 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Dahlia
Tempat/Tgl Lahir : Tallang / 01 Februari 1997
Nim : 18 0201 0105
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Tallang
Desa Tallang
Kecamatan Suli Barat

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PONRANG SELATAN KECAMATAN PONRANG SELATAN KABUPATEN LUWU

Yang akan dilaksanakan di **SMP NEGERI 1 PONRANG SELATAN**, pada tanggal **13 Desember 2022 s/d 13 Maret 2023**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1 2 0 2 2 1 9 3 1 5 0 0 0 6 2 4



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal 13 Desember 2022

Kepala Dinas,

Drs. H. RAHMATANDI PARANA
Pangkat - Pembina Tk. I IV/b
NIP. 19641231 199403 1 079

- Tembusan :
1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa.
 2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa.
 3. Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.
 4. Mahasiswa (i) Dahlia.
 5. Arsip.

Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 1 Ponrang Selatan



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 PONRANG SELATAN**

Alamat: Jln. Desa To'balo Kec. Ponrang Selatan Kab. Luwu Email: smpn1_ponrsel@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NO. 06 /DISDIK/SMPN 1.031/KEP/ 1 /2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMPN 1 PONRANG SELATAN:

Nama : Drs. ABDUL JAMAL
Nip : 19651231 1998031037
Pangkat : Pembina Tk.I/ IV/b
Unit Kerja : SMPN 1 Ponrang Selatan
Jabatan : Kepala Sekolah

Mencerangkan Bahwa :

Nama : Dahlia
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Desa Tallang Kecamatan Suli Barat
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 1802010105

Telah melakukan Penelitian di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan dalam rangka penyusunan Karya Tulis Ilmiah (Skripsi) dengan Judul " *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan* Kecamatan Ponrang Selatan Kabupaten Luwu.

Demikian surat keterangan ini di buat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagai mana mestinya.

To'balo, 21 Januari 2025

Mendampingi:
Kepala Sekolah,

ABDUL JAMAL
NIP. 196512311998031037

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 PONRANG SELATAN KABUPATEN LUWU

ORIGINALITY REPORT

25% SIMILARITY INDEX	24% INTERNET SOURCES	13% PUBLICATIONS	9% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	-----------------------------

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

5%
★ lib.unnes.ac.id
Internet Source

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off

RIWAYAT HIDUP



Dahlia, lahir di Tallang, pada tanggal 08 Juni 1999. Penulis merupakan anak ke-6 dari pasangan Ridwan, dan Hasia. Pendidikan dasar dimulai di SDN 11 Buntu Barana dan diselesaikan pada tahun 2012. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di tingkat menengah pertama di SMPN 1 SULI, dan kemudian menempuh pendidikan menengah atas di SMAN 3 Luwu hingga lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, penulis diterima sebagai mahasiswa di IAIN Palopo pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Selama menjalani studi, penulis aktif dalam berbagai kegiatan akademik maupun non-akademik yang mendukung pengembangan diri. Di penghujung masa studinya, penulis menyusun skripsi dengan judul *“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Ponrang Selatan Kabupaten Luwu”* sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan sarjana.

Penulis meyakini bahwa pendidikan adalah salah satu jalan untuk berkontribusi bagi keluarga, masyarakat, dan bangsa. Oleh karena itu, ilmu dan pengalaman yang diperoleh selama masa studi diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas, tidak hanya untuk kehidupan duniawi tetapi juga sebagai bekal untuk kehidupan di akhirat.

