

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH SUNGSANG KABUPATEN BANYUASIN

Ani Aryati,^{1*}, Karliana Indrawari²

¹ Dosen Universitas Muhammadiyah Palembang

² Dosen Universitas Muhammadiyah Palembang

Abstract— Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pemahaman belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin, untuk mengetahui penerapan model *Role Playing* di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin, dan untuk mengetahui pemahaman belajar siswa setelah diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing* pada mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang. Metode penelitian menggunakan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa dari kelas I, kelas II, kelas III, kelas IV, kelas V, dan kelas VI yang berjumlah 375 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelompok yaitu: kelompok eksperimen (kelas IV A) dan kelompok control (kelas IV B). Instrumen pengumpulan data yaitu dengan *pre tes* dan *post test*, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam analisis data dengan menggunakan rumus $t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu keadaan siswa sebelum menerapkan model *role playing* di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang tergambar dari observasi dan eksperimen menunjukkan bahwa murid kurang memahami pelajaran dengan baik karna model yang digunakan cenderung monoton dan membosankan, pemahaman belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang sebelum penggunaan model *role playing* tergolong cukup dengan nilai rata-rata 48,67 sedangkan setelah penggunaan model *role playing* tergolong baik dengan nilai rata-rata 74,89.

Kata Kunci— Model Pembelajaran, *Role Playing*, Pemahaman

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dan antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengertian interaksi mengandung unsur saling memberi dan menerima. Dalam setiap pembelajaran ditandai sejumlah unsur, yaitu: tujuan yang hendak dicapai, peserta didik dan pendidik, bahan pelajaran, metode yang digunakan untuk menciptakan situasi belajar mengajar,

dan penilaian yang fungsinya untuk menetapkan seberapa jauh ketercapaian tujuan. Istilah belajar sendiri berarti suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa buku, lingkungan, pendidik atau sesama teman.¹

¹Hafni Ladjid, *Pengembangan Kurikulum Menuju Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat: PT. Press Group, 2005) hlm. 112.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. secara umum pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang sedemikian rupa dengan maksud supaya disamping tercipta proses belajar juga sekaligus proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif.²

Pendidikan Agama Islam akan menjadi dasar teologis bagi setiap manusia untuk mengenal siapa dirinya, dari mana asalnya dan untuk apa dia hidup di dunia ini. Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan konsep ajaran agama Allah SWT. Yaitu Islam. Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran, khususnya Agama Islam adalah kurangnya perhatian Pendidik Agama terhadap penggunaan model mengajar, umumnya pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga menimbulkan kejenuhan terhadap peserta didik yang pada akhirnya peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik.

²Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dan Peraturan Pelaksanaannya, hlm.12

Sesuai Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 207 Tahun 2014 tentang kurikulum madrasah menetapkan pemberlakuan Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran membawa Indonesia pada bangsa yang maju dan beradab.

Pendidikan Agama Islam.³ Dalam kurikulum ini terdapat perubahan yang signifikan terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam, beberapa model dan metode *role playing* kontekstual diterapkan sebagai sarana pengantar yang dianggap sesuai dengan keadaan peserta didik pada masa ini. Dalam melaksanakan Pendidikan Islam, peranan pendidik sangat penting artinya dalam proses pendidikan, karena dia yang bertanggung jawab dan menentukan arah pendidikan tersebut.⁴

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika metode yang digunakan benar-benar tepat, karena antara pendidikan dengan metode saling berkaitan. Disini pendidik sangat berperan penting dalam membimbing peserta didik kearah terbentuknya pribadi yang diinginkan. Maka dari itu, Pendidik Agama pada mata Pelajaran Akidah Akhlak tertantang untuk bisa menyampaikan materi secara efisien dan efektif serta dapat membuat peserta

³ Lihat, Keputusan Menteri Agama RI Nomor 207 Tahun 2014 *Tentang Kurikulum Madrasah*, (Jakarta : Menteri Agama RI, 31 Desember 2014

⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum,; Teori Dan Praktek*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.5

didik menjadi fokus dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Agar pembelajaran Aqidah Akhlak berhasil dengan baik, model yang digunakan harus menarik perhatian peserta didik, menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam hal ini, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan model *role playing* (bermain peran).

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.⁵Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran- peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas atau pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing- masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran atau alternatif pendapat bagi pengembangan peran- peran tersebut. Pembelajaran ini menekankan terhadap masalah yang diangkat

dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Pemahaman dalam pembelajaran adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hapal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengaturmenginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan.

Nilai- nilai ajaran Agama Islam harus sejak dini diajarkan kepada anak agar benar-benar bisa terinternalisasikan dalam dirinya disaat mereka menjadi orang dewasa nanti sehingga benar- benar tahu akan hakikat dirinya. Salah satu aspek penting dalam Pendidikan Agama Islam adalah ajaran tentang akhlak, baik itu akhlak kepada Allah, akhlak sesama manusia dan akhlak kepada alam. Akhlak yang termanifestasikan pada kepribadian seseorang tidak akan sempurna tanpa dilandasi dengan pondasi yang kokoh yaitu berupa aqidah. Dengan pondasi aqidah yang kokoh maka anak tidak roboh oleh pengaruh kebudayaan modern yang mampu merusak moral (akhlak) seseorang.

⁵Sipgsd.Blogspot.Com

Salah satu upaya yang mungkin dilakukan adalah dengan mengoptimalkan pendidikan moral yaitu pendidikan yang diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berarti dalam membentuk religius pada diri peserta didik, yakni terciptanya mental akhlak dan kekuatan aqidah yang kokoh yang teraplikasikan dalam sikap keagamaan di berbagai dimensi kehidupan. Oleh karena itu mata pelajaran aqidah akhlak sangat diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang memiliki religiusitas yang tinggi, yang berakidah dan berakhlak mulia yang mampu mengaplikasikan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari.⁶

Berdasarkan penelitian 7 Januari 2019 di sekolah Madrasah Ibtidaiyah pemahaman siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak sangat minim karena model pengajarannya kurang tepat menyebabkan murid mudah lupa saat guru menjelaskan di depan dengan permasalahan tersebut saya mengangkat dengan menggunakan model *role playing*. Alasan peneliti memilih model *role playing* karena model ini merupakan salah satu langkah terciptanya pelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan terlihat lebih aktif dan di dalam kelas akan terasa menyenangkan bagi peserta didik dan kemudian dengan menggunakan model *role playing* ini tidak akan membuat peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran, peserta didik akan

lebih tertarik, aktif dan mereka akan merasa senang dan tertarik serta bersemangat saat mendapatkan pembelajaran akidah akhlak. Dalam penerapan model *role playing* peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat. Metode *role playing* bukan hanya menekankan aspek kognitif peserta didik, tetapi lebih kepada proses perkembangan kemampuan dan usaha peserta didik dalam menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan membentuk karakter peserta didik.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pemahaman belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin, untuk mengetahui penerapan model *Role Playing* di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin, dan untuk mengetahui pemahaman belajar siswa setelah diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing* pada mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang.

Penelitian diharapkan dapat berguna (a) Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin: Peserta didik bisa mendapatkan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan sesuai dengan karakteristik mereka yang masih senang bermain-main dan melakukan hal-hal yang

⁶ Moh. Amin, 10 *Induk Akhlak Terpuji*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1997), H.17.

mereka suka. Selain bisa menyegarkan suasana belajar juga akan mempercepat proses transformasi ilmu di dalamnya. Dengan menggunakan metode baru ini diharapkan mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik dalam proses belajar yang selalu sama dan dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar. (b) Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin: menjadi bahan informasi tentang metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran akidah akhlak sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. (c) Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin: memberi masukan bagi madrasah mengambil suatu kebijakan dalam rangka peningkatan pembelajaran untuk mencapai pemahaman belajar yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa dari kelas I, kelas II, kelas III, kelas IV, kelas V, dan kelas VI yang berjumlah 375 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelompok yaitu: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. 1). kelompok eksperimen yaitu kelompok peserta didik yang mendapat pembelajaran dengan metode *role playing* siswa kelas IVA yang berjumlah 45 peserta didik. 2). kelompok kontrol, yaitu kelompok siswa yang tidak mendapatkan

pembelajaran dengan metode konvensional kelas IV B yang berjumlah 45 peserta didik.

Metode pengumpulan data berupa (a) tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui peningkatan pada hasil pembelajaran setelah diterapkan model *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak. (b) observasi yang bertujuan untuk menggali informasi, memantau, melihat, mengamati perilaku serta kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. (c) wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran akidah akhlak guna mendapatkan tanggapan mengenai metode dan teknik yang diterapkan oleh peneliti. Sedangkan wawancara pada siswa untuk mengetahui minat mereka terhadap akidah akhlak dan tanggapan mereka mengenai metode dan teknik yang diterapkan oleh peneliti dengan menggunakan model *role playing*. Dokumentasi penelitian mengambil dokumen berupa gambar atau foto pelaksanaan penelitian, tabel nilai siswa dan RPP mata pelajaran akidah akhlak, profil Madrasah Ibtidaiyah Sungsang, sarana prasarana dan data siswa. Dalam analisis data dengan menggunakan rumus "t" Test yaitu:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penggunaan model *role playing* dari pengamatan penulis lakukan berdasarkan observasi awal pada Tanggal 7 Januari 2019, terlihat bahwa siswanya

sangat senang jika menggunakan model permainan pada saat belajar dikelas, namun sebaiknya jika guru menerapkan model yang monoton yang gurunya hanya menuliskan di papan tulis atau ceramah saja. Siswa menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran terlihat banyak siswa yang keluar dengan alasan ke kamar kecil padahal yang sebenarnya hanya menghilangkan kejenuhan di dalam kelas. Sebelum diterapkan model *role playing* pada anak didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sungsang penulis mengadakan pre-test untuk mengetahui pemahaman akidah akhlak anak didik. Soal yang diberikan berupa soal pilihan ganda tentang “ Akhlak Terpuji Tentang Jujur.

TABEL .1
DISTRIBUSI FREKUENSI SEBELUM
DITERAPKAN MODEL *ROLE PLAYING*

Y	F	Fy	Fy ²
80	4	320	25600
70	5	350	24500
60	5	300	18000
50	8	400	20000
40	13	520	20800
30	10	300	9000
	N=45	2190	117900

Mencari Mean Variabel II (Variabel Y)

Dari tabel diatas diketahui : N = 45,
Fy = 2190, Fy² = 117900

Selanjutnya menghitung Mean Variabel “ y“, (skor pre-test), sebagai berikut :

$$M_2 = \frac{\sum fy}{N}$$

$$= \frac{2190}{45} = 48,67$$

Berdasarkan hasil tabel 1 dari 45 peserta didik yang menjadi sampel didapatkan nilai rata-rata (mean) untuk variabel y di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin sebesar 48,67 artinya sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* pemahaman siswa masih sangat minim sehingga diperoleh nilai yang tertinggi 14 siswa dengan nilai rata-rata 48,67 % dan nilai yang terendah 31 siswa dengan nilai rata-rata 51,33 %.

Mencari Deviasi Standar Variabel II :

Kemudian dilanjutkan dengan mencari nilai standar deviasi yaitu jumlah harga mutlak deviasi dari tiap-tiap skor, dan dibagi dengan banyaknya skor itu sendiri dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$SD_2 = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{117900}{45} - \left(\frac{2190}{45}\right)^2}$$

$$= \sqrt{2620 - 48,67^2}$$

$$= \sqrt{2620 - 2368,7689}$$

$$= \sqrt{251,2311}$$

$$= 15,850$$

Berdasarkan hasil diatas persebaran data terhadap data rata-rata diperoleh 15,850 rentang nilai sangat kecil karena seberapa besar perbedaan antar data (hasil pengukuran) atau persebaran datanya terhadap nilai rata-rata.

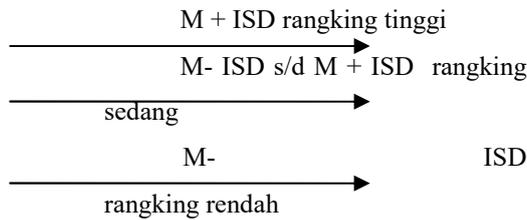
Mencari Standar Error Mean Variabel II

Kemudian mencari standar error Mean, yaitu untuk mengetahui besarnya maksimum error (kesalahan) yang terjadi

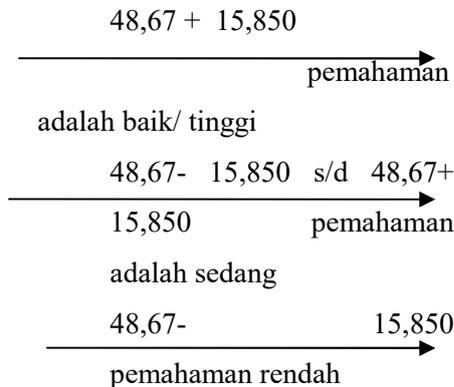
dengan menaksir Mean populasi yang diperoleh berdasarkan pengamatan sejumlah sampel yang dipilih secara random variabel “y”. dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 SE_{M_2} &= \frac{SD_2}{\sqrt{N_2-1}} \\
 &= \frac{15,850}{\sqrt{45-1}} \\
 &= \frac{15,850}{\sqrt{44}} \\
 &= \frac{15,850}{6,64} \\
 &= 2,387
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui harga Mean ($M_2 = 48,67$) dan standar deviasi ($SD_2 = 15,850$) maka akan dilanjutkan dengan menerapkan kategori TSR (tinggi, sedang, rendah) untuk mengetahui pemahaman akidah akhlak sebelum diterapkan model *role playing* dengan batasan-batasan sebagai berikut :



Kemudian perhitungan itu didistribusikan kedalam skala di atas, yaitu :



Dengan kata lain pengkategorinya menjadi :

- pemahaman anak sebelum diterapkan model *role playing* dapat dikategorikan

baik / tinggi jika anak didik mendapat nilai 64,52 ke atas

- pemahaman anak sebelum diterapkan model *role playing* dapat dikategorikan sedang jika anak didik mendapat nilai 32,82 s/d 64,52
- pemahaman anak sebelum diterapkan model *role playing* dapat dikategorikan rendah jika anak didik mendapat nilai 32,82 ke bawah.

Penerapan model pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran adalah: (a) Kegiatan Awal: pendidik mengucapkan salam, pendidik membacakan absensi, pendidik membuka pelajaran dengan mengucapkan basmalah, pendidik melakukan apersepsi (bertanya seputar materi yang lalu), pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran. (b) Kegiatan Inti: (Eksplorasi) pendidik menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan diajarkan dan model *role playing*, pendidik membagi peserta didik ke dalam dua kelompok , pendidik memberikan tema kepada masing-masing kelompok, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan peran dan skenario yang sesuai dengan tema masing-masing. (Elaborasi) pendidik mempersilahkan masing-masing kelompok untuk memerankan drama yang telah dibuat, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan apa yang diperankan oleh pemeran, pendidik melengkapi penjelasan

maateri yang telah disimpulkan oleh peserta didik.(Konfirmasi) pendidik bertanya pemahaman peserta didik terkait materi yang telah dipelajari, pendidik member kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. (c) Kegiatan Penutup: pendidik melakukan evaluasi dengan model *role playing*, pendidik meminta siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari bersama , pendidik memberikan pekerjaan rumah (merangkum materi yang telah dipelajari). Pada saat memainkan peran yang dirancang oleh peneliti yaitu peran sebagai anak yang jujur dalam membeli sesuatu diwarung .Setelah selesai melakukan pengajaran selama beberapa pertemuan penelitian mengadakan post-test (test akhir setelah melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan model *role playing*), test ini secara pilihan ganda sebanyak 10 soal tentang “ kejujuran “ berikut ini adalah hasil test anak didik sesudah diterapkan model *role playing* dalam mengajar akidah akhlak :

TABEL 2
DISTRIBUSI FREKUENSI SETELAH DITERAPKAN
MODEL ROLE PLAYING

X	F	Fx	Fx
100	4	400	40000
90	8	720	64800
80	10	800	64000
70	11	770	53900
60	8	480	28800
50	4	200	10000
	N = 45	3370	261500

Mencari Mean Variabel I (Variabel x)

$$\text{Dari tabel diatas diketahui : } N = 45, Fx = 3370, \\ Fx^2 = 261500$$

Selanjutnya menghitung Mean Variabel “ x“, (skor post-test), sebagai berikut :

$$M_1 = \frac{\sum fy}{N} \\ = \frac{3370}{45} = 74,89$$

Berdasarkan hasil tabel 2 dari 45 peserta didik yang menjadi sampel didapatkan nilai rata-rata (mean) untuk variabel x di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin sebesar 74,89 artinya setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*, pemahaman siswa sehingga dapat meningkatkan dengan diperoleh nilai yang tertinggi 22 siswa dengan nilai rata-rata 74,89 % dan nilai yang terendah 23 siswa dengan nilai rata-rata 25,11 %.

Mencari Deviasi Standar Variabel I :

Kemudian dilanjutkan dengan mencari nilai standar deviasi yaitu jumlah harga mutlak deviasi dari tiap-tiap skor, dan dibagi dengan banyaknya skor itu sendiri dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$SD_1 = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2} \\ = \sqrt{\frac{261500}{45} - \left(\frac{3370}{45}\right)^2} \\ = \sqrt{5811,1 - 74,89^2} \\ = \sqrt{5811,1 - 5608,5} \\ = \sqrt{202,6} \\ = 14,234$$

Berdasarkan hasil diatas persebaran data terhadap data rata-rata diperoleh 14,234 rentang nilai sangat besar karena seberapa besar perbedaan antar data (hasil

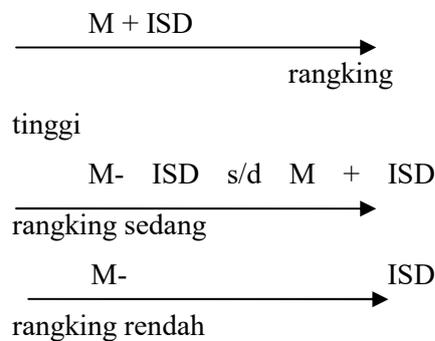
pengukuran) atau persebaran datanya terhadap nilai rata-rata.

Mencari Standar Error Mean Variabel I

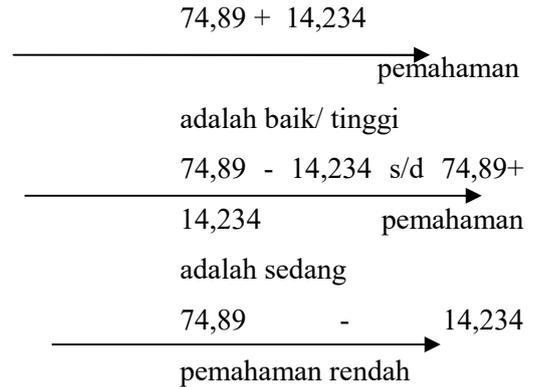
Kemudian mencari standar error Mean, yaitu untuk mengetahui besarnya maksimum error (kesalahan) yang terjadi dengan menaksir Mean populasi yang diperoleh berdasarkan pengamatan sejumlah sampel yang dipilih secara random variabel “ x”. dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 SE_{MI} &= \frac{SD_1}{\sqrt{N_1-1}} \\
 &= \frac{14,234}{\sqrt{45-1}} \\
 &= \frac{14,234}{\sqrt{44}} \\
 &= \frac{14,234}{6,64} \\
 &= 2,143
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui harga Mean ($M_1= 74,89$) dan standar deviasi ($SD_1= 14,234$) maka akan dilanjutkan dengan menerapkan kategori TSR (tinggi, sedang, rendah) untuk mengetahui pemahaman belajar akidah akhlak sebelum diterapkan model *role playing* dengan batasan-batasan sebagai berikut :



Kemudian perhitungan itu didistribusikan kedalam skala di atas, yaitu :



Dengan kata lain pengkategorinya menjadi :

- pemahaman belajar anak setelah diterapkan model *role playing* dapat dikategorikan baik / tinggi jika anak didik mendapat nilai 89,124 ke atas
- pemahaman belajar anak setelah diterapkan model *roleplaying* dapat dikategorikan sedang jika anak didik mendapat nilai 60,656 s/d 89,124
- pemahaman belajar anak setelah diterapkan model *role playing* dapat dikategorikan rendah jika anak didik mendapat nilai 60,656 ke bawah.

Proses belajar mengajar akidah akhlak pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan antara anak didik dengan guru dalam proses pembelajaran. Interaksi dalam proses belajar mengajar mempunyai arti luas, tidak sekedar hubungan antara anak didik dengan gurunya saja, tetapi juga interaksi edukatif, dalam hal ini bukan hanya menyampaikan pesan berupa mata pelajaran, melainkan juga nilai dan sikap pada diri anak

didik yang sedang belajar. Proses belajar mengajar akidah akhlak merupakan kegiatan pembelajaran yang mengandung serangkaian persiapan guru dan anak didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Untuk mengetahui apakah dengan model *role playing* terdapat pengaruhnya terhadap pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah diterapkan model *role playing*, maka akan digunakan rumus “t” atau “t_o” test sebagai berikut :

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Sebelum dilanjutkan pada rumus “ t “ diatas, terlebih dahulu data-data dimasukkan ke dalam tabel menggunakan peta korelasi, yang menunjukkan kuat lemahnya hubungan antara variabel x dan y, maka untuk memperoleh koefisiensi kororelasi “ r” product moment dilakukan dengan bantuan peta korelasi(Lampiran)

Dari peta korelasi dapat diketahui : $\sum fx' = 55$, $\sum fy' = 60$, $\sum fx^2 = 103$, $\sum fy^2 = 114$, $\sum x'y' = 79$, $N = 45$

Kemudian dilanjutkan mencari C_x dan C_y dengan rumus sebagai berikut :

$$C_x = \frac{\sum fx'}{N} = \frac{55}{45} = 1,22$$

$$C_y = \frac{\sum fy'}{N} = \frac{60}{45} = 1,33$$

Setelah mencari SD_x dan SD_y dipergunakan rumus :

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx'}{N}\right)^2} = \sqrt{\frac{103}{45} - \left(\frac{55}{45}\right)^2} = \sqrt{2,28 - 1,4884} = \sqrt{0,7916} = 0,889$$

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{N} - \left(\frac{\sum fy'}{N}\right)^2} = \sqrt{\frac{114}{45} - \left(\frac{60}{45}\right)^2} = \sqrt{2,53 - 1,7689} = \sqrt{0,7611} = 0,872$$

Dengan diperolehnya C_x, C_y, SD_x, dan SD_y, kemudian nilai-nilai tersebut dimasukkan ke dalam rumus product moment untuk mencari r_{xy} nya, dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\frac{\sum x'y' - (C_x)(C_y)}{N}}{(SD_x)(SD_y)} = \frac{\frac{79 - (1,22)(1,33)}{45}}{(0,889)(0,872)} = \frac{1,75 - 1,6226}{0,775208} = \frac{0,1274}{0,775208} = 0,164$$

Dengan diperolehnya r_{xy} atau r₁₂ sebesar 0,164 itu maka lebih lanjut dapat kita cari standar error dari perbedaan Mean variabel I dan Mean variabel II atau SE_{M1-M2}.

$$SE_{M_1 - M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2(2 \cdot r_{12})(SE_{M_1})(SE_{M_2})} = \sqrt{(2,143)^2 + (2,387)^2(2 \cdot 0,164)(2,143)(2,387)} = \sqrt{4,592449 + 5,697769 - (0,328)(5,115341)} = \sqrt{10,290218 - 1,67783} = \sqrt{8,612388} = 2,934$$

Selanjutnya mencari t_o dengan rumus :

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}} = \frac{74,89 - 48,67}{2,934} = \frac{26,22}{2,934}$$

= 8,936

Selanjutnya memberikan interpretasi terhadap t_0 , $df = N-1 = 45-1 = 44$ (konsultasi tabel nilai “t”) ternyata dalam tabel tidak dijumpai df sebesar 44 karena itu, kita pergunakan df yang terdekat, yaitu df sebesar 45 dengan df sebesar itu, diperoleh harga kritik “t” pada tabel atau t_t sebesar sebagai berikut :

- Pada taraf signifikansi 5 % : $t_t = 2,02$
- Pada taraf signifikansi 1 % : $t_t = 2,69$

Dengan demikian t_0 jauh lebih besar dari pada t_t yaitu :

$$= 2,02 < 8,936 > 2,69$$

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditarik ialah dengan digunakan model baru “ *role playing*” dalam pengajaran akidah akhlak secara menyakinkan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Ini mengandung pengertian pula bahwa model *role playing* itu secara signifikan telah dapat menunjukkan kemampuan atau aktivitasnya sebagai model pengajaran akidah akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdul RachmanShaleh. 2000, *Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, Jakarta: PT GemawinduPanca Perkasa.
2. ArmaiArief. 2002, *PengantarIlmu Dan MetodologiPendidikan Islam*, Cet, 1; Jakarta : Ciputatpres .
3. ArmaiArif. 2002, *PengantarIlmuMetodologiPendidikan Islam*, Cet1 : Jakarta : Ciputat Pres.
4. AtwiSuparman. 1997, *Model-Model PembelajaranInteraktif*, Jakarta : STIA-LAN Press.
5. BasyirudinUsman. 2002, *MetodologiPembelajaran Agama Islam*, Jakarta :Ciputatpres.
6. Deperteman Agama Republik Indonesia. 2006, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta :DirjenPendidikan Islam.
7. Dimiyati Dan Mujiono. 1999, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: PT.RinekaCipta.
8. Djamarah Dan Aswan Zaini. 1996, *StrategiBelajarMengajar* , Jakarta : RinekaCipta.
9. Ine I AmirmanYosuda. 1993, *Penelitian Dan Stastistic Pendidikan*, Cet.I ;Jakarta:BumiAksara.
10. Ivor K Davies. 1996, *PengelolaanBelajar*, Surakarta: PtRinekaCpta.
11. Lihat, KeputusanMenteri Agama RI Nomor207 .2014 ,*TentangKurikulum Madrasah*, Jakarta : Menteri Agama Reublik Indonesia.
12. M User Usman. 1990, *Menjadi Guru Profesional* Bandung: RemajaRosydakarya.
13. M. Basyiruddinusman. 2002, *MetodologiPembelajaran Agama Islam*, Cet.1 ; Jakarta : Ciputat Pres.
14. Margono.2000, *MetodologiPenelitianPendidikan*, Jakarta : RinekaCiptaka.
15. Menteri Agama Republik Indonesia, PeraturanMenteri Agama Republic Indonesia Nomor 2 Tahun 2008, *StandarKompetensiLulusan Mata PelajaranPendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta.
16. Moh.Amin. 1997, 10 *IndukAkhlakTerpuji*, Jakarta: KalamMulia.