

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
PRINSIP DAN PRAKTIK EKONOMI ISLAM KELAS XI DI
SMAN 1 ULAKAN TAPAKIS**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Strata Satu (SI)



OLEH

RAMAYNI AISYAH

19329040

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DEPARTEMEN ILMU AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

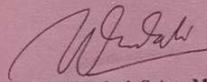
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAN MODEL ROLE PLAYING TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PRINSIP DAN PRAKTIK
EKONOMI ISLAM KELAS XI DI SMA N 1 ULAKAN TAPAKIS

Nama : Ramayni Aisyah
NIM/TM : 19329040/2019
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 25 Oktober 2023

Mengetahui:
Kepala Departemen IAI



Dr. Wirdati, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19750204 200801 2 006

Disetujui oleh:
Pembimbing Skripsi



Dr. Indah Muliati, M.Ag
NIP.19790415 200912 2 001

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

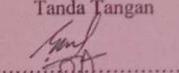
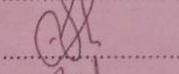
Dinyatakan Lulus pada Ujian Skripsi
Departemen Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada Hari Senin, Tanggal 21 Agustus 2023
dengan Judul:

**PENGARUH PENGGUNAN MODEL ROLE PLAYING TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PRINSIP DAN PRAKTIK
EKONOMI ISLAM KELAS XI DI SMA N 1 ULAKAN TAPAKIS**

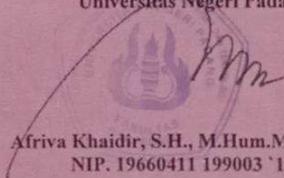
Nama : Ramayni Aisyah
NIM/TM : 19329040/2019
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 25 Oktober 2023

Tim Penguji:

No.	Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Indah Muliati, M.Ag	
2. Anggota	: Sulaiman, S.PdI, M.Pd	
3. Anggota	: Dr. Rini Rahman, S.Ag, M.Ag	

Mengetahui:
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang


Afriva Khaidir, S.H., M.Hum.MAPA.Ph.D
NIP. 19660411 199003 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ramayni Aisyah
NIM : 19329040
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Strata Satu (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Prinsip Dan Praktik Ekonomi Islam Kelas XI Di SMAN 1 Ulakan Tapakis”** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil karya orang lain atau plagiat kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang benar. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia untuk diproses dan menerima sanksi akademisi atau hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di dalam lingkungan Universitas Negeri Padang maupun di lingkungan masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 17 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,



Ramayni Aisyah
NIM. 19329040

ABSTRAK

Ramayni aisyah 19329040/2019. *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Prinsip Dan Praktik Ekonomi Islam Kelas XI Di SMAN 1 Ulakan Tapakis*. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Departemen Ilmu Agama Islam. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang 2023.

Pendidikan Agama Islam memegang peranan penting dalam membangun generasi bangsa yang berakhlak mulia. Namun kenyataannya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI sangat rendah. Sehingga diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan baik oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Prinsip Dan Praktik Ekonomi Islam Kelas XI Di SMAN 1 Ulakan Tapakis. Metode penelitian kuantitatif menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan tes hasil belajar siswa. Hasil validitas soal pada penelitian ini menunjukkan 16 soal valid dari 25 soal yang diujicobakan. Reabilitas soal menggunakan Cronbach alpha diperoleh nilai $0,779 < 0,789$ yang berarti soal memiliki reabilitas tinggi. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas dan uji regresi linear sederhana. Pada uji normalitas kelas eksperimen diperoleh nilai $\text{sig } 0,151 > 0,05$ dan pada kelas kontrol diperoleh nilai $\text{sig } 0,200 > 0,05$. Pada uji homogenitas diperoleh nilai $\text{sig } F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ yaitu $2,015 < 4,012$. Pada uji linearitas diperoleh nilai $\text{sig } 0,486 > 0,05$. Sedangkan pada uji regresi linear sederhana diperoleh nilai $\text{sig } 0,018 < 0,05$. Adapun data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan uji independent simple T-test. Hasil penelitian menunjukkan: 1) pelaksanaan model pembelajaran Role Playing berada pada angka 79,01% dalam kategori tertinggi; 2) Hasil belajar siswa kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi diketahui dalam interval 98-103 memiliki frekuensi terbanyak dengan 17 siswa atau 51,52%. 3) Hasil pengujian hipotesis diperoleh $T_{\text{hitung}} = -27.646 > T_{\text{tabel}} = -15937$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara model Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam.

Kata Kunci: Model Role Playing, Hasil belajar, Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam

ABSTRACT

Ramayni aisyah 19329040/2019. *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Prinsip Dan Praktik Ekonomi Islam Kelas XI Di SMAN 1 Ulakan Tapakis*. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Departemen Ilmu Agama Islam. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang 2023.

Islamic Religious Education plays an important role in building a generation of noble people. But in reality, student learning outcomes in PAI subjects are very low. So it is necessary to use appropriate and good learning models by teachers in the learning process at school. This study aims to see the effect of the Role Playing model on Student Learning Outcomes on the Principles and Practices of Islamic Economics Class XI at SMAN 1 Ulakan Tapakis. Quantitative research methods use quasi-experimental research types. The sampling technique in this study used purposive sampling. Methods of data collection in this study using questionnaires and tests of student learning outcomes. The results of the validity of the questions in this study showed that 16 questions were valid out of the 25 questions tested. The reliability of the questions using Cronbach alpha obtained a value of $0.779 < 0.789$ which means the questions have high reliability. Prior to testing the hypothesis, the normality test, homogeneity test, linearity test and simple linear regression test were carried out. In the normality test for the experimental class, a sig value of $0.151 > 0.05$ was obtained and in the control class, a sig value of $0.200 > 0.05$ was obtained. In the homogeneity test, the sig value $F_{count} < F_{table}$ was obtained, namely $2.015 < 4.012$. In the linearity test, the sig value was $0.486 > 0.05$. Meanwhile, in the simple linear regression test, a sig value of $0.018 < 0.05$ was obtained. The data in this research were analyzed using the independent simple T-test. The research results show: 1) the implementation of the Role Playing learning model is at 79.01% in the highest category; 2) The learning outcomes of experimental class students are in the very high category, it is known that in the 98-103 interval it has the highest frequency with 17 students or 51.52%. 3) The results of testing the hypothesis obtained $T_{count} = -27.646 > T_{table} = -15937$. 4) The test results for the coefficient of determination R is 0.459 and R square is 0.241. so that it can be stated that there is a significant influence between the Role Playing model on student learning outcomes in the material Principles and Practices of Islamic Economics.

Keywords: Role Playing, Learning Outcomes, Principles and Practices of Islamic Economics

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbi* *‘ālamīn*, segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan kenikmatan, kesehatan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Prinsip Dan Praktik Ekonomi Islam Kelas XI Di SMAN 1 Ulakan Tapakis.”** sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1), Program Studi Pendidikan Agama Islam, Departemen Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman *jahiliyah* menuju zaman yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Teristimewa penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, terimakasih sudah kuat dan tidak patah semangat hingga sampai di titik ini, yang tetap memilih bertahan dan melanjutkan perjuangan, bersyukur karena semua ini terjadi atas kehendak Allah, kepada kedua orang tua penulis yaitu Bapak Indra dan Ibu Mayulis, kakak penulis yaitu Amelia, serta ketiga adik penulis yaitu Rahmayni Dara, Sapana Dinda dan Afdiral yang turut membantu proses penyusunan skripsi ini mulai dari menemani perjalanan selama proses

penelitian, yang bersedia mendengarkan keluh kesah penulis, dan yang selalu memberikan doa, nasehat, kasih sayang, semangat dan hiburan yang sangat luar biasa sehingga penulis selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penyelesaian skripsi ini tentu tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan, dukungan, nasehat dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada dosen pembimbing skripsi, yaitu ibu Dr. Indah Muliati, M. Ag, yang telah sabar membimbing, mengarahkan dan terus mendukung demi terselesaikannya skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam manimba ilmu pengetahuan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf, karyawan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi.

3. Ibu Dr. Wirdati, M.Ag, selaku Kepala Departemen Ilmu Agama Islam, yang telah memberikan kemudahan dalam proses pengurusan administrasi selama penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Rengga Satria, M.A,Pd, selaku Sekretaris Departemen Ilmu Agama Islam sekaligus Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan arahan, bimbingan dan kemudahan dalam segala pengurusan akademik penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Dr. Indah Muliati, M.Ag, selaku pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dengan sabar, ikhlas dan penuh kasih sayang.
6. Bapak Sulaiman, S.PdI, M.Pd dan Ibu Dr. Rini Rahman, S.Ag., M.Ag., selaku tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
7. Seluruh Staf dan Tata Usaha Departemen Ilmu Agama Islam yang telah membantu memudahkan pengurusan surat-surat untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Kepala Sekolah, Bapak guru, dan seluruh pegawai di SMAN 1 Ulakan Tapakis, yang bersedia memberi izin dan meluangkan waktu untuk memberikan informasi terkait penelitian penulis.

9. Keluarga besar penulis yang telah memberikan doa dan dukungan demi terselesaikannya skripsi ini.
10. Bapak Rahim Putra, S.Pd yang telah bersedia membantu penulis dalam proses penelitian.
11. Sahabat penulis, Mila Amelia Putri, Ayu Lestari, dan Anggun Mursyida yang telah membantu, memberikan nasehat dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Rekan-rekan jurusan Ilmu Agama Islam serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan penyusunan skripsi di masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Semoga amal baik semua pihak menjadi amal jariyah dan dilipatgandakan oleh Allah SWT. Amin.

Padang, 17 Agustus 2023

Ramayni Aisyah

NIM: 19329040

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii

DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Defenisi operasional	12
BAB II	17
KAJIAN PUSTAKA	17
A. Pembelajaran Model Role Playing	17
B. Hasil Belajar	26
C. Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam	29
D. Implementasi Penerapan Model Role Playing	34
E. Penelitian Relevan	37
F. Kerangka Berfikir	41
G. Hipotesis	44
BAB III	44
METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel	46
D. Jenis Data	47
E. Variabel Penelitian	47
F. Instrumen Penelitian	48
G. Syarat Penelitian	51
H. Teknik Pengumpulan Data	57
I. Teknik Analisis Data	58
J. Langkah-Langkah Menjalankan Penelitian	61
BAB IV	63

HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Penelitian	63
1. Pelaksanaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar	63
a. Data Hasil Angket Pelaksanaan Pembelajaran Role Playing	63
2. Hasil Capaian Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar	65
a. Data Hasil Belajar PAI Siswa Kelas Eksperimen	65
b. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	68
3. Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar	72
a. Uji Normalitas	72
b. Uji Homogenitas	73
c. Uji Linearitas	73
d. Uji Hipotesis (Uji-T)	74
e. Uji Koefisien Determinasi (R²)	75
B. Pembahasan Hasil Penelitian	76
1. Pelaksanaan Model Pembelajaran Role Playing kelas XI di SMAN 1 Ulakan Tapakis	76
2. Hasil Belajar Menggunakan Model <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ulakan Tapakis	83
3. Pengaruh Model <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ulakan Tapakis	84
C. Keterbatasan Penelitian	87
BAB V	89
PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Observasi Ulangan Harian PAI	5-6
Tabel 1.2	Hasil PH Materi Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah SWT	6-7
Tabel 3.1	Populasi Penelitian	46
Tabel 3.2	Sampel Penelitian	47

Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen.....	48
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket.....	49
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Tes Soal.....	50
Tabel 3.6	Hasil Uji Coba Soal.....	52
Tabel 3.7	Kriteria Reabilitas.....	54
Tabel 3.8	Hasil Uji Reabilitas.....	54
Tabel 3.9	Interprestasi Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	55
Tabel 3.10	Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	55
Tabel 3.11	Klasifikasi Daya Pembeda.....	56
Tabel 3.12	Hasil Uji Daya Pembeda.....	56
Tabel 4.1	Hasil Analisis Deskriptif Angket.....	65
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Pelaksanaan Model Role Playing.....	66
Tabel 4. 1	Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	67-68
Tabel 4. 2	Hasil Analisis Deskriptif Pre-tetst dan Post-test Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4. 3	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-test</i> PAI Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 4. 6	Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4. 7	Hasil Analisis Deskriptif Pre-tetst dan Post-test Kelas Kontrol.....	72
Tabel 4. 8	Distribusi Frekuensi Nilai Post-test PAI Kelas Kontrol.....	73
Tabel 4. 9	Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	74
Tabel 4. 10	Hasil Uji Linieritas.....	76
Tabel 4. 11	Uji Regresi Linier Sederhana.....	76
Tabel 4. 12	Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	77
Tabel 4. 13	Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berfikir.....	42
Gambar 3.1	Langkah-Langkah Penelitian.....	63
Gambar 4.1	Histogram Nilai Post-Test PAI Kelas Eksperimen.....	70

Gambar 4.2	Histogram Nilai Post-Test PAI Kelas Eksperimen.....	74
------------	---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Tugas Skripsi.....	94
Lampiran 2	Halaman Pengesahan Tim Penguji.....	95
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian.....	96
Lampiran 4	Surat Keterangan Sekolah.....	97
Lampiran 5	Lembar Angket Siswa.....	98

Lampiran 6	Lembar Validasi.....	101
Lampiran 7	Lembar Validasi Role Playing.....	103
Lampiran 8	RPP Kelas Eksperimen.....	105
Lampiran 9	Lembar Validasi RPP Eksperimen.....	115
Lampiran 10	Lembar Validasi RPP.....	118
Lampiran 11	RPP Kelas Kontrol.....	121
Lampiran 12	Lembar Validasi RPP Kontrol.....	130
Lampiran 13	Lembar Validasi RPP.....	133
Lampiran 14	Lembar Materi.....	136
Lampiran 15	Lembar Tugas.....	152
Lampiran 16	Soal.....	158
Lampiran 17	Angket Pelaksanaan Role Playing.....	161
Lampiran 18	Tabulasi Uji Coba Soal Tes.....	162
Lampiran 19	Hasil Uji Coba.....	163
Lampiran 20	Tingkat Signifikan.....	165
Lampiran 21	Dokumentasi.....	167

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan agama Islam harus dilaksanakan dengan baik agar dapat memberikan kegiatan pendidikan yang mengarah pada tujuan yang diinginkan (Aziz, 2019). Program pendidikan Islam dengan desain terbaik tidak akan berhasil diterapkan jika model pembelajaran yang sesuai tidak digunakan untuk mentransfernya kepada siswa. Pemilihan model pembelajaran yang asal-asalan akan membuat proses pembelajaran menjadi terhambat sehingga pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Tambak, 2014). Mengingat penerapan model pembelajaran merupakan tugas yang sangat penting yang harus dilakukan pendidik dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran, (Utomo, 2018).

Model pembelajaran merupakan objek yang dapat memperlancar pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran (Octavia, 2020). Untuk mempermudah pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam maka harus digunakan model pembelajaran. Hasil belajar dari materi pelajaran yang diajarkan harus masuk dalam model pembelajaran (Darmawan & Wahyudin, 2018). Tujuan pendidikan agama Islam adalah memilih metodologi pengajaran yang terbaik.

Siswa yang ingin belajar ekonomi sesuai dengan ajaran Islam akan mendapatkan wawasan ekonomi Islam di masa depan melalui materi prinsip dan praktik ekonomi Islam. Ekonomi Islam memiliki potensi untuk berpera

dalam kewirausahaan dan investasi ekonomi yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mengembangkan intelektualitasnya (Bappenas, 2016). Siswa dapat mendemonstrasikan perilaku ekonomi berdasarkan ajaran Islam.

Guru PAI sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, hasil merupakan sesuatu yang diperoleh dari usaha. Sedangkan belajar adalah tahapan perubahan tingkah laku peserta didik yang positif, sebagai hasil interaksi edukatif dengan lingkungan yang diperolehnya dari usaha perubahan tingkah laku peserta didik yang melibatkan proses kognitif. Hasil belajar meliputi keterampilan (psikomotorik), sikap (kognitif), dan pengetahuan (kognitif) yang diperoleh melalui proses belajar mengajar (Yusuf, 2010).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMA N 1 Ulakan Tapakis ditemukan bahwa, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran PAI, guru masih menggunakan metode belajar konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Pendidik membacakan materi pelajaran, sesekali menulis di papan tulis, sesekali meminta peserta didik untuk mengerjakan soal-soal di LKS.

Sehingga membuat peserta didik kurang aktif yang berdampak pada sulitnya peserta didik menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. peserta didik menjadi tidak tertarik, merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Kondisi ini berakibat pada hasil belajar siswa yang masih rendah.

Rahim Putra (dalam wawancara 10, Mei 2023) berpendapat bahwa sebenarnya untuk materi menghormati dan meyakini orang tua dan guru akan lebih bagus jika menggunakan video pembelajaran dan pembelajaran dilakukan secara kooperatif atau berkelompok, akan tetapi untuk menerapkannya agak susah, harus disesuaikan terlebih dahulu dengan situasi dan kondisi peserta didik.

Model pembelajaran PAI masih menggunakan model konvensional, yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga kemampuan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan kemandirian dalam belajar tidak akan terlihat (Fahyuni & Istikomah, 2016). Pembelajaran konvensional menganggap guru adalah satu-satunya sumber belajar yang dianggap serba tahu, sehingga peserta didik banyak yang mengobrol dengan teman dan kelihatan dari mereka merasa bosan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru (Sari, 2022).

Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki berbagai model pembelajaran yang menarik, mutakhir, dan lebih aktif bagi siswa. Karena model berfungsi sebagai stimulus eksternal yang dapat menghasilkan hasil belajar siswa, maka model berfungsi sebagai alat motivasi ekstrinsik

(Hamdayam, 2014). Model pembelajaran Role Playing adalah salah satu yang telah terbukti melibatkan siswa. Untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, strategi pengajaran ini memberi mereka kesempatan untuk memerankan peran yang sesuai dengan materi pelajaran yang dibahas.

Role Playing (bermain peran) adalah model penyajian suatu topik atau subjek dengan mempertunjukkan dan mendemonstrasikan suatu latar atau peristiwa yang wajar bagi orang, cara, atau perilaku dalam hubungan sosial (Ari Yanto, 2015). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa model Role Playing (bermain peran) adalah teknik pembelajaran yang digunakan untuk memerankan atau berpura-pura berperilaku sebagai objek atau makhluk, keadaan, peristiwa, atau orang tertentu untuk lebih memahami apa yang ingin dicapai. tersirat dari karakter yang diperankan (Jane, Tiffany, & Delkia. 2020).

Dengan bermain peran, maka siswa dapat langsung memahami tentang materi yang disampaikan karena siswa memainkan langsung perannya dalam materi tersebut. Hal ini tidak hanya membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, tetapi juga membuat siswa lebih kritis dan juga membangun suasana yang menyenangkan, karena sesekali dikelilingi juga oleh ketawa peserta didik. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, kreatif dan komunikasi dengan teman sebayanya dengan mengoptimalkan kemampuan intelektual, sosial dan fisik.

Kelebihan model role playing adalah dapat menarik siswa karena mereka dapat merasakan emosi orang lain dengan bertindak seperti mereka. Selain itu, dapat mengajarkan mereka untuk berpikir dan berperilaku imajinatif (Nurgiansah, 2021). Sedangkan kekurangan model ini adalah membutuhkan lebih banyak waktu, model ini juga memiliki kelemahan yaitu sebagian besar siswa yang diberi peran dan dipaksa untuk memerankannya merasa malu dan memerankan adegan tertentu. Jika bermain peran tidak diterapkan dengan baik, kemungkinan besar siswa tidak akan menganggapnya serius (Tarigan, 2017).

Melalui model pembelajaran *Role Playing* ini akan menarik minat belajar peserta didik belajar mandiri sehingga peserta didik lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru, juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* diduga akan memberikan hasil belajar PAI peserta didik lebih baik.

Sejauh mana siswa, guru yang terlibat dalam proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan ditunjukkan oleh hasil belajar, yang merupakan salah satu tolok ukur yang digunakan untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran (Supratik, 2012). Kompetensi dan keterampilan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari proses belajarnya disebut sebagai hasil belajar. Perlu diingat bahwa agar hasil belajar mengajar siswa tumbuh secara harmonis

dan seimbang, ketiga aspek perilaku kognitif, emosional, dan psikomotorik harus diperhatikan (Sudjana, 2009).

Berdasarkan hasil data 59% siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 79, menurut data hasil kognitif siswa dari hasil ulangan harian. Data observasi hasil ulangan harian PAI materi beriman kepada kitab-kitab Allah SWT. Menampilkan informasi tentang Kelas XI SMA Negeri 1 Ulakan Tapakis. Tabel 1.1

NO	XI MIPA 1	XI MIPA 2	XI MIPA 3	XI IPS 1	XI IPS 2	XI IPS 3
1	85	45	85	90	85	50
2	85	90	80	45	90	45
3	85	55	70	90	50	50
4	80	70	60	90	90	80
5	75	75	75	55	40	45
6	85	85	70	80	70	40
7	55	65	85	40	85	90
8	70	55	65	65	85	50
9	75	80	85	80	40	80
10	90	80	65	40	65	90
11	80	85	70	90	80	40
12	75	80	80	40	80	50
13	85	80	75	85	75	45
14	60	65	85	80	70	80
15	60	90	90	80	70	45
16	70	65	85	60	80	85
17	50	80	45	40	70	40
18	40	45	50	45	80	50
19	40	65	85	80	40	55
20	50	80	85	65	85	55
21	55	50	90	85	40	80
22	90	55	90	85	55	80
23	40	80	40	60	45	60
24	60	50	80	55	80	55
25	60	50	80	85	80	65

26	65	65	55	80	65	45
27	90	50	60	50	40	80
28	45	80	60	60	60	65
29	45	60		45	40	40
30	80	60		50	40	80
31	45	90				
32	60	75				
33	90					

Berdasarkan tabel 1.1 Dari hasil ulangan harian peserta didik pada materi beriman kepada kitab-kitab Allah SWT. kelas XI di SMA N 1 Ulakan Tapakis belum ada yang menunjukkan hasil yang maksimal dapat dilihat pada tabel 1.2

Nilai	Banyaknya Peserta Didik
40	19
45	15
50	15
55	12
60	15
65	14
70	10
75	8
80	34
85	23
90	18
Jumlah	183

Berdasarkan hasil penilaian harian 75 siswa yaitu KKM 79 tingkat ketuntasan belajar siswa. Oleh karena itu, nilai rata-rata keseluruhan dari 183 siswa yang mengikuti ulangan untuk kelas XI dari 100%, 41% siswa memperoleh penguasaan belajar dan 59% siswa belum mencapai ketuntasan belajar.

Menurut informasi yang dihimpun dari Bapak Rahim Putra, guru PAI Kelas XI SMAN 1 Ulakan Tapakis, siswa yang tidak tuntas 59% ulangan harian tidak berhasil mencapai ambang batas keberhasilan dengan skor 80. Ulangan Harian Kelas XI memiliki skor rata-rata 79, namun belum melampaui ambang batas keberhasilan rata-rata 80. Secara praktis, proses pembelajaran PAI SMAN 1 Ulakan Tapakis belum berhasil, dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan belum terpenuhi. Oleh karena itu, dalam mata pelajaran PAI khususnya materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam inovasi guru dituntut untuk menerapkan berbagai strategi pembelajaran. . Adapun salah satu dari model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran Role Playing.

Alasan peneliti Siswa kelas XI dipilih sebagai populasi dan sampel penelitian karena pada umumnya mereka berada pada masa remaja yang merupakan masa puncak emosi, dan karena memasuki pertengahan tahun ajaran, dimana siswa diharapkan sudah dapat berinteraksi dan berinteraksi. mengembangkan hubungan dengan teman sekelas mereka.

Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan percobaan dengan model pembelajaran Role Playing (bermain peran) dengan harapan dapat memberikan dampak yang baik bagi hasil belajar siswa. Ide baru dalam memanfaatkan model role-playing akan memotivasi guru dan siswa untuk terlibat dalam strategi pembelajaran yang aktif dan imajinatif untuk memaksimalkan hasil belajar.

Menurut penelitian Fitriana Eliska et al. (2018) pada mata pelajaran PAI, metode bermain peran (variabel X) memberikan dampak terhadap hasil belajar (variabel Y) di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung. Berdasarkan temuan, rata-rata N-gain kelas eksperimen adalah 0,473 (interpretasi sedang), sedangkan rata-rata N-gain kelas kontrol adalah 0,255 (interpretasi buruk). Penggunaan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Troseme 02 tahun pelajaran 2016–2017, menurut penelitian Joko Waluyo (2017) pada mata pelajaran PAI. Hal ini terlihat dari 23 siswa yang nilainya 10 siswa di atas KKM sebelum menggunakan metode role playing atau 44%, namun setelah menggunakan metode pada siklus I terdapat 14 siswa yang nilainya di atas KKM atau 61%, dan pada siklus II terdapat 19 siswa dengan nilai di atas KKM atau 83%.

Menurut Hamalik (dalam Hidayah, 2017), salah satu manfaat dari pendekatan pembelajaran role playing ini adalah siswa mendramatisir peran dalam kondisi panggung dalam lingkungan yang menyenangkan, memfasilitasi komunikasi guru dan siswa yang lebih efektif dan bersahabat.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebagai berikut :

1. Pembelajaran PAI di SMA N 1 Ulakan Tapakis masih sering menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab sehingga siswa masih kurang terlibat dalam pembelajaran.

2. Hasil belajar yang masih rendah pada pembelajaran PAI di kelas XI SMA N 1 Ulakan Tapakis.
3. Kurangnya respon siswa terhadap materi yang diajarkan.
4. Belum adanya penggunaan model Role Playing di SMA N 1 Ulakan Tapakis.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti melakukan batasan masalah mengenai *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Prinsip Dan Praktik Ekonomi Islam Kelas XI Di SMAN 1 Ulakan Tapakis*.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi pokok masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana nilai pelaksanaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi prinsip dan praktik ekonomi Islam kelas XI di SMAN 1 Ulakan Tapakis?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Role Playing* pada materi prinsip dan praktik ekonomi Islam kelas XI di SMAN 1 Ulakan Tapakis?
3. Bagaimana pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi prinsip dan praktik ekonomi Islam kelas XI di SMAN 1 Ulakan Tapakis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui nilai pelaksanaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi prinsip dan praktik ekonomi islam kelas XI PAI di SMAN 1 Ulakan Tapakis.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Role Playing* pada materi prinsip dan praktik ekonomi Islam kelas XI di SMAN 1 Ulakan Tapakis.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi prinsip dan praktik ekonomi islam kelas XI PAI di SMAN 1 Ulakan Tapakis.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan khazanah ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan masukan serta pengetahuan untuk mengetahui model *Role Playing* terhadap peningkatan hasil belajar pada materi PAI.
2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat langsung kepada pihak-pihak yang terkait.