

**PENINGKATAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK
MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI KELAS VIII A SMP NEGERI 3 SALOMEKKO**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Oleh:

DEVIANTI

NIM. 120 101 1761

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI**

2016

**PENINGKATAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK
MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI KELAS VIII A SMP NEGERI 3 SALOMEKKO**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Oleh:

DEVIANTI

NIM. 120 101 1761

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I : Hardianto Rahman, S.Pd.I., M.Pd.

Pembimbing II : Drs. Tamsil, M.Pd.I.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DEVIANTI

NIM : 1201011761

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

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

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bila mana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundangan-undangan yang berlaku.

Sinjai, 15 Juli 2016

Yang Membuat Pernyataan,

DEVIANTI
NIM. 1201011761

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul *"Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko"* yang ditulis oleh **DEVIANTI**, NIM 120 101 1761 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Senin tanggal 25 Juli 2016, bertepatan pada tanggal 23 sya'ban 1434 H dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.I) dalam Ilmu Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Sinjai, 21 Januari 2025

DEWAN PENGUJI

- | | | |
|------------------|-----------------------------------|---------|
| 1. Ketua | : Dr. Firdaus, M.Ag. | (.....) |
| 2. Sekretaris | : Dr. Amir Hamzah, M. Ag. | (.....) |
| 3. Penguji I | : Dr. Firdaus, M.Ag. | (.....) |
| 4. Penguji II | : Dr. Suriati, S.Ag., M.Sos.I. | (.....) |
| 5. Pembimbing I | : Hardianto Rahman, S.Pd.I.,M.Pd. | (.....) |
| 6. Pembimbing II | : Drs. Tamsil, M.Pd.I. | (.....) |

Disahkan Oleh:

Rektor Institut Agama Islam (IAI)

Muhammadiyah Sinjai



Dr. Firdaus M.Ag.
NBM. 886069

ABSTRAK

Devianti. *Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2016.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan yang berfokus pada situasi kelas, juga dikenal sebagai "Penelitian Tindakan Kelas". Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana Metode Role Playing digunakan dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial siswa di kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko.

Berdasarkan hasil observasi dan tindakan, terbukti bahwa permainan peran mengubah siswa. Ini terbukti dalam beberapa siklus pembelajaran PAI di SMP Negeri 3 Salomekko. Ini menunjukkan bahwa permainan peran berhasil meningkatkan keterampilan interaksi sosial siswa, seperti yang ditunjukkan oleh kemampuan siswa untuk berinteraksi secara sosial saat belajar Islam. Untuk siklus I, dari 24 siswa yang tergolong sangat tinggi 45,84%, tinggi 37,5%, sedang 16,66%, rendah 0% dan sangat rendah 0%. Sedangkan pada siklus II yang tergolong sangat tinggi 54,16%, tinggi 45,84%, sedang 0%, rendah 0% dan sangat rendah 0%. Kemudian berdasarkan observasi selama siklus *role playing* pada siklus I dan II Pada siklus I, dari 24 peserta didik yang menunjukkan perilaku sangat baik 0%, pada siklus II 33,34%, kemudian yang menunjukkan perilaku baik pada siklus I 25% siklus II 54,16%, sedangkan pada siklus I yang menunjukkan perilaku cukup baik 54,16% pada siklus II 12,5% dan yang menunjukkan perilaku kurang baik pada siklus I 20,84% dan pada siklus II 0%.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Metode Bermain Peran, Peserta Didik

ABSTRACT

Devianti. *Improving Student's Social Interaction Skills Through The Role Playing Method in Islamic Religious Education subjects in class VIII A SMP Negeri 3 Salomekko.* Thesis. Islamic Religious Education Study Program, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2016.

This research is an action research that focuses on classroom situations, also known as "Classroom Action Research". The purpose of this study is to explain how the Role Playing Method is used in Islamic Religious Education courses to improve students' social interaction skills in class VIII A SMP Negeri 3 Salomekko.

Based on the results of observation and action, it is proven that role-playing changes students. This is proven in several PAI learning cycles at SMP Negeri 3 Salomekko. This shows that role-playing successfully improves students' social interaction skills, as demonstrated by students' ability to interact socially while learning Islam. For the first cycle, of the 24 students who were classified as very high 45.84%, high 37.5%, medium 16.66%, low 0% and very low 0%. Meanwhile, in the second cycle, it was classfield as very high 54/16%, high 45.84%, medium 0%, low 0%. Then based on observations during the role playing cycle in cycles I and II in cycle I, of the 24 students who showed very good behavior 0%, in cycle II 33.34%, then those who showed good behavior in cycle I 25%, cycle II 54,16%, while in cycle I those who showed good behavior 54.16% in cycle II 12.5% and those who showed bad behavior in cycle I 20.84% and in cycle II 0%.

Keywords: Social Interaction, Role Playing Method, Students

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العلمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا محمد وعلى آله

وأصحابه أجمعين. أما بعد

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama studi penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih dan pengarahan kepada:

1. Dr. Firdaus, M.Ag., selaku Rektor IAIM Sinjai yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan sampai Skripsi ini terwujud.
2. Pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai, Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, Wakil Rektor III, serta Seluruh Pegawai dan Jajaran Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik.
3. Hardianto Rahman, S.Pd.I, M.Pd., selaku pembimbing I dan Drs. Tamsil, M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai skripsi ini terwujud.
4. Kepala Sekolah, Guru-guru dan para siswa SMP Negeri 3 Salomekko yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
5. Teristimewa kedua orang tua penulis yang telah banyak memberikan motivasi dan dukungan terhadap penulis selama ini.
6. Teman-teman mahasiswa IAIM Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan serta keterbatasan kemampuan baik dalam pelaksanaan maupun penulisan skripsi ini. Untuk itu, penyusun mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah swt. dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Sinjai, 15 juli 2016

DEVIANTI
NIM. 1201011761

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Hipotesis Tindakan	4
D. Pengertian Judul	4
E. Hasi-Hasil Penelitian Relevan	6
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
1. Tujuan Penelitian	8
2. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Tinjauan tentang Interaksi Sosial	10
a. Pengertian Interaksi Sosial	10
b. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial	12
c. Klasifikasi Interaksi Sosial	16
2. Tinjauan tentang Peserta Didik	16

a. Dasar Peserta Didik	16
b. Dimensi Peserta Didik Yang Akan Ditingkatkan	18
c. Belajar Berdasarkan Prinsip Tertentu	20
3. Tinjauan tentang Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	21
a. Pengertian Metode	21
b. Pengertian Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	23
c. Tujuan Metode Bermain Peran	24
d. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	25
e. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	25
4. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran PAI	27
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam	27
b. Dasar, Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam	29
c. Ruang Lingkup Pengajaran Agama	32
B. Kerangka Pikir	34
BAB III MODEL PENELITIAN	33
A. Jenis dan Model Penelitian	33
1. Jenis Penelitian.....	33
2. Model Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
1. Lokasi Penelitian	34
2. Waktu Penelitian	34
C. Subjek dan Obek Penelitian	35
1. Subjek Penelitian	35
2. Objek Penelitian	35
D. Jenis Tindakan	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis Data	38
1. Teknik Analisis Kualitatif	38
2. Teknik Analisis Kuantitatif	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	42
A. Prosedur dan Hasil Penelitian	42
1. Tindakan Pembelajaran Putaran 1 (Siklus 1).....	42
2. Tindakan Pembelajaran Putaran 2 (Siklus 2).....	48

B. Pembahasan	54
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penentuan Hasil Observasi	37
Tabel 3.2 Penskoran Alternatif Jawaban Angket.....	38
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik	41
Tabel 4.1 Hasil Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I	46
Tabel 4.2 Hasil Persentase Angket Interaksi Sosial Siklus I	47
Tabel 4.3 Hasil Lembar Observasi Peserta Didik Siklus II	52
Tabel 4.4 Hasil Persentase Angket Interaksi Sosial II	53
Tabel 4.5 Perbandingan Persentase Hasil Angket Interaksi Sosial Siklus I dan II	57
Tabel 4.6 Perbandingan Persentase Hasil Observasi Sikap Peserta Didik Siklus I dan II	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	32
Gambar 3.1 Model PTK Kemmis dan Mc Taggart	34
Gambar 3.2 Komponen dalam Analisis Data Model Interaktif	39
Gambar 4.1 Histogram Persentase Angket Interaksi Sosial Siklus I	55
Gambar 4.2 Histogram Persentase Angket Interaksi Sosial Siklus II	57
Gambar 4.3 Histogram Perbandingan Persentase Angket Interaksi Sosial Persiklus	58

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrument Skala Interaksi Sosial
- Lampiran 4 Angket Interaksi Sosial
- Lampiran 5 Panduan Lembar Observasi Peserta Didik
- Lampiran 6 Lembar Observasi Siswa
- Lampiran 7 Hasil Persentase Angket
- Lampiran 8 Hasil Observasi Siswa
- Lampiran 9 Panduan Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran PAI
- Lampiran 10 Lembar Observasi Guru
- Lampiran 11 Hasil Observasi Guru

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran dalam pendidikan Islam tidak berlangsung tanpa alasan atau tujuan. Pengajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing peserta didik dalam kehidupan. Sebagai salah satu lembaga yang memegang peranan penting dan bertanggung jawab dalam dunia pendidikan, lingkungan sekolah merupakan tempat bertemunya berbagai unsur kehidupan dengan latar belakang yang berbeda. Di sanalah tempat di mana seorang peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan sesama peserta didik, juga antara peserta didik dengan gurunya dan lingkungannya.

Manusia dalam hidupnya membutuhkan hubungan dengan orang lain karena menghajatkan orang lain. Kebutuhan berbeda-beda dan, karena saling membutuhkan, lebih cenderung memenuhi kebutuhan orang lain daripada untuk kepentingan pribadi.

Hubungan yang baik akan menciptakan suasana yang baik, tidak hanya antara guru dan siswa, tetapi juga antara guru dan siswa. Interaksi sosial, menurut Bounere, adalah hubungan antara dua atau lebih orang yang perilaku satu orang mempengaruhi, mengubah, atau meningkatkan perilaku orang lain dan sebaliknya. Dalam hal hubungan antara guru dan siswa, sikap dan tindakan guru akan mempengaruhi sikap dan tindakan siswa. Ini karena guru dianggap sebagai contoh yang harus diikuti oleh siswa. (Abu Ahmadi,1982)

Karena siswa merupakan tolak ukur keberhasilan proses belajar, keberadaan dan partisipasi aktif siswa sangat penting dalam proses belajar. Siswa harus aktif secara fisik, intelektual, dan emosional untuk dapat mengolah dan mengolah pengetahuan mereka karena mereka adalah primus

motor dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan tersebut. (A.M Sudirman, 2001)

Dari hasil di atas, jelas bahwa interaksi sosial sangat penting untuk berbagai kegiatan. Ini juga berlaku untuk pembelajaran di SMP Negeri 3 Salomekko. Diharapkan bahwa guru memiliki berbagai peran dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Peran seorang guru selalu menunjukkan tingkah laku yang baik yang dapat diikuti oleh siswa. Interaksi sosial yang baik dapat menghasilkan suasana yang baik.

Guru diharapkan dapat menentukan pendekatan yang tepat dan tidak membosankan untuk mengajar. Dengan pendekatan yang menarik, diharapkan interaksi sosial siswa akan meningkat selama proses pembelajaran. Itulah yang seharusnya terjadi di SMP Negeri 3 Salomekko, tetapi yang terjadi justru sebaliknya.

Berdasarkan observasi pada tanggal 22-25 Maret 2016 yang lalu diperoleh data bahwa di SMP Negeri 3 Salomekko interaksi sosial antara guru dengan peserta didik pada mata pelajaran PAI sangat rendah sehingga perlu dikembangkan dengan metode bermain peran, agar kemampuan interaksi sosial peserta didik dapat dikembangkan secara optimal. Hal ini dapat terlihat ketika proses belajar-mengajar maupun di luar kelas. Guru sebagai pembimbing dalam proses belajar-mengajar terlihat tidak melakukan pendekatan individual kepada peserta didik, cenderung mendominasi kelas, metode yang digunakan kurang bervariasi, kurang memberikan motivasi, tidak menggunakan media, dan lain sebagainya. Hal ini secara tidak langsung akan mempengaruhi perubahan interaksi sosial peserta didik. Selain itu ketika berlangsungnya proses belajar-mengajar di kelas, pada saat guru menjelaskan, masih ada terlihat peserta didik tidak bergairah menerima materi. (Hasil Observasi, 2016)

Berdasarkan tesis yang dibuat oleh adik Purwati tentang upaya meningkatkan interaksi sosial siswa melalui permainan peran Pergi ke Dokter

pada siswa Kelompok B Semester Genap TK Bina Siwi, Kecamatan Sampang, Kabupaten Cilacap Tahun Akademik 2014-2015, ditemukan bahwa permainan peran meningkatkan interaksi sosial siswa dengan lebih baik daripada pendekatan lain. (Purwati, Tesis 2015)

Jadi, sangat baik jika penulis meneliti pengaruh penggunaan metode dengan menerapkan metode bermain peran di dalam kelas khususnya pada jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko sebagai upaya untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

Berangkat dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Salomekko dengan judul “Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 3 Salomekko”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang menjadi inti penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah peserta didik di kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk berinteraksi sosial melalui penggunaan pendekatan pembelajaran PAI berbasis metode bermain peran (*role playing*)?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan interaksi sosial peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran PAI di kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko?

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pokok masalah di atas maka penulis memberikan alternatif jawaban sementara yaitu:

1. Siswa di kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko menilai pembelajaran PAI terlaksana sangat baik dengan metode bermain peran (*role playing*).

2. Peningkatan kemampuan interaksi sosial peserta didik dalam pembelajaran PAI melalui metode bermain peran (*role playing*) di kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko sangat tinggi.

D. Pengertian Judul

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan beberapa kata dalam judul penelitian, "Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 3 Salomekko." Tujuannya adalah untuk menyamakan persepsi pembaca dengan judul penelitian.

1. Peningkatan artinya proses, cara, perbuatan meningkatkan. (KBBI, 2005)
2. Interaksi Sosial

Interaksi terdiri dari dua kata yaitu "inter" dan "aksi". Inter berarti antar, dan aksi berarti kegiatan. Jadi interaksi adalah kegiatan umpan balik. Sosial adalah segala sesuatu tentang masyarakat dan kemasyarakatan. (W.J.S Poerwadarmita, 1984)

3. Peserta Didik

Peserta didik adalah individu "unik" yang memiliki kemampuan dan menjalani proses perkembangan. Selama proses perkembangan mereka, mereka memerlukan bantuan, yang sifat dan karakternya tidak ditentukan oleh guru, tetapi oleh peserta didik sendiri, dalam hubungan mereka dengan orang lain, dan dalam diri mereka sendiri. (Zakiah Drajat et.al, 2014)

Dalam dunia tasawuf, peserta didik adalah orang yang menerima pengetahuan dan bimbingan untuk melakukan amal ibadahnya. Mereka melakukan ini dengan memusatkan seluruh perhatian dan upaya mereka ke arah itu, melepaskan segala keinginan mereka, dan menggantungkan nasib mereka dan diri mereka kepada iradah Allah. (Nur Uhbiyati, 1998)

4. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Salah satu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk mengajarkan hubungan sosial dan interaksi interpersonal adalah permainan peran. Meskipun metode ini mirip dengan studi kasus, kasus tersebut melibatkan individu dan perilaku atau interaksi mereka. Tergantung pada tujuan menggunakan teknik, siswa berpartisipasi sebagai pemain atau pengamat. (Oemar Hamali, 2003)

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa judul penelitian adalah penelitian tentang cara-cara untuk meningkatkan interaksi sosial siswa melalui penggunaan role playing dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko.

E. Hasil-Hasil Penelitian Relevan

Penulis melakukan penelusuran literatur untuk menambah referensi dalam penelitian ini dan membuat penulis yakin akan relevansinya. Beberapa karya penulis yang dikumpulkan untuk artikel ini adalah:

1. Tesis dari saudari Purwati tentang Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran Pergi Ke Dokter Pada Siswa Kelompok B Semester Genap TK Bina Siwi Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap Tahun Ajaran 2014-2015, yang mana kesimpulan hasil penelitiannya adalah kemampuan interaksi sosial anak mengalami peningkatan yang sangat signifikan. (Purwati, Tesis 2015)
2. Berdasarkan hasil penelitian Sudirman yang berjudul Interaksi Sosial dalam Pendidikan Islam dan Pengaruhnya Terhadap Kepribadian Muslim Di Desa Talle, Kecamatan Sinjai Selatan, Kabupaten Sinjai menunjukkan bahwa penduduk muslim di Desa Talle belum sepenuhnya menerapkan kepribadian mereka karena kurangnya teladan dan pembiasaan sejak dini. (Sudirman, Skripsi 2009)
3. Begitu juga skripsi yang disusun oleh Darmawati dengan judul skripsi Metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran PAI materi

Tarikh untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN No. 157 Pabeheang, Kec. Sinjai Timur dengan kesimpulan hasil penelitiannya bahwa penerapan metode ini berhasil dalam upaya meningkatkan minat belajar PAI peserta didik. (Darmawati, Skripsi 2013)

Ketiga hasil penelitian di atas mempunyai relevansi terhadap penelitian penulis, pada penelitian saudara Purwati juga membahas tentang bagaimana pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial tetapi berbeda objek penelitiannya dengan penelitian penulis. Penelitian saudara Purwati objeknya yaitu siswa kelompok B TK Siwi, sedangkan penelitian penulis objeknya pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 3 Salomekko.

Sementara penelitian kedua dari saudara Sudirman juga relevan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti tentang interaksi sosial. Pada penelitian saudara Sudirman meneliti tentang pengaruh interaksi sosial terhadap kepribadian muslim, sedangkan penulis akan meneliti pengaruh penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

Sementara penelitian ketiga dari saudara Darmawati juga relevan dengan penelitian penulis, yang sama-sama meneliti dengan menerapkan metode bermain peran, akan tetapi variabel output berbeda dengan yang akan diteliti oleh penulis. Darmawati meneliti tentang minat belajar peserta didik, sedangkan penulis akan meneliti tingkat kemampuan interaksi sosial peserta didik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian penulis tentang “Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko” sangat perlu dilaksanakan untuk mengukur bagaimana pengaruh penggunaan metode ini terhadap peningkatan interaksi sosial peserta didik agar dapat menjadi rujukan dan bahan pertimbangan dalam pemilihan

metode untuk mengefektifkan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI.

F. Tujuan dan Fungsi Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk menentukan cara pembelajaran PAI melalui pendekatan bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keterampilan interaksi sosial siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan interaksi sosial peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) terhadap jurusan PAI di kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko.

2. Fungsi Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Fungsi Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan (kontribusi) bagi khasanah ilmu pengetahuan baik ilmu agama maupun tarbiyah.
- 2) Sebagai bahan pijakan penelitian selanjutnya yang sejenis.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik; hendaknya peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dan berusaha mengembangkan sendiri pengetahuan terhadap suatu materi pembelajaran dan dapat menjalin hubungan baik dengan guru agar proses pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan.

- 2) Bagi guru; guru harus bisa menggunakan media maupun alat peraga yang sesuai dan tepat untuk mempermudah dalam menyampaikan materi.
- 3) Bagi kepala sekolah; kepala sekolah hendaknya selalu mengawasi dalam situasi pembelajaran di kelas agar dapat mengetahui masalah-masalah yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung, serta berusaha untuk mencari solusi dalam memecahkan permasalahan yang di hadapi.
- 4) Bagi peneliti lain; agar ada penelitian yang lebih lanjut mengenai penggunaan metode sosiodrama dan bermain peran dalam meningkatkan pembelajaran di kelas bagi peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi Sosial

Seperti yang diketahui, manusia adalah makhluk sosial yang memerlukan tetangga dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, manusia harus selalu berhubungan dengan orang lain. Interaksi sosial adalah jenis hubungan antara individu, kelompok, atau kelompok. Interaksi sosial juga merupakan subjek studi cabang psikologi yang disebut psikologi sosial. (Sarlito Wirawan Sarwono, 2013)

Interaksi sosial Menurut H. Bonner yang dikutip oleh Abu Ahmadi bahwa yang dimaksud dengan interaksi sosial ialah suatu hubungan antara dua individu atau lebih dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain dan sebaliknya. (Abu Ahmadi, 2007)

Dalam pelaksanaan interaksi sosial ini dapat dijalankan melalui:

- 1) Imitasi (peniruan)
- 2) Sugesti (memberi pengaruh). Yaitu proses dimana seorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman-pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik lebih dulu.
- 3) Identifikasi; yaitu keinginan untuk menyamakan/menyesuaikan diri terhadap sesuatu yang dianggap mempunyai keistimewaan.

- 4) Simpati (perasaan); yaitu tertariknya orang satu terhadap orang lain. Simpati ini timbul tidak atas dasar logis rasional melainkan berdasarkan penilaian perasaan. (*Ibid*)

Dalam bukunya Psikologi Sosial, Abu Ahmadi menyatakan bahwa:

Interaksi sosial adalah hubungan antara dua atau lebih individu di mana satu perilaku memengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku orang lain atau sebaliknya. (Abu Ahmadi, 1982)

Menurut pendapat Sarlito Wirawan Sarwono yang mengatakan bahwa:

Hubungan sosial adalah hubungan antara individu dengan kelompok, kelompok dengan individu atau kelompok dengan kelompok. (Sarlito Wirawan Sarwono, 1982)

Berdasarkan beberapa definisi yang disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan saling mempengaruhi antara satu atau lebih orang dengan orang lain, ini dapat mengubah atau memperbaiki perilaku seseorang dengan memberikan arahan kepada mereka yang menerima pengaruh dari proses interaksi sosial.

b. Kondisi Untuk Interaksi Sosial

Sejalan dengan pendapat Tri Dayakisni, interaksi sosial hanya dapat terjadi jika terpenuhi dua syarat: kontak sosial dan komunikasi. Penjelasanannya adalah:

1) Hubungan sosial

Hubungan sosial adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak lain yang merupakan reaksi sosial, dan masing - masing pihak bereaksi satu sama lain, bahkan tanpa kontak fisik. Namun dalam era teknologi modern, kontak sosial dapat terjadi baik secara

langsung maupun tidak langsung, misalnya menggunakan teknologi informasi. Kontak sosial terbagi menjadi dua kategori, yaitu sebagai berikut.

- a) Hubungan primer, yaitu terjadi ketika seseorang berinteraksi secara langsung seperti berjabat tangan, tersenyum, menggoda dan lain-lain.
- b) Hubungan sekunder, yaitu kontak tidak langsung yang membutuhkan perantara, seperti telepon dan korespondensi.

Jika diamati, baik dalam kontak primer maupun sekunder ada hubungan timbal balik antara komunikator dan komunikan, yang menyebabkan percakapan antara komunikator dan komunikan. Dalam percakapan ini, agar kontak sosial berjalan dengan baik, harus ada rasa saling pengertian dan kerja sama yang baik antara komunikator dan komunikan. (Tri Dayakisni et.al, 2006)

Dari penjelasan di atas terlihat ada tiga komponen pokok dalam kontak sosial, yaitu: hubungan sosial, saling pengertian, dan kerjasama antara komunikator dan komunikan. Ketiga komponen di atas merupakan kemampuan interaksi sosial yang harus dimiliki oleh Peserta didik. Kemudian selanjutnya tiga komponen itu akan dijadikan sebagai indikator dalam kisi-kisi instrumen penelitian yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian penelitian ini.

2) Komunikasi Sosial

Artinya berhubungan atau bergaul dengan orang lain. Komunikasi ada dua macam yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Menurut De Vito dalam Sugiyo, mengemukakan ciri-ciri komunikasi meliputi lima ciri yaitu:

- a) Transparansi atau *openness*

Komunikasi antar pribadi mempunyai ciri transparansi, maksudnya adanya kesediaan kedua belah pihak untuk membuka diri, merasakan pikiran dan perasaan orang lain. Transparansi ini sangat penting dalam komunikasi antarpribadi agar komunikasi menjadi lebih bermakna dan efektif.

b) Simpati atau solidaritas

Ketika seseorang berkomunikasi dengan orang lain, perlu ada simpati dari komunikator, hal ini dapat dinyatakan bahwa komunikasi antarpribadi akan berlangsung secara kondusif apabila pihak komunikator menunjukkan rasa simpati pada komunikan. Simpati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Menurut Surya dalam Sugiyo “empati adalah sebagai suatu kesediaan untuk memahami orang lain secara paripurnabaik yang nampak maupun yang terkandung, khususnya dalam aspek perasaan, pikiran, dan keinginan”. Dengan berempati kita menempatkan diri dalam suasana perasaan, pikiran, dan keinginan orang lain sedekat mungkin. Secara psikologis apabila dalam komunikasi komunikator menunjukkan empati pada komunikan akan menunjang berkembangnya suasana hubungan yang didasari atas saling pengertian, penerimaan, dipahami, dan adanya kesamaan diri.

c) Support

Dalam komunikasi interpersonal memang perlu memiliki sikap mendukung komunikator agar mereka ingin berbicara. Menurut Sugiyo, De Vito dengan tegas menyatakan bahwa keterbukaan dan empati tidak akan bertahan lama jika tidak didukung oleh lingkungan yang mendukung. Dengan

kata lain, dalam komunikasi interpersonal, lingkungan yang mendukung harus ada, terutama dari komunikator.

d) Rasa positif

Dalam komunikasi interpersonal, sikap komunikator, terutama yang positif, menunjukkan rasa positif. Dalam komunikasi interpersonal, sikap positif harus ditunjukkan oleh setidaknya dua elemen, yaitu: pertama, komunikasi interpersonal harus memberikan nilai-nilai positif kepada komunikator; pernyataan ini berarti bahwa orang yang berbicara harus merasa baik tentang orang yang berbicara dengannya. Ini berarti keadaan harus menyenangkan saat berbicara dengan orang lain. Jika kondisi ini tidak terjadi, komunikasi akan terhambat dan bahkan akan terjadi pemutusan hubungan.

e) Kesetaraan

Kesetaraan menunjukkan kesamaan antara komunikator dan komunikan. Dalam komunikasi interpersonal, jika komunikator merasa memiliki posisi yang lebih tinggi daripada komunikan, maka akan ada jarak dan proses komunikasi akan terhambat. Sebaliknya, jika komunikator memposisikan dirinya dengan cara yang sama, komunikasi akan berjalan lebih lancar. (Sugiyo, 2005)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kondisi yang diperlukan dalam interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan komunikasi, baik primer maupun sekunder, serta komunikasi verbal dan non-verbal. Persyaratan ini akan digunakan sebagai indikator dalam pembuatan kuesioner interaksi sosial.

c. Klasifikasi Interaksi Sosial

Klasifikasi interaksi sosial, antara lain :

- 1) Yang melibatkan dalam sejumlah orang, misalnya :
 - Seorang dengan seorang;
 - Seorang dengan group;
 - Group dengan group.
- 2) Ada tingkat-tingkat keintiman, misalnya ada yang bersifat primer, ada yang bersifat sekunder, ada yang bersifat *meinshaft*, ada yang bersifat *gesselchaft* dan sebagainya.
- 3) Ada yang berproses sosial, ada yang berbentuk positif, ada pula yang berbentuk negatif. Yang positif dinamakan integrasi atau *associative proses*, yaitu proses yang menyatukan. Sedangkan yang negatif dinamakan disintegrasi atau *dissasociatif process*, yaitu proses yang memisahkan. (Abu Ahmadi, 1982)

2. Tinjauan Tentang Peserta Didik

a. Dasar Peserta Didik

Jika kita berbicara tentang peserta didik, kita sebenarnya berbicara tentang manusia yang perlu bimbingan. Islam menempatkan manusia sebagai makhluk yang termulia dari semua makhluk yang ada di jagad raya ini. Firman Allah SWT. dalam QS. Al-Baqarah ayat 30 yang menjelaskan sebagai berikut:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلٰٓئِكَةِ اِنِّىْ جَاعِلٌ فِى الْاَرْضِ خَلِیْفَةً ۗ....

Terjemahnya:

Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada Para Malaikat: "Sesungguhnya aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi".

Disamping itu dalam pandangan Islam keberadaan manusia bukan *describe status* atau status yang *given* tetapi sebaliknya tingkah laku manusia merupakan *archive* status, dimana orang mendapatkannya karena usaha yang dilakukannya, bukan semata mata diberikan begitu saja oleh Allah SWT. Agar usaha tersebut dapat berhasil dengan baik, maka usahanya itu harus dimulai dengan niat yang ikhlas karena Allah SWT dan diiringi dengan do'a. (Ramayulis, 2014)

Secara kodrati anak memerlukan pendidikan atau bimbingan dari orang dewasa. Dasar kodrat ini dapat dimengerti dari kebutuhan-kebutuhan dasar yang dimiliki oleh setiap anak yang hidup di dunia ini. Untuk dapat menentukan status manusia sebagaimana mestinya adalah harus mendapatkan pendidikan. Dalam hal ini keharusan mendapatkan pendidikan itu jika diamati lebih jauh sebenarnya mengandung aspek-aspek kepentingan seperti aspek paedagogis, aspek sosiologis dan kultural, serta aspek tauhid. (Nur Uhbiyati, 1998)

Murtadha Mutahhari melukiskan gambaran Al-Qur'an yang dikutip oleh Ramayulis tentang manusia bahwa Al-Qur'an menggambarkan manusia sebagai suatu makhluk pilihan Tuhan, sebagai khalifah-Nya di bumi, serta sebagai makhluk yang semi samawi dan semi duniawi, yang dalam dirinya ditanamkan sifat mengakui Tuhan, bebas, terpercaya, serta karunia keunggulan terhadap alam semesta, langit dan bumi. Manusia cenderung memilih antara kebaikan dan kejahatan. Kapasitas mereka tidak terbatas, baik dalam belajar maupun dalam menerapkan apa yang mereka ketahui, meskipun kemajuan mereka dimulai dengan kelemahan dan ketidakmampuan, tetapi itu tidak akan menghilangkan kecemasan mereka. Mereka memiliki kebangsawanan alami dan martabat. Banyak dari motivasi dan dorongan mereka tidak bersifat material.

Akhir-akhir ini, mereka dapat dengan bebas memanfaatkan kasih karunia dan karunia yang diberikan kepada mereka, hanya dengan memenuhi kewajiban mereka kepada Tuhan. (Ramayulis, 2014)

Namun, dalam posisi seperti itu, orang sering melupakan esensi diri mereka sebagai hamba Tuhan. Mereka sering bertindak sewenang-wenang, tidak mengakui aturan yang mengikatnya, dan sering sombong dan tidak mengetahui Allah SWT.

b. Dimensi Peserta Didik Yang Akan Ditingkatkan

1) Dimensi Jasmani (Fisik)

Mendidik jasmani dalam Islam memiliki dua tujuan sekaligus yaitu: Pertama, membina tubuh sehingga mencapai pertumbuhan secara sempurna. Kedua, mengembangkan energi potensial yang dimiliki manusia berlandaskan fisik, sesuai dengan perkembangan fisik manusia.

2) Akal

Dalam Islam, kecerdasan yang sempurna didefinisikan sebagai kecerdasan yang sesuai dengan ukuran pengetahuan dan ketakwaan. Dengan kata lain, setelah dididik secara menyeluruh, kecerdasan seseorang diharapkan berkembang secara optimal sehingga mereka dapat melakukan fungsi yang diharapkan, yaitu berpikir dan mendzikir. (Jalaluddin, 1997)

3) Dimensi Keberagamaan

Manusia adalah makhluk yang berketuhanan atau disebut dengan *homodivinius* (makhluk yang percaya adanya Tuhan) atau disebut juga *homoreligious* artinya makhluk yang beragama. Berdasarkan hasil riset dan observasi, hampir seluruh ahli ilmu jiwa sependapat bahwa pada diri manusia terdapat semacam keinginan dan kebutuhan yang bersifat universal. Kebutuhan ini melebihi kebutuhan-kebutuhan lainnya, bahkan mengatasi

kebutuhan akan kekuasaan. Keinginan akan kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan kodrati, berupa keinginan untuk mencintai dan dicintai Tuhan. (Ramayulis, 2014)

4) Dimensi Akhlak

Salah satu dimensi manusia yang sangat diutamakan dalam Islam adalah akhlak. Pendidikan akhlak dalam Islam telah dimulai sejak anak dilahirkan, bahkan sejak anak dalam kandungan. Perlu disadari bahwa pendidikan akhlak itu terjadi melalui semua segi pengalaman hidup, baik melalui penglihatan, pendengaran, dan pengalaman atau perlakuan yang diterima atau melalui pendidikan dalam arti yang luas. Pembentukan akhlak dilakukan setahap demi setahap sesuai dengan irama pertumbuhan dan perkembangan, dengan mengikuti proses yang alami. (*ibid*)

5) Dimensi Rohani (Kejiwaan)

Dimensi kejiwaan merupakan suatu dimensi yang sangat penting dan memiliki pengaruh dalam mengendalikan keadaan manusia agar dapat hidup sehat, tenteram dan bahagia. Penciptaan manusia mengalami kesempurnaan setelah Allah meniupkan sebagian ruh ciptaan-Nya. (*ibid*)

6) Dimensi Seni (Keindahan)

Seni adalah ekspresi roh dan daya manusia yang mengandung dan mengungkapkan keindahan. Dimensi seni pada manusia tidak boleh diabaikan. Sebaliknya perlu ditumbuhkan, karena keindahan itu akan menggerakkan batinnya, memenuhi relung-relung hatinya, meringankan beban kehidupan yang kadang menjemukan, dan menjadikan merasakan keberadaan nilai-nilai, serta lebih mampu menikmati keindahan hidup. (*ibid*)

c. Belajar Berdasarkan Prinsip Tertentu

Telah dipahami bahwa belajar adalah berubah. Berubah berarti belajar, tidak berubah berarti tidak belajar. Itulah sebabnya hakikat belajar adalah perubahan. Tetapi tidak semua perubahan itu berarti belajar.

Agar setelah melakukan kegiatan belajar didapatkan hasil yang efektif dan efisien tentu saja diperlukan prinsip-prinsip belajar tertentu yang dapat melapangkan jalan ke arah keberhasilan belajar. Oleh karena itulah, beberapa prinsip belajar berikut ini perlu ditelaah dengan seksama untuk mendapatkan pengertian yang mendalam sehingga dapat menerangkan ke dalam kegiatan belajar baik di rumah maupun di sekolah. Prinsip-prinsip yang dimaksud yaitu:

- a. Prinsip yang bertolak dari motivasi
- b. Prinsip pemusatan perhatian
- c. Prinsip pengambilan pengertian pokok
- d. Prinsip pengulangan
- e. Prinsip yakin akan kegunaan
- f. Prinsip pengendapan
- g. Prinsip pengutaraan kembali hasil belajar
- h. Prinsip pemanfaatan hasil belajar
- i. Serta prinsip menghindari gangguan.

3. Tinjauan Tentang Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian Metode

Penulis akan memberikan pemahaman umum tentang metode bermain peran sebelum menjelaskan detailnya. Metode secara harfiah berarti “cara”. Secara umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pendapat lain juga dijelaskan bahwa metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan

memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan kata “mengajar” sendiri berarti memberi pelajaran. (Sifa Siti Mukrimah, 2014)

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menguasai metode mengajar merupakan keniscayaan, sebab seorang guru tidak akan dapat mengajar dengan baik apabila ia tidak menguasai metode secara tepat. (Pupuh Fathurrohman et.al, 2010)

Berdasarkan pandangan di atas dapat dipahami bahwa metode mengajar merupakan cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode itu sendiri merupakan salah satu sub sistem dalam sistem pembelajaran, yang tidak bisa dilepaskan begitu saja.

Oleh karena itu, salah satu masalah yang sangat memerlukan perhatian dalam kegiatan pembelajaran adalah metode pembelajaran (*learning method*). Pada awalnya metode ini kurang mendapatkan perhatian, karena orang berpandangan bahwa pembelajaran itu merupakan suatu kegiatan yang sifatnya praktis. Jadi tidak diperlukan pengetahuan (teori) yang ada sangkut pautnya dengan pembelajaran.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengemukakan lima macam faktor yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar, yakni:

- 1) Tujuan dengan berbagai jenis dan fungsinya;
- 2) Anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya;
- 3) Situasi berlainan adanya;
- 4) Fasilitas bervariasi secara kualitas dan kuantitasnya;

- 5) Kepribadian dan kompetensi guru yang berbeda-beda. (Syaiful Bahri Djamarah, et.al, 2002)

Pengajaran agama Islam adalah suatu tugas yang setelah itu barulah kita mengetahui garis temu antara kedua lingkaran tersebut mempunyai permasalahan yang berkembang, karena obyeknya, situasinya, dan tugasnya yang berkembang pula. Metodik membuat si pelaksana tugas atau guru dapat mencapai tujuan dengan tepat dan cepat. Hasilnya dapat diyakini, dan kalau perlu dapat diperiksa kembali jalan pengajaran itu. Dengan menelusuri kembali jalan pengajaran itu kita dapat menemukan kelemahan-kelemahan yang telah dilakukan dan dengan itu dapat diperbaiki. Hal yang demikian tidak sukar dilakukan jika tidak mengikuti suatu metode yang tepat. Guru dituntut agar menguasai metodik pengajaran, agar bahan pelajaran yang diajarkan dapat diterima dicernakan oleh peserta didik. Cara gamak dan galat hendaklah dihindari, karena cara ini tidak dapat dipertanggungjawabkan dalam pengajaran. Cara mengajar secara rutin, tradisional dan cara gamak dan galat mengabaikan hakikat peserta didik sebagai seorang insan yang bebas dan berpotensi sendiri. (Zakiah Drajat, 2014)

b. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Kadang-kadang banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sukar bila dijelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu diperankan atau, peserta didik mendramatisasikan untuk berperanan dalam peristiwa sosial itu. Dalam hal ini perlu digunakan metode bermain peran di mana peserta didik bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis itu. (Roestiyah N.K, 2001)

Metode *Role Playing* atau Bermain Peran pada prinsipnya merupakan metode untuk “menghadirkan” peran-peran yang ada

dalam dunia nyata ke dalam suatu “pertunjukan” peran di dalam kelas/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/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam “pertunjukan”, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. (Sifa Siti Mukrimah. 2014)

c. Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan bermain peranan, sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar dengan berbuat. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
- 2) Belajar melalui peniruan (imitasi).
- 3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan.
- 4) Belajar melalui pengkajian, penilaian. (Oemar Hamalik, 2003)

d. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Berikut langkah-langkah dalam pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*):

- 1) Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari atau beberapa hari sebelum KBM guna mempersiapkan peran yang terdapat dalam skenario tersebut.
- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik sesuai dengan kebutuhan.

- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam materi tersebut
 - 5) Memanggil para Peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan sebelumnya.
 - 6) Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
 - 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas skenario tersebut. Misalnya menilai peran yang dilakonkan, mencari kelemahan dan kelebihan dari peran tersebut atau pun alur/jalan ceritanya.
 - 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil dan kesimpulannya.
 - 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum atau mengevaluasi seluruh kegiatan.
 - 10) Evaluasi/refleksi
 - 11) Penutup.
- e. Kelebihan dan Kelemahan metode *Role Playing*
- 1) Kelebihan

Kelebihan metode Role Playing melibatkan seluruh peserta didik berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Peserta didik juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

 - a) Menarik perhatian peserta didik karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka;
 - b) Bagi peserta didik: berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, dan toleransi;
 - c) Melatih peserta didik untuk mendesain penemuan;

- d) Berpikir dan bertindak kreatif;
- e) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena peserta didik dapat menghayatinya;
- f) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan;
- g) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan;
- h) Merangsang kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat;
- i) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
- j) Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- k) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. (Ras Budi Eko Santoso, 2016)

2) Kelemahan

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika kita melihat metode Role Playing dalam cakupan cara dalam proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan. Kelemahan metode *role palying* antara lain:

- a) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.

- d) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini. (*ibid h.150*)

4. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran PAI

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pengajaran agama yang dibahas ini adalah pengajaran agama Islam. Dilihat dari segi penanaman suatu mata pelajaran, sebenarnya agama Islam itu bukan suatu mata pelajaran. Islam itu adalah suatu agama yang berisi ajaran tentang tata hidup yang diturunkan Allah kepada umat manusia melalui para rasul-Nya, sejak dari Nabi Adam sampai kepada Nabi Muhammad saw. Kalau pada para rasul sebelum Nabi Muhammad, ajaran itu berwujud prinsip atau pokok-pokok yang disesuaikan menurut keadaan dan kebutuhan pada waktu itu; bahkan disesuaikan menurut lokasi atau golongan tertentu; maka pada Nabi Muhammad prinsip atau pokok-pokok ajaran disesuaikan dengan kebutuhan umat manusia secara keseluruhan, yang dapat berlaku pada segala masa dan tempat. (Zakia Drajat, et.al, 2014)

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, mengimani, memahami, menghayati, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman. (Ramayulis, 2014)

Ahmad D. Marimba dalam Nur Uhbiyati memberikan rumusan tentang apa yang dimaksud dengan pendidikan agama Islam. Menurutnyanya:

Pendidikan Islam adalah bimbingan jasmani, rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam. (Nur Uhbiyati, 1998)

Dari pemahaman tersebut, Pendidikan Agama Islam bertujuan membantu dan mendidik siswa agar mereka dapat memahami, menghidupi, dan mengamalkan ajaran Islam yang mereka yakini secara sukarela dan menjadikannya sebagai pandangan hidup untuk keselamatan dan kesejahteraan baik di dunia maupun di akhirat.

b. Dasar, Tujuan, dan Fungsi Pendidikan Agama Islam

1) Dasar Pendidikan Agama Islam

Dasar pelaksanaan pendidikan agama di Indonesia memiliki status yang cukup kuat. Dasar tersebut dapat ditinjau dari beberapa segi, yaitu; yuridis/hukum, religius, dan sosial psikologis.

a) Dasar dari Segi Yuridis/Hukum

Perundang-undangan memberikan dasar untuk menyelenggarakan pendidikan agama. Ini dapat berfungsi sebagai pedoman baik secara langsung maupun tidak langsung untuk menerapkan pendidikan agama di institusi pendidikan formal di Indonesia. (Zuhairini, et.al, 2004)

b) Dasar dari Segi Keagamaan

Yang dimaksud dengan "dasar agama" adalah dasar yang berasal dari agama Islam, seperti yang ditunjukkan dalam Al-Qur'an dan Hadits Nabi. Ajaran Islam menyatakan bahwa melakukan pendidikan adalah ibadah kepada Tuhan dan merupakan perintah-Nya untuk melakukannya. Karena itu, agama Islam memiliki misi untuk memerintahkan

umatnya untuk memberikan pendidikan. Sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Alaq (96):1-5.

﴿أَفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ﴾ ﴿خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ﴾

﴿أَفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ﴾ ﴿الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ﴾

﴿عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ﴾.

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah Yang Paling Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Dari ayat-ayat tersebut di atas dapatlah diambil kesimpulan bahwa seolah-olah Tuhan berkata hendaklah manusia meyakini akan adanya Tuhan Pencipta manusia (dari segumpal darah), selanjutnya untuk memperkuat keyakinannya dan memeliharanya agar tidak luntur hendaklah melaksanakan pendidikan dan pengajaran.

c) Dasar Sosio Psikologis

Dasar Sosio-Psikologis ialah dasar psikologis membahas aspek psikologis masyarakat.

2) Maksud Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, apresiasi, dan praktik keislaman siswa sehingga mereka menjadi muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT dan memiliki karakter mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara mereka.

Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri, pemahaman, apresiasi, dan praktik Islam siswa sehingga mereka menjadi orang muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara mereka, serta melanjutkan pendidikan mereka ke jenjang yang lebih tinggi. (Ramayulis, 2014)

3) Fungsi Pendidikan Agama Islam

Di dalam sekolah, Pendidikan Agama Islam berfungsi:

- a) Pengembangan, yang meningkatkan iman dan ketaatan siswa kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam keluarga mereka.
- b) Penyaluran, yang memungkinkan siswa yang memiliki bakat khusus dalam bidang keagamaan untuk berkembang secara optimal, sehingga bakat tersebut dapat bermanfaat untuk diri mereka sendiri dan juga untuk orang lain.
- c) Pencegahan, yaitu menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- d) Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.
- e) Sumber lain, yaitu memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. (*ibid h. 21-22*)

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam mencakup lima unsur utama: Al-Qur'an, Aqidah, Akhlak, Fiqh, dan Date. Di sekolah dasar, empat unsur utama ditegaskan: iman, tanggal, ibadah, dan Al-Qur'an. Selain empat komponen utama yang disebutkan di atas, komponen Syariah semakin berkembang di SMP dan SMA. Setiap unit guru menerima bagian pohon tanggal secara proporsional. (*ibid*, h.23)

Selama penelitian di lapangan, pelajaran tentang moral dalam pengajaran PAI akan menjadi rujukan penelitian ini.

1) Ruang lingkup Materi Akhlak dalam Pelajaran PAI

Pengajaran akhlak adalah salah satu bagian dari pengajaran agama. Karena itu patokan penilaian dalam mengamati akhlak adalah ajaran agama. Yang menjadi sasaran pembicaraan dalam pengajaran akhlak ialah bentuk batin seseorang. Pembentukan ini dapat dilakukan dengan memberikan pengertian tentang buruk baik dan kepentingannya dalam kehidupan, memberikan ukuran menilai baik atau buruk itu, melatih dan membiasakan berbuat, mendorong dan memberi sugesti agar mau dan senang berbuat. (Zakiah Drajat, et.al,2014)

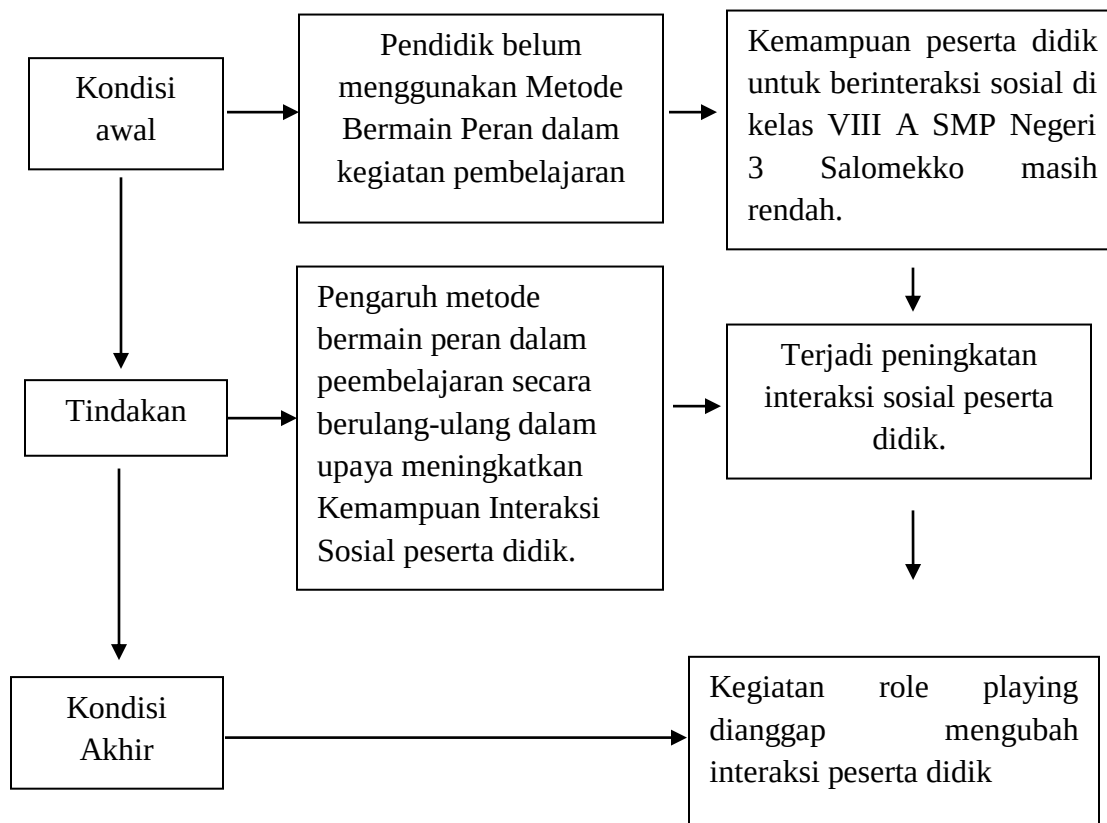
Pada materi pelajaran PAI di SMP, ruang lingkup materi akhlak terdiri dari:

- a) Perilaku terpuji (zuhud dan tawakkal)
 - b) Perilaku tercela (ananiah, ghadhab, hasad, ghibah, dan namimah)
 - c) Perilaku terpuji (adab makan dan minum)
 - d) Perilaku tercela (dendam dan munafik)
- #### 2) Silabus Pendidikan Agama Islam SMP (terlampir)

B. Kerangka Pikir

Peranan metode dalam pembelajaran sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik. Jika guru menggunakan pendekatan yang tepat saat mengajar, kemampuan interaksi sosial siswa akan meningkat. Untuk mencegah siswa bosan dalam belajar, metode yang bervariasi sangat penting.

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) yang diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk memudahkan alur pemikiran, dibuat skema sebagai berikut:



Gambar 2.1

Kerangka Pikir

BAB III

MODEL PENELITIAN

A. Jenis dan Model Penelitian

1. Jenis Penelitian

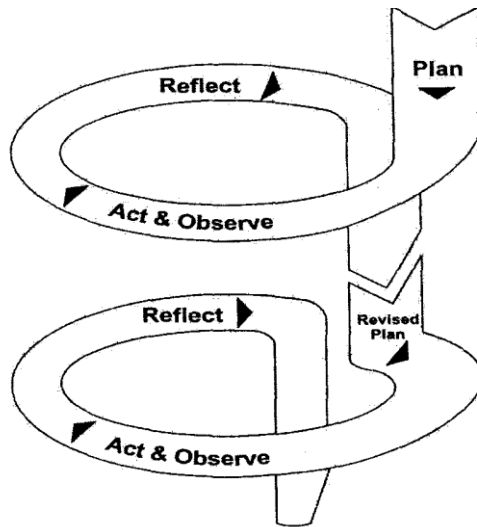
Penelitian jenis ini disebut *Action Research*. Penelitian tindakan, menurut Kemmis dan McTaggart merupakan jenis penyelidikan diri kolektif yang dilakukan oleh peserta dalam situasi sosial dengan tujuan meningkatkan rasionalitas dan keadilan praktik sosial atau pendidikan mereka serta meningkatkan pemahaman mereka tentang praktik dan konteks di mana mereka dilaksanakan. (Kusnandar, 2011)

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, juga dikenal sebagai "penelitian tindakan kelas". Jenis penelitian ini membantu guru mempertimbangkan dan mengevaluasi apakah mereka telah melakukan tugas profesional mereka dengan baik serta menemukan solusi untuk masalah yang muncul dalam praktik pembelajaran. (Pardjono, 2007)

2. Model Penelitian

Model Kemmis dan McTaggart, yang diusulkan oleh Kurt Lewin, adalah model yang digunakan dalam penelitian ini. Salah satu hal yang membedakan mereka adalah bahwa komponen aksi dan pengamatan digabungkan menjadi satu komponen atau tindakan. Alasan penggabungan itu adalah adanya satu kesatuan waktu, artinya ketika tindakan berlangsung, maka observasi juga harus mulai dilakukan. Jadi model Kemmis dan Mc Taggart mempunyai tiga komponen utama yaitu: *planning*, *action (observing)*, dan *reflecting*. Perbedaan lain dengan model yang pertama adalah tidak adanya pembatasan siklus tergantung seberapa

kebrhasilan/peningkatan yang ingin diperoleh. (Hamzah B.Uno et.al, 2011)



Gambar 3.1

Bentuk PTK Kemmis dan Mc.Taggart

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dijalankan di SMP Negeri 3 Salomekko untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, Karena penelitian tindakan kelas membutuhkan beberapa siklus, yang diperlukan untuk proses pembelajaran kelas yang efektif..

C. Topik dan Pokok Penelitian

1. Topik Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi topik penelitian adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko tahun pelajaran 2015/2016 dengan

jumlah peserta didik 24 orang yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan.

2. Pokok Penelitian

Yang menjadi pokok penelitian ini ada dua, yaitu sebagai berikut:

- a. Variabel proses yaitu dengan mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang dimaksud adalah:
 - 1) Peserta didik yang hadir saat proses pembelajaran berlangsung
 - 2) Keaktifan peserta didik
- b. Variabel output yaitu mengukur peningkatan interaksi sosial peserta didik setelah pelaksanaan tindakan dengan pemberian metode bermain peran (*role playing*).

D. Jenis Tindakan

Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, atau komponen, model penelitian tindakan kelas. Mereka adalah sebagai berikut:

1. Rencanakan: Rencana apa yang dibuat untuk meningkatkan, meningkatkan, atau mengubah perilaku dan sikap.
2. Tindakan: Tindakan yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan, meningkatkan, atau mengubah yang diinginkan.
3. Observasi: Melihat masalah atau efek dari tindakan yang diambil atau diberikan kepada siswa.
4. Refleksi: Penelitian meninjau, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau efek dari tindakan berdasarkan berbagai kriteria. Berdasarkan refleksi ini, peneliti dan guru dapat mengubah dan memperbaiki rencana awal. (Sukardi, 2003)

E. Teknik Pengumpulan Bahan

Data primer dan sekunder adalah dua sumber data yang digunakan dalam penelitian ini. Data primer adalah data yang berasal dari sekolah yang diteliti, termasuk siswa, guru, orang tua, dan kepala sekolah SMP Negeri 3 Salomekko. Sementara itu, data sekunder berasal dari pihak yang tidak terkait

dengan sekolah. Pejabat dinas pendidikan, berfungsi sebagai pengawas sekolah jika diperlukan. Data primer adalah yang harus dianalisis dalam penelitian ini.

Data primer dapat dibagi menjadi kategori kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian kali ini, data yang diperlukan untuk dianalisis adalah data primer. Data primer dapat dibedakan menjadi data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Dokumentasi: digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui gambaran umum lokasi penelitian.
2. Observasi: untuk mengetahui tindakan apa yang dilakukan dan bagaimana hal itu berdampak pada hasil. Ini berarti apa saja perubahan yang terjadi, seberapa banyak yang terjadi selama proses pembelajaran, dan bagaimana tindakan membantu siswa menjadi lebih baik dalam interaksi sosial.
3. Angket: digunakan digunakan untuk memperoleh data terkait interaksi social.

F. Instrumen Penelitian

Bentuk instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Observasi

Menggunakan lembar observasi untuk memperoleh data atau informasi tentang interaksi sosial pada saat pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya, interaksi sosial dapat diamati. Setelah hasil observasi diberi persentaun, tentukan kategori interaksi sosial siswa dalam skor konvensi. sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Penentuan Hasil Observasi

Persentase	Kriteria
79% - 100 %	Sangat Baik
59 % - 78 %	Baik
39% - 58 %	Cukup Baik
0% - 38 %	Kurang Baik

2. Angket

Kuesioner memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus ditanggapi atau dijawab oleh sejumlah peserta untuk mengumpulkan data tentang interaksi sosial. Peneliti menggunakan kuesioner tertutup dengan jawaban yang sudah tersedia dalam pertanyaan. Karena kuesioner langsung dapat dibagikan secara langsung dan hasilnya dapat diambil segera, peneliti memilih kuesioner langsung. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data non-tes, yaitu kuesioner dengan pilihan jawaban tertutup Yes/No. Responden mengumpulkan data yang akan dianalisis dan diukur.

Jawaban yang diharapkan adalah keadaan aktual responden sehingga item pernyataan sebagian besar positif untuk dijawab sesuai dengan kondisi responden, namun peneliti memberikan beberapa item dengan alternatif jawaban negatif untuk mengetahui keseriusan responden dalam mengisi instrumen.

Tabel 3.2
Tingkat Skor Jawaban Angket

(+)	Skor	(-)	Skor
YA	2	YA	1
TIDAK	1	TIDAK	2

G. Teknik Kajian data

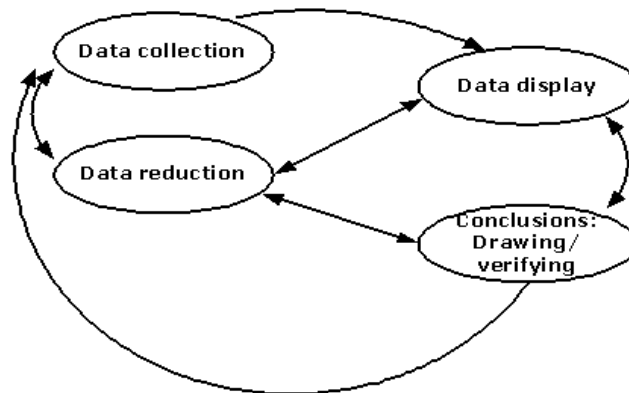
Untuk memenuhi tujuan penelitian, data dikumpulkan dan dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis PTK dilakukan sejak awal dan mencakup setiap aspek kegiatan penelitian. (E. Mulyasa, 2009)

1. Teknik Kajian Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian class action ini dilakukan secara deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan selama periode waktu tertentu sebelum dan sesudah pengumpulan data. Peneliti telah menganalisis jawaban responden selama wawancara. Setelah analisis tidak memberikan hasil yang memuaskan, peneliti akan melanjutkan pertanyaan hingga tahap tertentu untuk mendapatkan informasi yang dapat dipercaya.

Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif. Analisis interaktif terdiri dari tiga bagian yang saling terkait, yaitu reduksi data, penampilan data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. (*ibid*)

Bentuk interaktif dalam analisis data ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3.2

Elemen Dalam Analisis Data Model Interaktif

1) Reduksi Data

Data yang telah dikurangi memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data tambahan dan mencarinya jika perlu, karena mengurangi data berarti meringkas, memilih yang paling penting, fokus pada yang paling penting, dan mencari tema dan pola dan membuang yang tidak perlu. (*ibid*)

2) Penyajian Data

Setelah data dikurangi, langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Penyajian data dalam PTK ini dilakukan secara naratif, sehingga lebih mudah untuk memahami apa yang telah dipahami

3) Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Menarik kesimpulan dan memverifikasinya adalah langkah ketiga. Jika kesimpulan awal yang disampaikan pada tahap awal tidak didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data berikutnya, maka kesimpulan awal yang disampaikan adalah kesimpulan yang kredibel. (*ibid h.123*)

2. Teknik Analisis Kuantitatif

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan analisis data. Pada penelitian tindakan kelas ini analisis data yang digunakan hanya Analisis Data Angket. Data angket menggambarkan persepsi dan kesan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Data dari penyebaran angket dianalisis dengan presentase, jumlah skor maksimal, dikali 100%. (Imas Kurniasih et.al, 2014)

$$\% \text{ pemahaman dan kesan} = \frac{\text{nilai yang didapat jumlah} \times 100\%}{\text{Total skor maksimal}}$$

Setelah mendapatkan persentase kuesioner, masukkan kuesioner ke dalam kategori siswa berdasarkan skor konvensi pada tabel berikut.:

Tabel 3.3

Kriteria Penilaian Kemampuan Interaksi Sosial Peserta Didik

Interval Persentase	Kriteria
84% - 100%	Sangat Tinggi
67% - 83%	Tinggi
50% - 66%	Sedang
33% - 49%	Rendah
0 - 32%	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Prosedur dan Hasil Penelitian

Siklus penelitian aksi ini terdiri dari beberapa tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pembelajaran PAI dengan metode bermain peran pada peserta didik sekolah menengah pertama telah berhasil peneliti terapkan dalam bentuk tindakan kelas melalui dua siklus. Siklus I peneliti laksanakan pada tanggal 28 Mei 2016 sedangkan siklus II pada tanggal 2 Juni 2016.

Berikut penjelasan masing-masing siklus dalam penelitian ini:

1. Tindakan Pembelajaran Putaran 1 (siklus I)

Siklus I mulai dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 28 Mei 2016. Fokus pembelajaran adalah mata pelajaran PAI dengan materi dendam. Tindakan pada siklus satu dilakukan dalam dua pertemuan, masing-masing dengan durasi 4x40 menit.

a. Proses Perencanaan

Peneliti melakukan observasi awal pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko pada tanggal 22 Maret 2016 untuk menemukan masalah dalam pembelajaran PAI. Pada studi awal, guru hanya menggunakan metode perkuliahan dalam pembelajaran. Banyak siswa tidak peduli dengan apa yang disampaikan guru karena situasi yang padat saat itu. Guru sebagai pembimbing dalam proses belajar-mengajar terlihat tidak melakukan pendekatan individual kepada peserta didik, cenderung mendominasi kelas, metode yang digunakan kurang bervariasi, kurang memberikan motivasi, tidak menggunakan media, dan lain sebagainya. Hal ini secara tidak langsung akan mempengaruhi perubahan interaksi sosial peserta didik. Selain itu ketika berlangsungnya proses belajar-mengajar di kelas, pada saat guru

menjelaskan, masih ada terlihat peserta didik tidak bergairah menerima materi. Untuk itu peneliti menggunakan strategi yaitu dengan metode bermain peran agar tingkat kemampuan interaksi sosial peserta didik dapat meningkat. Selanjutnya dirancang pembentukan kelompok kelas. Kelas dikelompokkan menjadi 4 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 6 Peserta didik. Kelompok kelas ini selanjutnya akan melakukan bermain peran dengan naskah peran yang dibuat oleh masing-masing kelompok tentang dendam dan munafik. Peneliti kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi dan lembar angket/kuosiuiner.

- b. Proses pelaksanaan pembelajaran dan pengamatan (observasi)
 - a) Pelaksanaan pertemuan ke-1

Situasi yang akan dimainkan berpusat pada balas dendam. Pelajaran dimulai dengan meminta salah satu siswa membacakan doa pembukaan. Guru kemudian memberikan persepsi untuk mendorong siswa untuk menghindari perilaku dendam dalam kehidupan sehari-hari. Setelah persepsi, guru membagi siswa menjadi kelompok dan memberi tahu mereka apa yang harus dilakukan oleh masing-masing kelompok.

Guru membagi siswa menjadi empat kelompok untuk kegiatan ini, masing-masing dengan enam siswa dengan tingkat pendidikan yang berbeda. Setelah membagi siswa menjadi kelompok, guru memberikan skenario untuk dipelajari siswa dan memberi mereka waktu tertentu untuk mempelajarinya. Kelompok 1 dan kelompok 2 akan berperan dalam pertemuan pertama, dan kelompok lainnya hanya menonton.

Selama pertunjukan, peneliti dan kolaborator (Rusdi S.Pd.I) mengawasi kegiatan. Guru kemudian meminta siswa untuk

memainkan skenario yang telah diberikan. Hasil penelitian ini mencakup empat uraian:

- 1) Jika satu deskripsi yang terlihat maka termasuk dalam kategori kurang baik.
- 2) Jika dua deskripsi yang terlihat maka termasuk dalam kategori cukup baik.
- 3) Jika tiga deskripsi maka termasuk dalam kategori baik.
- 4) Jika empat deskripsi maka termasuk dalam kategori sangat baik.

Setelah pertunjukan selesai, guru meminta siswa untuk berbicara tentang skenario yang telah dimainkan dengan teman-temannya. Setelah diskusi selesai, guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan atau mengungkapkan pendapat mereka tentang skenario tersebut. Pada pertemuan pertama, sebagian besar siswa tidak berani bertanya karena masih ada hal-hal yang belum mereka pahami; mereka tetap kaku dan malu dengan peneliti; dan mereka tidak menggali peran yang diberikan. Seperti yang dikatakan oleh peserta didik bernama Andi Ratu Panca Indriani bahwa dirinya belum mengerti metode belajar *role playing* yang menurutnya masih baru. Apalagi pada mata pelajaran Agama karena biasanya bermain peran hanya ditemuinya pada saat belajar bahasa Indonesia dan Seni Peran.

Dalam kegiatan penutupan, guru melakukan refleksi. Mereka melakukannya dengan berpikir (merefleksikan) tentang apa yang baru mereka pelajari dan merespon setiap peristiwa, kegiatan, atau pengalaman yang terjadi selama proses pembelajaran.

b) Pelaksanaan Pertemuan ke-2

Permainan balas dendam tetap menjadi tema pertemuan kedua. Sebelum memulai pelajaran, guru meminta salah satu siswanya untuk memimpin doa untuk memulai pelajaran. Setelah itu, guru memberikan persepsi dengan mendorong siswa untuk menghindari perilaku dendam. Setelah kegiatan apersepsi, guru membagikan skenario untuk dipelajari oleh peserta didik dan memberikan batas waktu untuk mempelajari skenario tersebut. Kelompok yang akan tampil untuk bermain peran pada pertemuan pertama adalah kelompok 3 dan kelompok 4, kemudian kelompok yang lain menjadi penonton.

Setelah Guru meminta kelompok untuk memerankan skenario yang telah diberikan setelah tenggat waktu selesai. Selama pertunjukan, guru memantau bagaimana kegiatan dilakukan. Setelah permainan selesai, siswa berbicara tentang apa yang terjadi. Sebagian besar tanggapan menunjukkan bahwa kelompok yang dipilih untuk peran tersebut cenderung tidak siap untuk peran tersebut.

Seperti pada pertemuan sebelumnya, guru mengajak siswa untuk merenungkan materi yang telah dipelajari dan mengaitkannya dengan aktivitas sehari-hari. Guru juga memberikan masukan atau rekomendasi tentang bagaimana siswa dapat menerapkan materi yang baru dipelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka.

c) Hasil Observasi dan Persentase Angket Siklus I

Pada siklus pertama PBM, guru melaporkan bahwa pertemuan pertama tetap sedang dengan skor 26 atau 54,16% dan pertemuan kedua dengan skor 31 atau 64,58%, sedangkan skor ideal adalah 48. Hal ini terjadi karena guru lebih banyak berdiri di kelas dan kurang mengajarkan teknik bermain peran kepada siswa.

Selain pengamatan aktivitas guru dalam PBM, juga dilakukan pengamatan terhadap peningkatan interaksi sosial Peserta didik dalam kegiatan belajar. Hasil secara lengkap dari lembar observasi siswa pada siklus I bisa dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4.1

Hasil Lembar Observasi Peserta didik Siklus I

No.	Uraian	F	%
1.	Sangat baik	0	0
2.	Baik	6	25
3.	Cukup Baik	13	54,16
4.	Kurang Baik	5	20,84
Jumlah		24	100

Data diolah berdasarkan lampiran 8

Berdasarkan hasil lembar observasi siklus I, dari 24 Peserta didik, 6 peserta didik yang menunjukkan perilaku baik atau 25%, kemudian 13 peserta didik yang menunjukkan perilaku cukup baik atau 54,16% dan 5 peserta didik yang menunjukkan perilaku kurang baik atau 20,84%. Namun, hasil angket interaksi sosial siklus satu dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Persentase Angket Interaksi Sosial Siklus I

No.	Uraian	F	%
1.	Sangat Tinggi	11	45,84
2.	Tinggi	9	37,5
3.	Sedang	4	16,66
4.	Rendah	0	0
5.	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		24	100

Data diolah berdasarkan lampiran 7

Dari 24 orang yang menjawab kuesioner interaksi sosial pada siklus pertama, empat orang memenuhi kriteria medium dengan persentase 16,66%, sembilan orang memenuhi kriteria tinggi dengan persentase 37,5%, dan sebelas orang memenuhi kriteria sangat tinggi dengan persentase 45,84%, menurut tabel di atas.

d) Refleksi dan Perencanaan Ulang

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

- (1) Guru lebih banyak berdiri di depan kelas dan kurang memberikan pengarahan kepada Peserta didik bagaimana melakukan pembelajaran dengan teknik bermain peran.
- (2) Peserta didik belum terbiasa dengan metode yang diterapkan akan tetapi mereka merasa senang dan antusias dalam belajar. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi terhadap Peserta didik dalam PBM hanya mencapai 66,66%.

- (3) Masih ada kelompok yang belum bisa menyelesaikan tugas dengan waktu yang ditentukan. Hal ini disebabkan karena anggota kelompok kurang serius dalam belajar.
- (4) Terdapat anggota kelompok yang malu-malu memainkan perannya di hadapan teman-temannya.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua dapat dibuat perencanaan sebagai berikut:

- (1) Memberikan motivasi kepada kelompok agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran
- (2) Guru lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.
- (3) Memberi pengakuan dan penghargaan (reward)

Hal-hal yang berkaitan dengan peningkatan interaksi sosial melalui metode bermain peran yang belum dilaksanakan pada putaran sebelumnya supaya dapat dilaksanakan lebih optimal.

2. Tindakan Pembelajaran Putaran II

Kamis, 2 Juni 2016, adalah hari di mana putaran kedua dimulai. Mata pelajaran PAI dengan materi munafik adalah fokus pembelajaran. Cara kerja siklus kedua hampir sama dengan siklus pertama. Namun, siklus kedua membuat organisasinya lebih baik lagi dengan mempertimbangkan hasil refleksi siklus pertama untuk memperbaikinya. Siklus kedua juga melibatkan dua pertemuan, masing-masing berlangsung selama 4x40 menit.

a. Perencanaan

Planning pada siklus kedua berdasarkan *replanning* siklus pertama yaitu:

- 1) Memberikan motivasi kepada kelompok agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran

- 2) Guru harus lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.
 - 3) Memberi pengakuan dan penghargaan
 - 4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Proses pelaksanaan pembelajaran dan pengamatan (observasi)
- 1) Pelaksanaan pertemuan ke-1

Situasi yang akan diperankan adalah munafik. Pelajaran dimulai dengan meminta salah satu siswanya untuk membacakan doa pembukaan. Setelah itu, guru memberikan apersepsi yang mendorong siswa untuk menghindari perilaku buruk dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan siswa saat bermain peran.

Pada kegiatan ini, guru membagi peserta didik dalam empat kelompok, masing-masing terdiri dari enam orang yang memiliki tingkat pendidikan yang berbeda. Setelah membagi peserta didik dalam kelompok, guru memberikan skenario untuk dipelajari oleh masing-masing kelompok dan memberi mereka tenggat waktu untuk mempelajarinya. Kelompok satu dan kelompok dua akan bermain peran pada pertemuan pertama, dan kelompok lain hanya akan menonton.

Selama pertunjukan, peneliti dan kolaborator (Rusdi S.Pd.I) mengawasi kegiatan. Guru kemudian meminta siswa untuk memainkan skenario yang telah diberikan. Setelah pementasan berakhir, siswa diminta berbicara tentang skenario yang telah dimainkan dengan teman-teman mereka. Setelah mereka berbicara, guru meminta siswa untuk bertanya atau mengatakan pendapat mereka tentang skenario tersebut. Karena peneliti memberikan insentif dan kelompok penonton memberikan usulan dan pendapat,

sebagian besar siswa termotivasi untuk bertanya dan sudah mulai mempelajari peran yang dimainkan.

Dalam kegiatan penutupan, guru melakukan refleksi. Mereka melakukannya dengan berpikir (merefleksikan) tentang apa yang baru mereka pelajari dan merespon setiap peristiwa, kegiatan, atau pengalaman yang terjadi selama proses pembelajaran.

2) Implementasi Pertemuan ke-2

Skenario kemunafikan masih akan dimainkan pada pertemuan kedua. Seperti pada pertemuan sebelumnya, guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum mulai belajar. Memberikan persepsi dengan mendorong orang untuk tidak berperilaku munafik. Setelah kegiatan apersepsi, guru memberikan arahan kepada kelompok yang akan tampil untuk memahami naskah yang akan dilakokan terlebih dahulu dengan batas waktu ditentukan oleh guru. Kelompok yang akan tampil untuk bermain peran pada pertemuan pertama adalah kelompok 3 dan kelompok 4, kemudian kelompok yang lain menjadi penonton.

Setelah tenggat waktu selesai, instruktur meminta kelompok yang siap memerankan skenario yang telah diberikan. Selama pertunjukan, instruktur memantau bagaimana kegiatan dilakukan. Setelah role play selesai, siswa berbicara tentang apa yang mereka lakukan. Menurut beberapa tanggapan yang diterima, siswa menganggap proses pembelajaran melalui role-playing sangat menyenangkan. Karena peneliti terus memotivasi permainan untuk menjadi lebih menarik, dan kelompok audiens memberikan komentar dan pendapat mereka tentang penampilan mereka, para siswa sudah memahami dan mempelajari peran yang dimainkan selama pertemuan ini.

Seperti pada pertemuan sebelumnya, guru mengajak siswa untuk merenungkan materi yang telah dipelajari dan mengaitkannya dengan aktivitas sehari-hari. Guru juga memberikan masukan atau rekomendasi tentang bagaimana siswa dapat menerapkan materi yang baru dipelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka.

c. Hasil Pengamatan dan Persentase Angket Siklus I

Setelah melakukan pengamatan terhadap guru selama PBM, ditemukan bahwa pertemuan pertama siklus II menunjukkan peningkatan, dengan skor 33 atau 68,75% kriteria yang sangat tinggi, dan pertemuan kedua menunjukkan peningkatan, dengan skor 42 atau 87,5% kriteria yang sangat tinggi. Ini disebabkan oleh fakta bahwa guru telah memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada kelompok saat mereka menghadapi masalah dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Observasi dilakukan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa dalam kegiatan pembelajaran selain mengamati bagaimana guru menggunakan PBM. Dari 24 siswa, 8 menunjukkan perilaku yang sangat baik, atau 33,34%, 13 menunjukkan perilaku yang baik, atau 54,16%, dan 3 menunjukkan perilaku yang baik, atau 12,5%.

Tabel 4.3

Hasil Lembar Pengamatan Siswa Putaran II

No.	Uraian	F	%
1.	Sangat baik	8	33,34
2.	Baik	13	54,16
3.	Cukup Baik	3	12,5
4.	Kurang Baik	0	0
Total		24	100

Data diolah berdasarkan lampiran 8

Sedangkan hasil angket interaksi sosial pada siklus dua dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4

Hasil Persentase Angket Interaksi Sosial Siklus II

No.	Uraian	F	%
1.	Sangat Tinggi	13	54,16
2.	Tinggi	11	45,84
3.	Sedang	0	0
4.	Rendah	0	0
5.	Sangat Rendah	0	0
Total		24	100

Data diolah berdasarkan lampiran 7

Hasil kuesioner interaksi sosial pada siklus kedua meningkat pesat, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas. Dari 24 responden, 11 memenuhi kriteria tinggi dengan persentase 45,84 persen, yang menunjukkan bahwa siswa telah menunjukkan kemajuan dalam interaksi sosialnya, termasuk bermain bersama teman-temannya, berbicara dengan teman-temannya saat istirahat, dan mendengarkan apa yang disampaikan teman-temannya. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengamatan bahwa Peserta didik terlihat mampu menghargai orang lain dan tidak memotong pembicaraan orang lain.

d. Gambaran Putaran II

Hasil refleksi pada putaran II dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik telah menunjukkan peningkatan dalam aktivitas PBM. Setelah memahami tugas yang diberikan guru, peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok. Mereka menjadi lebih mampu berpartisipasi dalam kegiatan dan melakukannya tepat waktu. Hal ini dapat dilihat dari data yang menunjukkan peningkatan aktivitas siswa.
- 2) Peningkatan aktivitas siswa dalam PBM didukung oleh aktivitas guru yang lebih baik dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran.
- 3) Hasil observasi tentang aktivitas guru dalam PBM telah meningkat dari 64,58% menjadi 87,5%. Ini menunjukkan bahwa guru sudah lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dalam PBM. Oleh karena itu, sistem penghargaan harus dibuat.

Berdasarkan hasil gambaran dari kedua putaran tersebut, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil penilaian tertulis juga menunjukkan peningkatan, yang menunjukkan bahwa penelitian ini telah mencapai akhir putaran kedua.

B. Pembahasan

Analisis kualitatif mengumpulkan data dari pengamatan guru dan siswa selama pembelajaran. Sikap, keseriusan, dan respons siswa adalah fokus dari pengamatan ini.

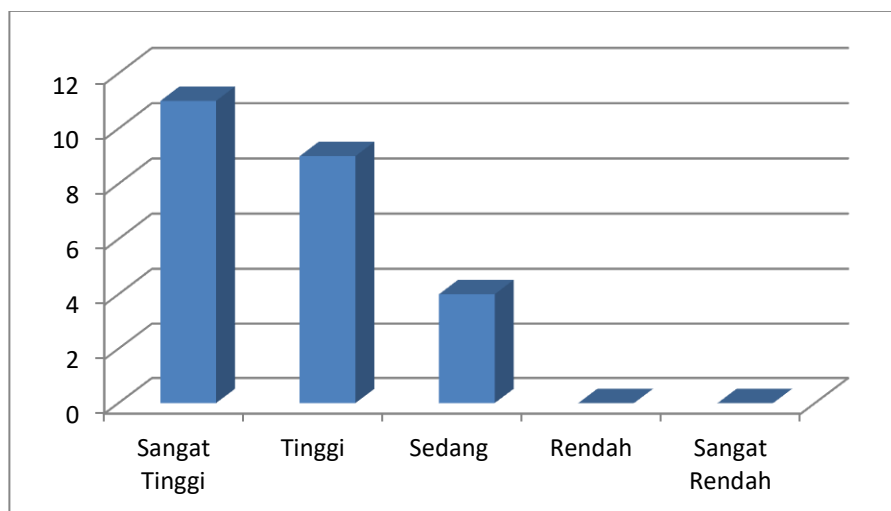
1. Putaran I

Dari awal penelitian berlangsung hingga berakhirnya putaran I tercatat sejumlah perubahan yang terjadi pada siswa yaitu:

- a. Siswa melihat proses pembelajaran semakin baik. Dalam hal ini, ditandai dengan jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan.
- b. Keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan guru, ditandai dengan kehadiran beberapa siswa yang mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan

- c. Mahasiswa telah melakukan banyak hal dengan PBM. Untuk memahami tugas yang diberikan oleh guru, siswa mampu bekerja sama dalam kelompok. Siswa tidak hanya dapat mengambil bagian dalam kegiatan, mereka juga dapat menyelesaikannya tepat waktu. Hal ini dapat dilihat dari data pengamatan peningkatan aktivitas siswa.
- d. Peningkatan aktivitas siswa dalam PBM didukung oleh aktivitas guru yang lebih baik dalam mempertahankan dan meningkatkan aktivitas pembelajaran. Guru memiliki kelompok terbimbing yang lebih intensif yang mengalami kesulitan dalam PBM, yang dapat dilihat dari hasil observasi kegiatan guru di PBM meningkat dari 64,58% menjadi 87,5%.

Berdasarkan hasil persentase dari kuesioner interaksi sosial pada siklus satu dari 24 responden, empat orang memenuhi kriteria medium dengan persentase 16,66%, sembilan orang memenuhi kriteria tinggi dengan persentase 37,5%, dan sebelas orang memenuhi kriteria sangat tinggi dengan persentase 45,84%. Detail lebih lanjut dapat ditemukan dalam histogram berikut:



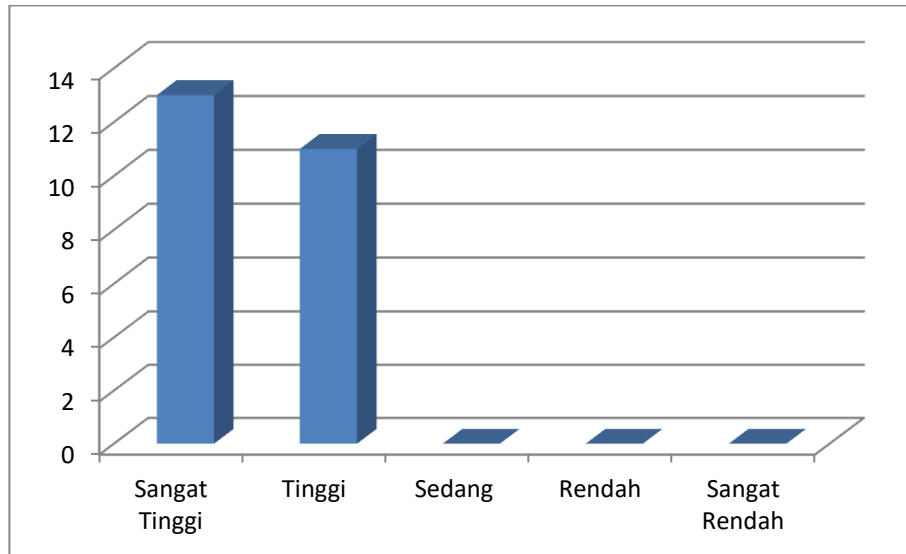
Gambar 4.1

Histogram Persentase Angket Interaksi Sosial Siklus I

Dari 24 siswa, 6 menunjukkan perilaku yang baik, atau 25%, 13 menunjukkan perilaku yang baik, atau 54,16%, dan 5 menunjukkan perilaku buruk, atau 20,84%.

2. Putaran II

Aksi berjalan dengan sangat baik dan lancar pada babak kedua. Guru sudah sangat mahir dalam memberikan arahan belajar, sehingga alur pembelajaran tampak jelas dan jelas bagi siswa. Mahasiswa menjadi lebih antusias, berani, dan percaya diri dalam mengikuti PBM. Pembelajaran role playing menjadi lebih lancar. Siklus I memiliki kemampuan untuk mengurangi kekurangan, serta untuk meningkatkan dan memperbaiki kekurangan tersebut. Siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I; dari 24 responden, 11 yang memenuhi kriteria tinggi dengan persentase 45,84%. Hal ini dibuktikan dengan pengamatan bahwa siswa telah menunjukkan kemajuan dalam interaksi sosialnya: mereka bermain bersama teman-temannya, berbicara dengan teman-temannya saat istirahat, dan mendengarkan apa yang dikatakan teman-teman mereka. Selain itu, 13 dari responden memenuhi kriteria dengan persentase 54,16%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa mampu menghargai orang lain dan tidak mengganggu percakapan orang lain. Untuk lebih jelas, lihat histogram berikut:



Gambar 4.2

Histogram Persentase Angket Interaksi Sosial Putaran II

Dari 24 siswa, 8 menunjukkan perilaku sangat baik, atau 33,34%, 13 menunjukkan perilaku baik, atau 54,16%, dan 3 menunjukkan perilaku cukup baik, atau 12,5%, menurut hasil lembar observasi siklus II. Tanggapan pada setiap akhir putaran mengalami perubahan yang meningkat. Hal ini ditunjukkan pada tabel 4.5 dan 4.6 berikut:

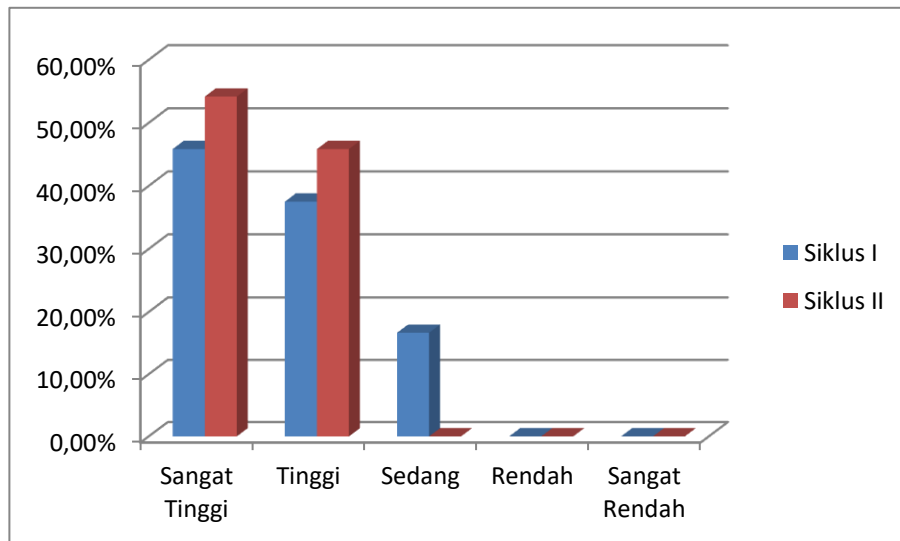
Tabel 4.5

Perbandingan Persentase Hasil Angket Interaksi Sosial Siklus I dan II

Siklus	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah
I	45,84%	37,5%	16,66%	0%	0%
II	54,16%	45,84%	0%	0%	0%

Kedua siklus I dan II menunjukkan peningkatan yang berkelanjutan. Pada siklus pertama, 24 siswa dianggap sangat tinggi 45,84%, tinggi 37,5%, sedang 16,66%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%. Pada siklus kedua, 24 siswa dianggap sangat tinggi 54,16%, tinggi 45,84%, sedang 0%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%.

0%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%. Perbandingan sikap interaksi sosial siswa per siklus juga dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.3

Histogram Perbandingan Persentase Angket Interaksi Sosial Siklus I dan II

Tabel 4.6

Perbandingan Persentase Hasil Observasi Sikap Peserta Didik Siklus I dan II

Siklus	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik
I	0%	25%	54,16%	20,84%
II	33,34%	54,16%	12,5%	0%

Siklus I dan II menunjukkan peningkatan terus menerus, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas. Dari 24 siswa yang menunjukkan perilaku sangat baik 0%, mereka menunjukkan perilaku baik pada siklus I 25%, mereka menunjukkan perilaku baik pada siklus I 54,16%, mereka

menunjukkan perilaku baik pada siklus I 12,5%, dan menunjukkan perilaku buruk pada siklus I 20,84% dan siklus II 0%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang dikumpulkan dan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial siswa di kelas VIII A berhasil. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang berkelanjutan selama setiap siklus. Dari 24 siswa yang menunjukkan perilaku yang sangat baik pada siklus I, yang menunjukkan perilaku yang sangat baik pada siklus II 33,34%, yang menunjukkan perilaku yang sangat baik pada siklus I 25%, dan menunjukkan perilaku yang sangat buruk pada siklus I 20,84% dan 0%.
2. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa kelas VIII A menunjukkan peningkatan dalam keterampilan interaksi sosial mereka melalui metode role playing. Dari 24 siswa yang menunjukkan perilaku yang sangat baik pada siklus I, yang menunjukkan perilaku yang sangat baik pada siklus II 33,34%, yang menunjukkan perilaku yang sangat baik pada siklus I 25%, dan menunjukkan perilaku yang sangat buruk pada siklus I 20,84% dan 0%.
3. Pengamatan di setiap siklus menunjukkan bahwa siswa kelas VIII A menunjukkan peningkatan dalam keterampilan interaksi sosial mereka melalui metode role playing. Dari 24 siswa yang menunjukkan perilaku yang sangat baik pada siklus I, yang menunjukkan perilaku yang sangat baik pada siklus II 33,34%, yang menunjukkan perilaku yang sangat baik

pada siklus I 25%, dan menunjukkan perilaku yang sangat buruk pada siklus I 20,84% dan 0%.

4. Hasil pengamatan di setiap siklus menunjukkan peningkatan berkelanjutan dalam kemampuan siswa kelas VIII A untuk berinteraksi secara sosial melalui metode role playing. Dari 24 siswa yang menunjukkan perilaku yang sangat baik pada siklus I, yang menunjukkan perilaku yang sangat baik pada siklus II 33,34%, yang menunjukkan perilaku yang sangat baik pada siklus I 25%, dan menunjukkan perilaku yang sangat buruk pada siklus I 20,84% dan 0%.
5. Siswa memiliki kemampuan yang sangat baik untuk berinteraksi secara sosial dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan pendekatan role playing. Dari 24 siswa di siklus pertama, tercatat sangat tinggi 45,84%, tinggi 37,5%, sedang 16,66%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%. Di siklus kedua, tercatat sangat tinggi 54,16%, tinggi 45,84%, sedang 0%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%.

B. Saran

Hasil penelitian aksi di kelas VIII A SMP Negeri 3 Salomekko menyarankan hal-hal berikut:

1. Kepada siswa yang dapat berinteraksi sosial dengan orang lain harus dapat mengurangi kecemasan mereka tentang berinteraksi sosial dengan melatih diri mereka untuk berinteraksi dengan orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung.
2. Untuk guru harus lebih fokus pada kegiatan ini untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa.
3. Untuk kepala sekolah harus memenuhi kebutuhan konselor dalam pelaksanaan pembelajaran PAI di sekolah.
4. Untuk peneliti berikutnya harus mampu mengembangkan metode role playing pada mata pelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, A. (1982) Psikologi Sosial, Cet. VIII; Surabaya: Bina Ilmu, 1982.
- Abu, A. (2007). Sosiologi Pendidikan, Cet. II; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007.
- Darajat, D., & Zakiah, Z. (2014). dkk. Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam, Ed. II, Cet. VI; Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Darmawati, D. (2013). Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran PAI Materi Tarikh Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Di SDN No. 157 Pabeheang, Kec. Sinjai Timur, Skripsi S1 PAI, STAIM Sinjai, 2013.
- Departemen Agama Republik Indonesia. Al-Qur'an dan Terjemahnya, Semarang: PT. Karya Toha Putra Semarang, 2002.
- Departemen Pendidikan Nasional. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Cet. IV; Jakarta: PT Balai Pustaka, 2005.
- Djamarah, D., & Bahri, B., Syaiful, S., & Zain, A. (200). Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Gunawan, H., & Ary, A. (2000). Sosiologi Pendidikan Suatu Analisa Sosiologi Tentang Berbagai Problema Pendidikan, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000.
- Hamalik, H., & Oemar, O. (2003). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, Cet. II; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003.
- Idris, I., & Zahara, Z. (1991). Dasar-Dasar Kependidikan, Cet. III; Padang: Angkasa Raya, 1991.
- Jalaluddin, J. (1997). Psikologi Agama, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.
- Kunandar, K. (2011). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru, Cet. VI; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Mukrimah, M., & Sifa, S. (2014). Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya, Bandung: Universitas Pendidikan Islam, 2014.

- Mulyasa, E. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Nur, U. (1998). *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. II; Badung: CV Pustaka Setia, 1998.
- Pardjono, P. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Lembaga Penerbit UNY, 2007.
- Poerwadarmita, P. (1984). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Cet. IV; Jakarta: Balai Pustaka, 1984.
- Purwati. P. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran Pergi Ke Dokter Pada Siswi Kelompok B Semester Genap TK Bina Siwi Kecamatan Sampan Kabupaten Cilacap Tahun Ajaran 2014-2015*, Tesis. Banyumas: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2015.
- Ramayulis, R. (2014). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Ed. II, Cet. VI; Jakarta: Kalam Mulia, 2014.
- Roestiyah, R. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. VI; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001.
- Sani, S., Berlin, B., Kurniasih, K., & Imas, I. (2014). *Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru*, Cet. I; t.t : Kata Pena, 2014.
- Sarwono, S., Wirawan, W., & Sarlito, S. (2013). *Pengantar Psikologi Umum*, Ed. I, Cet. V; Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Sudirman, S. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudirman, S. (2009). *Interaksi Sosial Dalam Pendidikan Islam Dan Pengaruhnya Terhadap Kepribadian Muslim Di Desa Talle Kecamatan Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai*. Skripsi S1 PAI, STAIM Sinjai, 2009.
- Sukardi, S. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003.
- Sutikno, S., Sobry, S., & Fathurrohman, F. (2010). *Pupuh. Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, Cet. IV; Bandung: PT Refika Aditama, 2010.

Uno, B., & Hamzah, H. (2011). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*, Cet. I; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

DAFTAR SISWA KELAS VIII A
SMP NEGERI 3 SALOMEKKO
TAHUN AJARAN 2016/2017

No.	NAMA	JK	KET.
1	A. Fajar Yahyu Pratama	L	
2	A. Nurlaela Safitri	P	
3	A. Rusdianto	L	
4	A. Ratu Panca Indriani	P	
5	Ayu Handira	P	
6	Fadliah Ramadani	P	
7	Hasrizam	L	
8	Herdiawan	L	
9	Idris Anto	L	
10	Irfan Efendi	L	
11	Ismawati	P	
12	Kartia	P	
13	Muh. Fitrawan	L	
14	Muh. Rafli	L	
15	Nurhasanah	P	
16	Nurhikmah	P	
17	Rahmat	L	
18	Ramadandi	L	
19	Ria Rahmayana	P	
20	Rika Yustira	P	
21	Nurrahma Nisa	P	
22	Syahrifah Ramadani	P	
23	Sri Amelia	P	
24	Wilda	P	

LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Salomekko
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/semeseter : VIII/2
Aspek : Akhlak
Alokasi Waktu : 4 x 40 Menit (2 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Menghindari Perilaku Tercela

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Menjelaskan pengertian perilaku dendam dan munafik
- 1.2. Menjelaskan ciri-ciri pendendam dan munafik
- 1.3. Menghindari perilaku pendendam dan munafik dalam kehidupan sehari-hari

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami dendam dengan membaca dan mengartikan dalil naqlinya serta memahami akibat buruknya.
2. Siswa dapat memahami ciri-ciri pendendam
3. Siswa dapat menunjukkan sikap ingin menjauhi perilaku dendam dan membiasakan diri menjauhi perilaku dendam.

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator Pencapaian Kompetensi	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa
• Menjelaskan pengertian dendam dan bahayanya. • Menunjukkan dalil naqli yang terkait dengan dendam. • Menjelaskan ciri-ciri pendendam. • Menghindari perilaku dendam dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat.	Dapat dipercaya (Trustworthines) Rasa hormat dan perhatian (respect) Tekun (diligence) Tanggung jawab (responsibility) Sopan & santun.

E. Materi Ajar (Materi Pokok)

1. Dendam
2. Naskah bermain peran bertema “dendam”

F. Metode Pembelajaran

Role Playing, Ceramah, Tanya jawab dan diskusi

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama (2 JP)

- a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit):
 - Guru-siswa mengucapkan salam dan berdoa bersama sebelum memulai pelajaran.
 - Guru memeriksa kehadiran siswa.
 - Guru memberikan apersepsi dengan memberikan motivasi untuk menghindari perilaku dendam.
 - Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
 - Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role playing* dan membagi siswa dalam beberapa kelompok serta memilih peserta didik yang akan memegang peran tertentu.

b. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru menanyakan kesiapan peserta didik tentang skenario yang akan diperagakan
- Guru meminta peserta didik duduk dikelompoknya sambil memperhatikan skenario yang akan diperagakan
- Guru memanggil tiap kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
 - Kelompok yang akan tampil pada pertemuan pertama adalah kelompok 1 dan kelompok 2 secara bergantian.
- Guru mengamati pelaksanaan kegiatan
- Setelah selesai pementasan, siswa diminta berdiskusi dengan kelompoknya tentang skenario yang telah diperankan.

c. Kegiatan penutup (15 menit)

- Guru meminta masing-masing siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang skenario yang diperankan.
- Guru memberikan kesimpulan tentang pelajaran yang baru dipelajari.
- Guru membimbing siswa untuk melakukan refleksi terhadap materi pelajaran yang telah berlangsung yaitu dengan perenungan kembali atas pengetahuan yang baru dipelajari
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

2. Pertemuan Pertama (2 JP)

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- Guru-siswa mengucapkan salam dan berdoa bersama sebelum memulai pelajaran.
- Guru memeriksa kehadiran siswa.
- Guru memberikan apersepsi dengan memberikan motivasi untuk menghindari perilaku dendam.
 - Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan

- Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role playing* dan membagi siswa dalam beberapa kelompok serta memilih peserta didik yang akan memegang peran tertentu.
- b. Kegiatan Inti (50 menit)
 - Guru menanyakan kesiapan peserta didik tentang skenario yang akan diperagakan
 - Guru meminta peserta didik duduk dikelompoknya sambil memperhatikan skenario yang akan diperagakan
 - Guru memanggil tiap kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
 - Kelompok yang akan tampil pada pertemuan pertama adalah kelompok 3 dan kelompok 4 secara bergantian.
 - Guru mengamati pelaksanaan kegiatan
 - Setelah selesai pementasan, siswa diminta berdiskusi dengan kelompoknya tentang skenario yang telah diperankan.
- c. Kegiatan penutup (15 menit)
 - Guru meminta masing-masing siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang skenario yang diperankan.
 - Guru memberikan kesimpulan tentang pelajaran yang baru dipelajari.
 - Guru membimbing siswa untuk melakukan refleksi terhadap materi pelajaran yang telah berlangsung yaitu dengan perenungan kembali atas pengetahuan yang baru dipelajari
 - Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

H. Sumber Belajar

1. Buku PAI kelas VIII
2. Multimedia interaktif dan internet sesuai materi

I. Penilaian

1. Jenis Penilaian : Observasi guru dan peserta didik
2. Bentuk instrumen : Lembar pengamatan

Sinjai,

04 Mei 2016

Mahasiswa

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Devianti
NIM. 1201011761

Drs. Muhammad. Ayyub Salam
NIP. 197312252006042006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Salomekko
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/semeseter : VIII/2
Aspek : Akhlak
Alokasi Waktu : 4 x 40 Menit (2 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Menghindari Perilaku Tercela

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Menjelaskan pengertian perilaku dendam dan munafik
- 1.2. Menjelaskan ciri-ciri pendendam dan munafik

- 1.3.Menghindari perilaku pendendam dan munafik dalam kehidupan sehari-hari

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami munafik dengan membaca dan mengartikan dalil naqlinya serta memahami akibat buruknya.
2. Siswa dapat memahami cirri-ciri munafik
3. Siswa dapat menunjukkan sikap ingin menjauhi perilaku munafik dan membiasakan diri menjauhi perilaku munafik

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator Pencapaian Kompetensi	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa
• Menjelaskan pengertian munafik dan bahayanya. • Menunjukkan dalil naqli yang terkait dengan munafik. • Menjelaskan ciri-ciri munafik. • Menghindari perilaku munafik dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat.	Dapat dipercaya (Trustworthines) Rasa hormat dan perhatian (respect) Tekun (diligence) Tanggung jawab (responsibility) Sopan & santun.

E. Materi Ajar (Materi Pokok)

1. Munafik
2. Naskah bermain peran bertema “munafik”

F. Metode Pembelajaran

Role Playing, ceramah, tanya jawab dan diskusi

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama (2 JP)

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- Guru-siswa mengucapkan salam dan berdoa bersama sebelum memulai pelajaran.
- Guru memeriksa kehadiran siswa.
- Guru memberikan apersepsi dengan memberikan motivasi untuk menghindari perilaku dendam.
- Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role playing* dan membagi siswa dalam beberapa kelompok serta memilih peserta didik yang akan memegang peran tertentu.

b. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru menanyakan kesiapan peserta didik tentang skenario yang akan diperagakan
- Guru meminta peserta didik duduk dikelompoknya sambil memperhatikan skenario yang akan diperagakan
- Guru memanggil tiap kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan.
 - Kelompok yang akan tampil pada pertemuan pertama adalah kelompok 1 dan kelompok 2 secara bergantian.
- Guru mengamati pelaksanaan kegiatan
- Setelah selesai pementasan, siswa diminta berdiskusi dengan kelompoknya tentang skenario yang telah diperankan.

c. Kegiatan penutup (15 menit)

- Guru meminta masing-masing siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang skenario yang diperankan.
- Guru memberikan kesimpulan tentang pelajaran yang baru dipelajari.

- Guru membimbing siswa untuk melakukan refleksi terhadap materi pelajaran yang telah berlangsung yaitu dengan perenungan kembali atas pengetahuan yang baru dipelajari
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

2. Pertemuan Pertama (2 JP)

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- Guru-siswa mengucapkan salam dan berdoa bersama sebelum memulai pelajaran.
- Guru memeriksa kehadiran siswa.
- Guru memberikan apersepsi dengan memberikan motivasi untuk menghindari perilaku dendam.
 - Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
 - Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role playing* dan membagi siswa dalam beberapa kelompok serta memilih peserta didik yang akan memegang peran tertentu.

b. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru menanyakan kesiapan peserta didik tentang skenario yang akan diperagakan
- Guru meminta peserta didik duduk dikelompoknya sambil memperhatikan skenario yang akan diperagakan
- Guru memanggil tiap kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
 - Kelompok yang akan tampil pada pertemuan pertama adalah kelompok 3 dan kelompok 4 secara bergantian.
- Guru mengamati pelaksanaan kegiatan
- Setelah selesai pementasan, siswa diminta berdiskusi dengan kelompoknya tentang skenario yang telah diperankan.

c. Kegiatan penutup (15 menit)

- Guru meminta masing-masing siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang skenario yang diperankan.
- Guru memberikan kesimpulan tentang pelajaran yang baru dipelajari.
- Guru membimbing siswa untuk melakukan refleksi terhadap materi pelajaran yang telah berlangsung yaitu dengan perenungan kembali atas pengetahuan yang baru dipelajari
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

H. Sumber Belajar

1. Buku PAI kelas VIII
2. Multimedia interaktif dan internet sesuai materi

I. Penilaian

1. Jenis Penilaian : Observasi guru dan peserta didik
2. Bentuk instrumen : Lembar pengamatan

Sinjai, 04

Mei 2016

Mahasiswa

**Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran**

Devianti
NIM. 1201011761

Drs. Muhammad Ayyub Salam
NIP. 197312252006042006

LAMPIRAN 3

KISI-KISI INSTRUMEN SKALA INTERAKSI SOSIAL

Variabel	Sub Variabel	Indikator & Deskriptor	Butir Soal	
			+	-
Interaksi Sosial	1. Kontak sosial	a. Hubungan Sosial - Hubungan secara langsung (bertatap muka, berjabat tangan, saling tersenyum, main mata dan lain-lain) - Hubungan tidak langsung (menelpon atau berkirim surat)	1,2 4,5	3 -
		b. Saling pengertian - Memahami orang lain - Menghormati orang lain	6,8 9	7 10
		c. Kerja sama - Bersedia bekerja sama dengan siapapun - Saling membantu	11 13,14	12, 15,16
	2. Komunikasi sosial	a. Terbuka - Saling memberi atau menerima pengaruh	17	18
		b. Empati - Menempatkan diri pada situasi dan kondisi yang di hadapi orang lain	19	20
		c. Dukungan - Tidak mengevaluasi orang lain	22	21
		d. Rasa positif - Memberikan penghargaan yang positif kepada orang lain	23	24
		e. Kesamaan - Menganggap semua orang mempunyai kedudukan yang sama	26	25

LAMPIRAN 4

ANGKET INTERAKSI SOSIAL

Nama Responden :

NIS :

PETUNJUK:

Bubuhkan tanda cek (✓) pada kolom pernyataan di bawah ini yang sesuai dengan kenyataan pada dirimu.

No	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1.	Siapapun yang menyapa saya ketika berjalan di depan kelas saya akan tersenyum kepadanya		
2.	Dimanapun saya bertemu dengan guru saya akan berjabat tangan		
3.	Ketika ada teman yang mengajak saya berbicara saya lebih serius menggunakan ponsel.		
4.	Ketika saya hendak tidak masuk sekolah karena sakit, saya menulis surat.		
5.	Saya memberitahu ketua kelas melalui telepon ketika saya tidak masuk sekolah		
6.	Saya menerima pendapat orang yang tidak sepaham dengan saya		
7.	Saya tidak suka jika ada teman yang menjadi juara kelas karena dengan begitu saya merasa tersaingi		
8.	Saya tidak suka mengganggu teman yang sedang serius		

	belajar		
9.	Dalam bertutur kata, saya aka selalu berhati-hati agar tidak menyinggung perasaan lawan bicara.		
10.	Saya sering memotong pembicaraan orang yang sedang berbicara dengan saya		
11.	Bila ada tugas kelompok saya akan mengerjakannya dengan teman		
12.	Saya lebih suka menyelesaikan masalah tanpa batuan orang lain		
13.	Saya senang bila bisa membantu teman yang sedang dalam kesulitan mengerjakan tugas		
14.	Seandainya saya menjadi juara kelas maka saya akan membantu teman-teman yang nilainya jelek.		
15.	Bagi saya membantu orang lain berarti merugikan diri sendiri		
16.	Saya tidak peduli dengan nilai teman karena nilai saya sudah bagus		
17.	Jika ada teman melakukan kesalahan maka saya akan menasehatinya		
18.	Jika saya melakukan kesalahan saya tidak suka dikritik		
19.	Saya turut prihatin ketika ada teman yang bermasalah		
20.	Saya tidak mau tahu masalah yang dihadapi teman ketika ada teman yang mendapat masalah		

21.	Saya suka menyebutkan kekurangan teman dihadapan orang banyak		
22.	Saya tidak terbiasa menceritakan kejelekan orang lain		
23.	Jika ada teman yang nilainya bagus saya memberi ucapan selamat		
24.	Saya merasa iri kepada teman yang nilainya lebih tinggi dibanding saya karena dengan begitu saya merasa tersaingi		
25.	Saya lebih suka bergaul dengan orang yang hanya sederajat dengan saya.		
26.	Saya suka berteman kepada siapa saja.		

LAMPIRAN 5

PANDUAN LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

A. Aspek dan Indikator

No.	Aspek Yang Diobservasi	Indikator
1.	Partisipasi	- Siswa berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung - Bertanya jika ada yang tidak dimengerti - Mendalami peran yang diberikan
2.	Perhatian	- Mendengarkan dengan seksama apa yang dijelaskan oleh pemimpin kelompok - Mengamati skenario yang akan diperagakan. - Bahasa tubuh tertuju pada pusat pembicaraan
3.	Inisiatif	- Memberi pendapat tentang skenario yang diperankan - Mengajukan usul - Mengajukan alternatif

B. Kriteria Penilaian

SB: Sangat baik (4) B: Baik (3)
C: Cukup (2) K: Kurang (1)

LAMPIRAN 6

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Siklus/Pertemuan : 1

Hari/Tanggal :

Waktu :

SB: Sangat Baik (4) B: Baik (3) C: Cukup (2) K: Kurang (1)

[illegible]

LAMPIRAN 7

PANDUAN OBSERVASI

AKTIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN PAI

A. Kegiatan Awal

1. Membuka suasana
 - Mengucapkan salam
 - Membuka dengan doa
 - Memeriksa kehadiran peserta didik
2. Apersepsi
 - Menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
 - Menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran
 - Membentuk kelompok peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan memilih peserta didik yang akan memegang peran tertentu, pembagian kelompok dilakukan secara acak dan heterogen
 - Menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam kegiatan tersebut

B. Kegiatan Inti

1. Menanyakan kesiapan peserta didik tentang skenario yang akan diperagakan
2. Meminta peserta didik duduk dikelompoknya sambil memperhatikan skenario yang akan diperagakan
3. Memanggil tiap kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
4. Mengamati pelaksanaan kegiatan
5. Setelah selesai pementasan, masing-masing peserta didik diberikan kertas untuk menilai peran yang dilakonkan.

6. Mengajukan pertanyaan baik guru dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan yang lainnya

C. Kegiatan Akhir

1. Merangkum/menyimpulkan dan refleksi
 - Meminta peserta didik menyampaikan kesimpulannya
2. Penilaian
 - Memberikan penghargaan individu dan kelompok
 - Menentukan nilai individu dan kelompok
3. Menutup pembelajaran
 - Menyimpulkan materi pembelajaran
 - Mengakhiri dengan salam

LAMPIRAN 10

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus/ Pertemuan :

Hari/tanggal :

Waktu :

Kompetensi Dasar :

Nama Guru :

No	Aspek yang diamati	4	3	2	1
1.	Membuka suasana				
2.	Apersepsi				
3.	Penjelasan materi				
4.	Penjelasan metode bermain peran (<i>role playing</i>)				
5.	Teknik pembagian kelompok				
6.	Pengelolaan kegiatan bermain peran				
7.	Sering mengajukan pertanyaan				
8.	Kemampuan melakukan evaluasi				
9.	Memberikan penghargaan individu dan kelompok				
10.	Menentukan nilai individu dan kelompok				
11.	Menyimpulkan materi pembelajaran				
12.	Menutup pembelajaran				
Jumlah Skor					
%					

Keterangan:

SB: Sangat baik (4)

B: Baik (3)

C: Cukup (2)

K: Kurang (1)

LAMPIRAN 11

HASIL OBSERVASI GURU

Siklus/ Pertemuan : I/1

Hari/tanggal : Sabtu/ 28 Mei 2016

Waktu : 12:30 – 13:50 WIB

Kompetensi Dasar : 1. Menjelaskan pengertian perilaku dendam dan munafik
2. menjelaskan ciri-ciri pendendam dan munafik

Nama Guru : Drs. Muhammad Ayyub Salam

No	Aspek yang diamati	4	3	2	1
1.	Membuka suasana			√	
2.	Apersepsi		√		
3.	Penjelasan materi			√	
4.	Penjelasan metode bermain peran (<i>role playing</i>)				√
5.	Teknik pembagian kelompok			√	
6.	Pengelolaan kegiatan bermain peran				√
7.	Sering mengajukan pertanyaan			√	
8.	Kemampuan melakukan evaluasi		√		
9.	Memberikan penghargaan individu dan kelompok			√	
10.	Menentukan nilai individu dan kelompok			√	
11.	Menyimpulkan materi pembelajaran		√		
12.	Menutup pembelajaran		√		
Jumlah Skor		26			
%		54,16 %			

Keterangan:

SB: Sangat baik (4)

B: Baik (3)

C: Cukup (2)

K: Kurang (1)

HASIL OBSERVASI GURU

Siklus/ Pertemuan : I/2

Hari/tanggal : Selasa/ 31 Mei 2016

Waktu : 11:00 – 11:35 WIB

Kompetensi Dasar :1. Menghindari perilaku pendendam dan munafik dalam kehidupan sehari-hari.

Nama Guru : Drs. Muhammad Ayyub Salam

No	Aspek yang diamati	4	3	2	1
1.	Membuka suasana		√		
2.	Apersepsi		√		
3.	Penjelasan materi			√	
4.	Penjelasan metode bermain peran (<i>role playing</i>)			√	
5.	Teknik pembagian kelompok		√		
6.	Pengelolaan kegiatan bermain peran			√	
7.	Sering mengajukan pertanyaan		√		
8.	Kemampuan melakukan evaluasi		√		
9.	Memberikan penghargaan individu dan kelompok			√	
10.	Menentukan nilai individu dan kelompok			√	
11.	Menyimpulkan materi pembelajaran		√		
12.	Menutup pembelajaran		√		
Jumlah Skor		31			
%		64,58 %			

Keterangan:

SB: Sangat baik (4)

B: Baik (3)

C: Cukup (2)

K: Kurang (1)

HASIL OBSERVASI GURU

Siklus/ Pertemuan : II/1

Hari/tanggal : Kamis/ 02 Juni 2016

Waktu : 12:30 – 13:30 WIB

Kompetensi Dasar : 1. Menjelaskan pengertian perilaku dendam dan munafik
2. menjelaskan ciri-ciri pendendam dan munafik

Nama Guru : Drs. Muhammad Ayyub Salam

No	Aspek yang diamati	4	3	2	1
1.	Membuka suasana		√		
2.	Apersepsi	√			
3.	Penjelasan materi		√		
4.	Penjelasan metode bermain peran (<i>role playing</i>)			√	
5.	Teknik pembagian kelompok			√	
6.	Pengelolaan kegiatan bermain peran			√	
7.	Sering mengajukan pertanyaan			√	
8.	Kemampuan melakukan evaluasi		√		
9.	Memberikan penghargaan individu dan kelompok		√		
10.	Menentukan nilai individu dan kelompok			√	
11.	Menyimpulkan materi pembelajaran	√			
12.	Menutup pembelajaran		√		
Jumlah Skor		33			
%		68,75 %			

Keterangan:

SB: Sangat baik (4)

B: Baik (3)

C: Cukup (2)

K: Kurang (1)

HASIL OBSERVASI GURU

Siklus/ Pertemuan : II/2

Hari/tanggal : Sabtu/ 04 Juni 2016

Waktu : 12:30 – 13:50 WIB

Kompetensi Dasar :1. Menghindari perilaku pendendam dan munafik dalam kehidupan sehari-hari.

Nama Guru : Drs. Muhammad Ayyub Salam

No	Aspek yang diamati	4	3	2	1
1.	Membuka suasana	√			
2.	Apersepsi	√			
3.	Penjelasan materi		√		
4.	Penjelasan metode bermain peran (<i>role playing</i>)		√		
5.	Teknik pembagian kelompok		√		
6.	Pengelolaan kegiatan bermain peran	√			
7.	Sering mengajukan pertanyaan		√		
8.	Kemampuan melakukan evaluasi		√		
9.	Memberikan penghargaan individu dan kelompok	√			
10.	Menentukan nilai individu dan kelompok		√		
11.	Menyimpulkan materi pembelajaran	√			
12.	Menutup pembelajaran	√			
Jumlah Skor		42			
%		87,5 %			

Keterangan:

SB: Sangat baik (4)

B: Baik (3)

C: Cukup (2)

K: Kurang (1)

DOKUMENTASI KEGIATAN



Pelaksanaan Tindakan: Kondisi peserta didik pada saat memperkenalkan diri dan perannya.



Pelaksanaan Tindakan: Kondisi Peserta didik pada saat mempelajari naskah bermain peran



Pelaksanaan Tindakan: Kondisi peserta didik pada saat mengisi angket interaksi sosial





Pelaksanaan Tindakan: Kodisi peserta diti pada saat *role playing*



Pelaksanaan Tindakan: Peserta didik sedang mengisi Angket interaksi sosial

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Defianti lahir di Bone pada tanggal 30 Desember 1995. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Haslan dan Ibu Husni. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat. di Jl. Majang, BTN GRAHA MULIA Kabupaten Bone.

Penulis menyelesaikan pendidikan di SD INPRES 12/79 BELLU pada tahun 2007, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP NEG.3 SALOMEKKO dan lulus pada tahun 2009. Selanjutnya penulis menyelesaikan pendidikan di MA AN-NUR NUSA jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tahun 2012.

Penulis kemudian melanjutkan studi ke STAIM SINJAI yang sekarang sudah beralih ke IAIM SINJAI dan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Selanjutnya mulai dari tahun 2012 sampai dengan penulisan SKRIPSI ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program S1 Pendidikan Agama Islam IAIM SINJAI.

Adapun pengalaman organisasi penulis selama menjadi mahasiswa:

1. HMJ (Himpunan Mahasiswa Jurusan) PAI sebagai Kabid Kesejahteraan Mahasiswa
2. IMM (Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah) sebagai anggota bidang Hikmah
3. UKM RACANA sebagai Kabid Kesekretariatan