

**PELAKSANAAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
BANGKINANG KOTA**



OLEH

WIRDA TULJANNAH

NIM. 11910120330

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2023 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PELAKSANAAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
BANGKINANG KOTA**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

WIRDA TULJANNAH
NIM. 11910120330

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2023 M**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pelaksanaan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota*, yang ditulis oleh Wirda Tuljannah NIM. 11910120330 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 29 Safar 1445 H.
15 September 2023 M.

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed.
NIP. 19760504 200501 1 005

Pembimbing

Drs. Marwan, M.Pd.
NIP.19680301 1999402 1 001

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pelaksanaan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota*, yang ditulis oleh Wirda Tuljannah NIM. 11910120330 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 16 Rabiul Akhir 1445 H/31 Oktober 2023 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 16 Rabiul Akhir 1445 H
31 Oktober 2023 M

Mengesahkan
sidang munaqasyah

Penguji I



Prof. Dr. Amril M, MA.

Penguji III



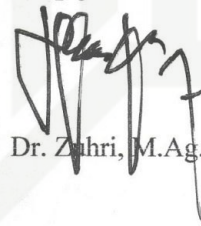
Dr. Devi Arisanti, M.Ag.

Penguji II



H. Kholid Junaidi, M.Pd.I.

Penguji IV



Dr. Zuhri, M.Ag.



Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP. 19650521 199402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wirda Tuljannah
 NIM : 11910120330
 Tempat/Tgl. Lahir : Bangkinang, 15 Juni 2001
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas plagiat.
4. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-Lundangan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 13 Juli 2023
 Yang membuat pernyataan



Wirda Tuljannah
 NIM.11910120330



PENGHARGAAN

Alhamdulillah, segala puji syukur tak henti penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktu yang telah penulis targetkan. Selanjutnya shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW, tauladan dalam kehidupan umat manusia.

Skripsi ini berjudul “Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota.” Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, terutama pada Ayahanda Eriswan dan ibunda Nurmi, yang telah menjadi motivator terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa, inspirasi, nasehat serta dukungan baik materil maupun moril, yang selama ini tercurah kepada penulis sehingga penulis masih tetap semangat mengemban amanat yang diberikan untuk menyelesaikan pendidikan hingga jenjang perguruan tinggi di UIN Suska Riau.

Sepenuhnya bahwa skripsi ini selesai berkat bantuan, petunjuk, dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat Bapak/Ibu:

1. Prof. Dr. Hairunas, M.Ag selaku Rektor. Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Wakil Rektor I. Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd selaku Wakil Rektor II. Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan 1, Prof. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU.
3. Dr. Idris, M.Ed., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Nasrul, M.Pd., selaku Seketaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Drs. Marwan, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta pemikirannya dengan ikhlas dalam memberikan penjelasan dan masukan yang sangat berarti sehingga penulis menjadi lebih mengerti dalam menyelesaikan skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

5. Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku penasehat akademik yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberi motivasi dan saran yang sangat membangun bagi penulis.
6. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam dan dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan bimbingan dan curahan ilmu kepada penulis.
7. Seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terutama Staf Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah bersedia dalam membantu proses penyelesaian skripsi ini.
8. M. Hendra Yunal, S.Pd.I, M.Si., selaku Kepala sekolah SMA Negeri 1 Bangkinang Kota yang telah memberikan masukan dan juga dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Nur Afni, S.Pd., selaku Guru mata pelajaran sekolah SMA Negeri 1 Bangkinang Kota yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian, memberikan pengarahan, motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat dan teman seperjuangan terimakasih banyak kalian semua telah memberikan warna dalam kehidupan, dan telah mengajarkan arti pertemanan dan persahabatan, semoga kelak kita berjumpa dalam kehidupan yang lebih baik.

Terakhir sebagai hamba yang memiliki keterbatasan, penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan atau kesalahan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran pembaca yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

Pekanbaru, 13 Juli 2023
Penulis,

Wirda Tuljannah
NIM. 11910120330



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Ya Allah....

*Engkau yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang
Terimakasih atas segala karunia, rahmat, dan rezki yang sangat berlimpah dan
tak pernah putus Engkau berikan kepada ku.*

Syukur Alhamdulillah ku ucapkan atas semua anugrahMu...

*Ku persembahkan karya ku ini untuk belahan jiwaku yang tampamu aku bukanlah
siapa siapa di dunia fana ini Ibundaku tersayang (Nurmi) dan Ayahandaku
tercinta (Eriswan)*

Ibu....

*Yang sudah memperjuangkan hidup dan matinya agar aku lahir ke dunia ini
tak akan terbalas sampai kapanpun Tak mungkin aku bisa hidup
tanpa kasih sayangmu Ibu*

Ayah, Ibu....

Maafkan aku

Aku yang selalu merasa hebat dengan diriku

Aku yang sering tak mendengar nasehat dan tak hiraukan perhatianmu

Maafkanlh aku ayah dan ibu ku.

Saudara ku

*Untuk saudaraku Khairul Annuar dan Wildan Isnan Permana, tiada yang paling
mengharukan saat berkumpul bersama, walaupun sering bertengkar tapi hal itu
selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih atas doa dan
bantuannya*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Wirda Tuljannah, (2023) : Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Informan utama dalam penelitian ini guru Pendidikan Agama Islam yang berjumlah 1 orang dan informan pendukungnya adalah siswa berjumlah 3 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota berada dalam kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci : *Pelaksanaan, Metode Role Playing, Pendidikan Agama Islam*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Wirda Tuljannah, (2023): The Implementation of Role-Playing Method on Islamic Education Subject at State Senior High School 1 Bangkinang City

This research aimed at finding out the implementation of Role-Playing method on Islamic Education subject at State Senior High School 1 Bangkinang City. The type of research used is qualitative descriptive research. The main informant in this research was 1 Islamic Religious Education teacher and the supporting informants were 3 students. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. Data analysis techniques use data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the findings the implementation of Role-Playing method on Islamic Education subject at State Senior High School 1 Bangkinang City was on “Very Good”.

Keywords: *Implementation, Role-Playing Method, Islamic Education*

ملخص

وردة الجنة، (٢٠٢٣): تنفيذ طريقة لعب الأدوار في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بمدينة بانجكينانج

يهدف هذا البحث إلى معرفة تنفيذ طريقة لعب الأدوار في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بمدينة بانجكينانج. ونوع البحث المستخدم هو البحث الوصفي النوعي. كان المخبر الرئيسي في هذا البحث هو مدرس التربية الدينية الإسلامية وكان المخبرون الداعمون ٣ طلاب. تستخدم تقنيات جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والوثائق. تستخدم تقنيات تحليل البيانات تقليل البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج. بناءً على النتائج التي تم الحصول عليها، فإن تطبيق تنفيذ طريقة لعب الأدوار في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بمدينة بانجكينانج على أنه "جيد جدًا".

الكلمات الأساسية: التنفيذ، طريقة لعب الأدوار، التربية الدينية الإسلامية

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| PERSETUJUAN | i |
| PENGESAHAN | ii |
| SURAT PERNYATAAN | iii |
| PENGHARGAAN | iv |
| PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Penegasan Istilah | 3 |
| C. Permasalahan | 5 |
| D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian | 6 |
| | |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| A. Kajian Teoretis | 8 |
| 1. Metode Pembelajaran | 8 |
| 2. Metode <i>Role Playing</i> | 9 |
| 3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam | 19 |
| B. Penelitian yang Relevan | 26 |
| C. Konsep Operasional | 28 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian | 29 |
| B. Waktu dan Tempat Penelitian | 29 |
| C. Subjek dan Objek Penelitian | 29 |
| D. Informan Penelitian | 29 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 30 |
| F. Teknik Analisis Data | 31 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian | 34 |
| 1. Sejarah SMA Negeri 1 Bangkinang Kota | 34 |
| 2. Profil Sekolah | 35 |
| 3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah | 36 |
| 4. Struktur Organisasi Sekolah | 40 |
| 5. Kurikulum Sekolah | 40 |
| 6. Sumber Daya Manusia | 42 |
| 7. Sarana dan Prasarana | 48 |
| B. Penyajian Data | 50 |
| C. Pembahasan | 65 |

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 74 |
| B. Saran | 74 |

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
RIWAYAT PENULIS**



UIN SUSKA RIAU



DAFTAR TABEL

| | | |
|-------------|---|----|
| Tabel IV. 1 | Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Bangkinang Kota..... | 40 |
| Tabel IV. 2 | Jam Mata Pelajaran SMA Negeri 1 Bangkinang Kota | 41 |
| Tabel IV. 3 | Keadaan Guru SMA Negeri 1 Bangkinang Kota..... | 43 |
| Tabel IV. 4 | Daftar Rekapitulasi Siswa SMA Negeri 1 Bangkinang Kota..... | 47 |
| Tabel IV. 5 | Keadaan Tanah/Bangunan SMA Negeri 1 Bangkinang Kota..... | 48 |
| Tabel IV. 6 | Sarana SMA Negeri 1 Bangkinang Kota..... | 49 |
| Tabel IV. 7 | Prasarana SMA Negeri 1 Bangkinang Kota | 49 |
| Tabel IV. 8 | Hasil Observasi Guru Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i> Pertemuan ke-1 | 57 |
| Tabel IV. 9 | Hasil Observasi Guru Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i> Pertemuan ke-2 | 59 |

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 RPP
- Lampiran 2 Lembaran Observasi
- Lampiran 3 Lembaran Wawancara
- Lampiran 4 Surat-surat Penelitian
- Lampiran 5 Dokumentasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang mudah kadang-kadang sulit berkembang dan sulit diterima oleh peserta didik, karena cara atau metode yang digunakan kurang tepat. Namun sebaliknya, suatu materi pembelajaran yang sulit akan mudah diterima oleh peserta didik, karena penyampaian dan metode yang digunakan mudah dipahami, tepat dan menarik.

Menurut Sudjana metode mengajar adalah cara yang digunakan oleh seorang guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Oleh karena itu metode sangat berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar aktif.¹

Disisi lain, metode memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Diantaranya adalah berkedudukan sebagai dorongan atau alat motivasi belajar siswa, metode sebagai strategi pembelajaran, dan metode sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.²

¹ Mohammad Adnan, *Urgensi Penerapan Metode Paikem bagi Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cendikia: Jurnal Studi Keislaman, Volume 3, Nomor 1, Tahun 2017, h. 136.

² Naila Khoerunnisa, dkk, *Urgensi Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam*, Volume 5, Nomor 3, Tahun 2022, h. 345.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Metode *Role Playing* adalah salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran yang dilakukan dengan bermain peran oleh siswa, sehingga dalam proses pelaksanaannya siswa menjadi aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan.³

Menurut Prasetyo metode *Role Playing* banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar, serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberikan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.⁴

Roestiyah mengatakan guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan. Sebagai seorang tenaga pendidik guru harus dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Surakhmad mengatakan dalam menggunakan metode pembelajaran disekolah, seorang guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang

³ Hasrian Rudi Setiawan, Rizka Harfiani, *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)*, Medan: Umsu Press, 2023, h. 36.

⁴ Trisni Handayani, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar pada Mata Kuliah MSDM*, Jurnal: Utilitas, Volume 3, Nomor 1, Tahun 2017, h. 3.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

berbeda-beda antara kelas yang satu dengan kelas yang lain, dengan demikian dituntut adanya kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan berbagai macam metode pembelajaran. Semakin baik metode itu, makin efektif pula tujuan pembelajaran.⁵

Sementara keadaan yang ditemukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota aktivitas siswa dikelas masih pasif karena proses pembelajaran yang dilakukan hanya pemberian informasi dari guru kepada siswa, yaitu guru masih menggunakan metode ceramah. Kurangnya respon siswa ketika proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran kurang menyenangkan sehingga membuat siswa kurang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang kota.

B. Penegasan Istilah

Penulis perlu untuk memberikan penjelasan dan penegasan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan aktivitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang

⁵ Mardiah Kalsum Nasution, *Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Ilmiah Bidang Kependidikan, Vol. 11, No. 1, Tahun 2017, h. 10.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

telah dirumuskan dan ditetapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan, alat-alat yang diperlukan, siapa yang melaksanakan, dimana tempat pelaksanaannya mulai dan bagaimana cara yang harus dilaksanakan, suatu proses rangkaian kegiatan tindak lanjut setelah program atau kebijaksanaan ditetapkan.⁶

2. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah penyajian bahan pelajaran dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya dalam bentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.⁷

3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar atau kegiatan yang disengaja dilakukan untuk membimbing sekaligus mengarahkan anak didik menuju terbentuknya pribadi yang utama berdasarkan nilai-nilai etika Islam dengan tetap memelihara hubungan baik terhadap Allah Swt, sesama manusia, dirinya sendiri, dan alam sekitarnya.⁸ Jadi Pendidikan Agama Islam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mata Pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota.

⁶ Irwan Bisri Rianto dan Eko Budi Santoso, 2018, *Perencanaan Wilayah dan Kota*, *Jurnal Teknik ITS* Vol. 7, No. 1, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), h.87.

⁷ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2008, h. 309.

⁸ Shaleh, AbdulRahman, *Pendidikan Agama Islam dan Pembangunan Watak Bangsa*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005, h.11.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang dijelaskan di dalam latar belakang masalah, maka penulis mengidentifikasi masalah ini sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota.
- b. Faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota.
- c. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada umumnya kurang diminati oleh siswa karena cara mengajar guru yang monoton.
- d. Kurangnya respon siswa untuk memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penulis memfokuskan penelitian ini pada pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota?”.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah penulis paparkan, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota.

2. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibedakan kedalam dua kategori, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

a. Secara Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini merupakan bukti ilmiah yang diharapkan dapat menambah dan mengembangkan pemahaman ilmu pengetahuan pendidik terkait pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi beberapa pihak berikut:

1) Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, sebagai bahan masukan dan informasi kepada guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota.

2) Guru

Bagi guru, untuk memperoleh solusi setiap permasalahan dalam pelaksanaan metode *Role Playing* dan dijadikan sebagai bahan masukan, evaluasi diri sehingga mencapai tujuan yang diharapkan.

3) Penulis

Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan terkait pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode (*method*) secara harfiah berarti cara, selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa *greek*, *Methoda* (melalui atau melewati), dan *Hodos* (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Metode adalah prosedur atau proses yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna-makna belajar menjadi aktif. Dan lebih penting metode adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menghasilkan pembelajaran.⁹

Sedangkan menurut Wina Sanjaya metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena

⁹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: Rosda, 2007, h. 136.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.¹⁰

Dalam penentuan metode pembelajaran guru harus memahami hakikat materi pembelajaran yang diajarkan. Guru juga harus mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai metode pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar. Tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan peserta didik dapat merasakan semangat dan kenyamanan dalam pembelajaran.

Metode apapun yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan adalah pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, guru harus memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan apa yang dipelajarinya agar dapat memperoleh pengalaman nyata, dan guru harus mampu memancing rasa ingin tahu siswa.

2. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah salah satu cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial.

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Media Persada, 2006, h. 147.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Role Playing adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial tersebut.

Metode ini dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang tercermin didalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan metode *Role Playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru.¹¹

Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkerasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. *Role Playing* sering sekali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain.¹²

Pada metode *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai

¹¹ Ari Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal: Cakrawala pendas, Volume 1, Nomor 1, Tahun 2015, h. 54.

¹² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011, h. 161.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Menurut Baroroh, dalam metode pembelajaran *Role Playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui metode *Role Playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan karena melalui kegiatan menerangkan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.¹³

A. Kosasih Djihairi mengemukakan bahwa “metode *Role Playing* adalah salah satu cara kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara bebas, penuh minat dan aksi-reaksi spontan terarah menuju kepada target isi pesan harapan yang termuat dalam bermain peran tersebut”.¹⁴

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Metode

Dalam memilih metode, terdapat faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dan diperhatikan oleh seorang guru. Diantaranya adalah sebagai berikut :¹⁵

¹³ Juati, *Penerapan model pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Materi Pengurusan Jenazah Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Soe*, Jurnal of innovation Research and Knowledge, Volume 2, Nomor 1, Tahun 2022, h. 177-178.

¹⁴ Budiansyah, *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengatahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Palembang*, Jurnal: Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 1, Nomor 2, Tahun 2013, h. 157.

¹⁵ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2014, h. 199-201.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) Faktor tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran

Sebagaimana yang diketahui bahwa setiap proses pendidikan atau pengajaran menargetkan tujuan tertentu, seperti tujuan yang bersifat kognitif, efektif atau psikomotorik. Perbedaan tujuan ini menghendaki adanya perbedaan metode yang digunakan.

2) Faktor peserta didik

Pada uraian terdahulu telah dikemukakan bahwa anak didik memiliki latar belakang kecerdasan, bakat, minat, hobi, dan kecenderungan yang berbeda-beda. Demikian pula tingkat perbedaan usia anak didik menyebabkan terjadinya perbedaan sikap kejiwaan. Latar belakang siswa yang demikian itu harus dipertimbangkan dalam memilih metode pembelajaran.

3) Faktor kesiapan guru

Penggunaan setiap metode menuntut wawasan, keterampilan dan pengalaman guru yang akan menerapkannya. berbagai metode seperti metode ceramah, diskusi, simulasi pada gilirannya menuntut keahlian dari guru yang akan menerapkannya. Seorang guru yang tidak memiliki wawasan dan keterampilan untuk menerapkan berbagai metode tersebut sebaiknya jangan melakukan metode itu, karena tidak akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Faktor lingkungan

Perbedaan lingkungan harus pula menjadi bahan pertimbangan dalam menetapkan metode pengajaran. Lingkungan dirumah, sekolah, masyarakat dan sebagainya berbeda-beda. Hal ini menghendaki adanya perbedaan dalam menggunakan metode pengajaran.

5) Faktor materi ajar.

Bahan atau materi ajar harus juga menjadi pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran.

6) Faktor media.

Alat belajar dengan berbagai macamnya dan juga bahan belajar yang tersedia dengan berbagai macamnya, harus menjadi pertimbangan dalam menetapkan metode pengajaran. Hal ini perlu dilakukan karena setiap metode menghendaki alat dan sumber yang berbeda beda, alat dan sumber belajar untuk metode ceramah misalnya, berbeda dengan alat dan sumber belajar untuk metode simulasi, eksperimen, dan sebagainya.

7) Metode itu sendiri

Dalam memilih metode pembelajaran, hendaknya mempertimbangkan metode yang akan digunakan. Metode harus sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat dilaksanakan dalam pembelajaran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pendidikan Agama Islam, karena sudah memenuhi faktor-faktor pertimbangan dalam memilih metode seperti yang dijelaskan diatas.

c. Tujuan metode *Role Playing*

Tujuan dari metode pembelajaran *Role Playing* ini menurut Oemar Hamalik disesuaikan dengan jenis belajar, diantaranya:¹⁶

- 1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan reaktif.
- 2) Belajar melalui peniruan. Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- 3) Meningkatkan keterampilan siswa. Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatiskan.
- 4) Belajar melalui pengkajian. Penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

d. Kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing*

Dalam pelaksanaannya, metode *Role Playing* memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus diketahui oleh guru. Metode

¹⁶ Ike Apriliani, *Meningkatkan Keterampilan Siswa pada Mata Pelajaran Diklat Melaksanakan Pelayanan Prima Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing*, Prosding Seminar Nasional 9 Mei 2015, h. 252.



Role Playing menurut Djamrah dan Zain mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:¹⁷

- 1) Kelebihan metode *Role Playing*:
 - a) Siswa melatih dirinya dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang akan diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
 - b) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
 - c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul bibit seni drama disekolah.
 - d) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
 - e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
 - f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

¹⁷ Toharuddin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*, Jawa Tengah: Lakeisha, 2019, h. 52-53.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Kekurangan metode *Role Playing*

- a) Metode *Role Playing* memerlukan waktu yang relatif panjang dan banyak.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreaksi dari pihak guru maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- d) Apabila pelaksanaan sosio drama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan yang kurang baik, tetapi juga sekaligus tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalalui metode ini.

e. Langkah-langkah metode *Role Playing*

Agar proses pembelajaran dapat terorganisir dengan baik dan lebih mudah untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, maka guru harus memperhatikan langkah-langkah dalam menggunakan suatu metode pembelajaran tersebut. Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut:¹⁸

- 1) *Warming up* atau pemanasan, yaitu peserta didik diperkenalkan dengan situasi atau kondisi peran tertentu yang disertai dengan

¹⁸ Halimatus Sa'diyah, "Permain Peran (*Role Playing*) dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam di PKPBA UIN Malang, Jurnal: Tarbiyatuna, Volume 3, Nomor 2, Tahun 2018, h.7-9.



contoh, sehingga peserta didik tersebut mendapatkan gambaran imajinasi.

- 2) Pemilihan pemeran, yaitu peserta didik diberi karakter tokoh yang akan dimainkan. Pada langkah kedua ini, ada dua cara yang dapat dilakukan. Apabila peserta didik dalam kelas tersebut pasif, maka pengajar dapat menentukan siapa berperan sebagai siapa atau apa. Tetapi, apabila peserta didik dalam sebuah kelas telah mampu untuk menentukan perannya, maka pengajar memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih dan memerankan peran masing-masing sesuai kesepakatan mereka dengan anggota kelas yang lain.
- 3) Penataan panggung. Dalam hal ini, panggung dapat ditata secara sederhana maupun kompleks. Konsep kesederhanaan adalah cukup mempersiapkan naskah skenario, bahkan tanpa dialog. Sedangkan penataan panggung yang kompleks cenderung memperhatikan kebutuhan pentas secara detail, seperti kebutuhan kostum para pemeran. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa inti dari *Role Playing* bukan kemewahan sebuah panggung tetapi peserta didik mampu berperan dengan baik dan pesan dari setiap peran yang ada dapat tersampaikan secara utuh.
- 4) Pilih pengamat. Pada langkah keempat ini, pengajar memilih beberapa peserta didik menjadi pengamat. Peserta didik yang dijadikan sebagai pengamat juga tetap diberi peran dalam permainan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- 5) Dimulainya permainan peran. Secara spontanitas, permainan peran dilaksanakan. Di awal permainan, akan ditemukan kebingungan pada peserta didik dalam bermain. Apabila terjadi keluar jalur dari permainan, maka pengajar dapat mengingatkan, bahkan menghentikan permainan.
- 6) Tahap evaluasi. Pada langkah ini, pengajar dan peserta didik mendiskusikan kelebihan serta kekurangan dari permainan peran yang sudah dilakukan, misalkan adanya peserta didik yang menginginkan berganti peran. Apapun hasil dari evaluasi tidak menjadi problem.
- 7) Permainan peran ulang. Pada langkah ini, peserta didik bermain kembali dan seharusnya sudah sesuai dengan skenario yang ada.
- 8) Diskusi dan evaluasi. Evaluasi yang kedua ini lebih mengarah pada hal-hal yang realistis. Sebagai contoh, evaluasi terhadap peran pembeli yang membeli barang dagangan dengan harga yang fantastis. Jual beli seperti itu dapat dijadikan bahan diskusi dan evaluasi.
- 9) Kesimpulan. Peserta didik diarahkan untuk membuat kesimpulan dari peran yang telah dimainkan. Hal ini dilakukan untuk memberikan arahan sikap yang seharusnya dilakukan para pemeran dalam dunia nyata dan menjadi pengalaman tersendiri bagi peserta didik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam bahasa Indonesia, kata pendidikan berasal dari kata “didik” dengan berawalan kata “pe” dan akhiran “an” yang mengandung arti perbuatan, hal, cara atau sebagainya. Istilah pendidikan awal mula diambil dari bahasa Yunani “*paedagogie*” yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan dalam bahasa Inggris “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan.

Dalam bahasa Arab kata pendidikan sering digunakan beberapa istilah antara lain, *al-ta’lim*, *al-tarbiyah*, dan *al-ta’dib*. *Al-ta’lim* berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan keterampilan. *Al-tarbiyah* berarti mengasuh, mendidik, sedangkan *al-ta’dib* lebih condong pada proses mendidik yang bermuara pada penyempurnaan akhlak atau moral peserta didik.¹⁹ Namun, kata pendidikan ini lebih sering diterjemahkan dengan “*tarbiyah*” yang berarti pendidikan.

Zakiah Daradjat mengatakan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu

¹⁹ Samsul Nizar, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam*, Jakarta : Gaya Media Pratama, 2001, h. 86-88.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menghayati tujuan ajarannya yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.²⁰

Mata pelajaran pendidikan agama Islam secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan hadits, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri, sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (*hablun minallah wa hablum minannas*).

Pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dari pengertian tersebut dapat ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, yaitu berikut ini:

- 1) Pendidikan agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Peserta didik yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti ada yang dibimbing, diajari dan atau dilatih dalam peningkatan

²⁰ Sayid Habiburrahman dan Suroso PR, *Materi Pendidikan Agama Islam 1*, Palembang: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022, h. 14.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman terhadap ajaran Islam.

- 3) Pendidikan atau guru pendidikan agama Islam (PAI) yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau pelatihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.
- 4) Kegiatan (pembelajaran) pendidikan agama Islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman ajaran agama Islam dari peserta didik, disamping untuk membentuk kesalehan pribadi, juga sekaligus untuk membentuk kesalehan sosial.²¹

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara:

- 1) Hubungan manusia dengan Allah SWT.
- 2) Hubungan manusia dengan sesama manusia.
- 3) Hubungan manusia dengan dirinya sendiri.
- 4) Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan.

Secara garis besar bahwa dapat dikatakan pengajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah mulai dari kelas 1, 2 dan 3 mempunyai target antara lain:

²¹ Erwin Muslimin dan Uus Ruswandi, "Tantangan, Problematika dan Peluang Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi", *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, Volume 2, No. 1, 2022, h. 60.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Siswa taat beribadah, berdzikir, berdo'a serta mampu menjadi imam.
- 2) Siswa mampu membaca al-Qur'an dan menuliskannya dengan benar serta berusaha memahami kandungan makna, terutama yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 3) Siswa memiliki kepribadian muslim (berakhlak mulia).
- 4) Siswa memahami, menghayati dan mengambil manfaat dari proses Pembelajaran.²²

Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang ditujukan untuk dapat menserasikan, melaraskan dan menyeimbangkan antara Iman, Islam, dan Ihsan. Menurut Zuhairini, yang dinamakan dengan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah Keseluruhan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang umumnya diajarkan di sekolah yang mencakup tujuh unsur pokok: Al-Qur'an-Hadits, keimanan, syari'ah, ibadah, muamalah, akhlak dan tarikh (sejarah Islam) dimana ketujuh unsur ini sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI) mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk hidup lainnya maupun lingkungannya (Hablum Minallah wa Hablum Minannas).²³

²² Abd Aziz, *Orientasi Sistem Pendidikan Agama di Sekolah*, Yogyakarta: Teras, 2010, h. 49.

²³ Zuhairini, dkk, *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam*, Malang: IAIN Sunan Ampel, 1983. h. 21.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun aspek Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah Atas meliputi :

- 1) Al-Quran dan Hadis; menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menterjemahkan dengan baik dan benar.
 - 2) Keimanan; menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai asma'ul husna sesuai dengan kemampuan peserta didik.
 - 3) Akhlak; menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela.
 - 4) Fiqih Ibadah; menekankan pada cara melakukan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar.
 - 5) Tarikh dan Kebudayaan Islam; menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam apabila melihat pengertiannya adalah untuk menjadikan peserta didiknya menjadi manusia yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia. Oleh karena itu menurut M. Athiyah al-Abrasyi tujuan pendidikan agama Islam yang pokok dan



terutama adalah “mendidik budi pekerti dan pendidikan jiwa.”²⁴ Karena itulah menurut beliau semua mata pelajaran haruslah mengandung pelajaran akhlak dan setiap guru haruslah memperhatikan akhlak.

Pendapat lain menyebutkan bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah pembinaan kepribadian anak didik yang sempurna, peningkatan moral, tingkah laku yang baik dan menanamkan rasa kepercayaan anak terhadap agama dan kepada Tuhan, serta mengembangkan intelegensi anak secara efektif agar mereka siap untuk mewujudkan kebahagiaannya di masa mendatang.²⁵ Tujuan pendidikan agama Islam adalah agar manusia memiliki kemampuan untuk mengelola dan memanfaatkan potensi pribadi, sosial dan alam sekitar bagi kesejahteraan hidup di dunia sampai dengan akhirat.²⁶

Dapat dipahami bahwa pendidikan agama Islam bertujuan untuk menyiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat hidup bahagia di dunia maupun di akhirat. Dan untuk dapat menyiapkan peserta didik dapat hidup bahagia di dunia maupun di akhirat tidak hanya dengan memberikan pendidikan umum akan tetapi juga dengan memberikan dan menanamkan nilai-nilai agama Islam dalam diri peserta didik tersebut, sehingga dengan pendidikan agama tersebut

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

²⁴ M. Athiyah al-Abrasyi, *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1970, h. 1.

²⁵ Armai Arief, *Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002, h. 24.

²⁶ M. Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta; Bumi Aksara, 1993, h. 138.



dapat mengontrol segala tingkah lakunya di dunia dan dapat menyelamatkan hidupnya kelak di akhirat.

Pendapat lain juga menjelaskan bahwa tujuan pendidikan yang dijelaskan dalam al-Quran ada tiga yaitu: 1) tujuan yang bersifat teleologik, yakni kembali kepada Tuhan, 2) tujuan yang bersifat aspiratif, yaitu kebahagiaan dunia sampai akhirat, dan 3) tujuan yang bersifat direktif yaitu menjadi makhluk pengabdian kepada Tuhan.²⁷

Berdasarkan penjelasan di atas dipahami bahwa tujuan pendidikan agama Islam dalam Islam bersifat universal dan komprehensif, yang tidak hanya tujuan keakhiratan tetapi juga tujuan keduniaan, yang akan membawa kepada kebahagiaan dunia dan akhirat, serta menjadikan berbagai pengetahuan, keterampilan dan kebahagiaan dunia tersebut untuk mencapai kebahagiaan yang hakiki di akhirat nanti dalam bentuk pengabdian kepada Allah SWT.

d. Pentingnya Pendidikan Agama Islam bagi Peserta Didik

Menurut Asmaun Sahlan strategi dalam menumbuhkan budaya religius meliputi: menciptakan suasana religious, internalisasi nilai yang meliputi: memberikan pemahaman dan nasihat, teladan dan pembiasaan serta pembudayaan. Sedangkan aspek-aspek yang menjadi budaya religius diantaranya: mengucapkan salam, tawadhu, istighasha, shalat dhuha dan tadarusan al-qur'an.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

²⁷ Munzir Hitami, *Mengonsep Kembali Pendidikan Islam*, Yogyakarta: LKiS, 2004, h. 36.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Pendidikan agama Islam merupakan pondasi penting dalam penanganan dan pembentukan karakter peserta didik di sekolah, oleh karena itu pelaksanaan strategi pembentukan karakter religius peserta didik melalui pembelajaran pendidikan agama Islam menjadikan hal yang relevan. Dalam hal ini, menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang efisien dan efektif serta penerapan lingkungan luar kelas adalah salah satu strategi suatu pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan dan output yang berwatak serta berkepribadian baik.

Selain menyampaikan pembelajaran mengenai pendidikan agama Islam secara teori, dapat pula dilakukan dengan cara melakukan berbagai kegiatan seperti, shalat berjamaah, yasinan, jum'at bersih, shalat sunnah berjama'ah, kegiatan amal, ujian praktek, dan menerapkan 4 S (senyum, salam, sapa dan santun) dan melaksanakan maulid Nabi Muhammad SAW.²⁸

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini merupakan penelitian yang relevan atau yang terdapat kaitanya dengan penelitian penulis saat ini, antara lain:

1. Pada tahun 2022 Mochamad Rizallutfianto, Program Studi Pendidikan Agama Islam melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo”. Hasil

²⁸ Novi Puspitasari, Linda Relistian. R, Reonaldi Yusuf, *Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik*, Jurnal Atta'dib Pendidikan Agama Islam, Volume 3, No. 1, 2022, h. 66.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian ini dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode *Role Playing* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam maka motivasi belajar siswa dapat meningkat, hal ini dikarenakan siswa antusias dan semangat dalam mempelajari materi yang akan dipraktikkan.²⁹

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran *Role Playing*. Perbedaannya penelitian Mochamad Rizallutfianto meneliti tentang penerapan metode *Role Playing* sedangkan penulis tentang pelaksanaan metode *Role Playing*.

2. Pada tahun 2022 Delsy Aprilia Windiyarti Ramon, Program Studi Pendidikan Agama Islam melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Penggunaan Metode *Role Playing* dengan Metode Ceramah dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Plus Pekanbaru”. Hasil penelitian ini dijelaskan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan metode ceramah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XII IPA 1 dan kelas XII IPA 2 di SMA Plus Terpadu Pekanbaru.³⁰

Persamaan penelitan ini adalah sama-sama meneliti tentang metode *Role Playing*. Perbedaannya penelitian Delsy Aprilia Windiyarti Ramon meneliti tentang perbedaan hasil belajar, sedangkan penulis tentang pelaksanaan metode *Role Playing*.

²⁹ Mochamad Rizallutfianto, *Penerapan Metode Role Playing pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo*, Tarik Sidoarjo, 2022.

³⁰ Delsy Aprili Windiyarti, *Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Penggunaan Metode Role Playing dengan Penggunaan Metode Ceramah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Plus Terpadu*, Pekanbaru, 2022.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoretis agar tidak terjadi kesalahpahaman dan sekaligus memudahkan peneliti dalam mengukur variabel. Kajian ini berkaitan dengan pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota. Adapun variabel yang akan diteliti pada judul ini adalah pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota dengan indikator sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Metode *Role Playing*
 - a. Guru menjelaskan kepada siswa tentang situasi atau kondisi yang akan diperankan.
 - b. Guru membagi peran siswa sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan.
 - c. Guru dan siswa menata panggung sebagai tempat bermain peran.
 - d. Guru memilih siswa sebagai pengamat.
 - e. Siswa memulai permainan peran.
 - f. Guru dan siswa mendiskusikan kelebihan dan kekurangan dalam permainan peran.
 - g. Siswa kembali bermain peran.
 - h. Guru dan siswa kembali melakukan diskusi dan evaluasi.
 - i. Guru mengarahkan siswa membuat kesimpulan dari peran apa yang dimainkan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dimana setelah data yang diperlukan terkumpul, diklasifikasikan menurut perumusan yang telah ditentukan, data yang bersifat kualitatif, yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat menurut kategori yang telah ditentukan untuk memperoleh satu kesimpulan. Kesimpulan analisis data atau hasil penelitian dibuat dalam bentuk kalimat-kalimat yang diklasifikasikan berdasarkan rumusan yang telah ditentukan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bulan Mei sampai Juni 2023. Sedangkan penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota.

C. Subjek dan objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Informan Penelitian

Informan penelitian memiliki banyak definisi, menurut Moleong informan penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian dan merupakan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang akan diteliti.

Informan utama dalam penelitian ini adalah seorang guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota. Sedangkan yang menjadi informan pendukung adalah siswa-siswi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota yang berjumlah tiga orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Cara memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan sistematis yang diselidiki. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan menggunakan pertanyaan pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara interview dengan responden dalam kegiatan yang dilakukan secara lisan. Metode wawancara ini penulis gunakan untuk



berdialog langsung dengan informan yaitu siswa siswi dan guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk menyaring data-data terkait kondisi sekolah yang menjadi tempat penelitian ini. Yang berkenaan dengan data sekolah, profil sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, perkembangan sekolah.

F. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian yang telah dikumpulkan sepenuhnya dianalisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan setiap saat pengumpulan data di lapangan secara berkesinambungan atau terus-menerus sehingga datanya jenuh. Analisis penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan (obsevasi pendahuluan), selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan dan memperoleh hasil data yang tepat jika jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa kurang memuaskan, maka penulis akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu hingga memperoleh data yang dianggap kredibel.

Miles dan Huberman menyatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus. Komponen yang digambarkan kedalam interaktif model sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data sama halnya dengan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal hal yang penting, dicari tema dan pola dan membuang yang tidak diperlukan.³¹ Pada tahap ini peneliti lebih menyederhanakan dan memilih data hasil observasi lapangan dan wawancara yang berhubungan dengan pelaksanaan metode *Role Playing* sehingga memudahkan peneliti dalam memaparkan data

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan dan hubungan antar kategori. Dalam penelitian ini penulis mendalami tentang pelaksanaan metode *Role Playing* yang dihasilkan dari observasi lapangan dan wawancara yang telah direduksi pada tahap sebelumnya. Dengan mendisplaykan data maka akan memudahkan penulis untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya.

3. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Verifikasi merupakan penarikan kesimpulan, hal ini penting dilakukan karena kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang mendukung pada tahap selanjutnya, tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan dan megumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dalam hal ini penulis sudah

³¹ Sugiono, *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta, 2019, h.370.

melakukan observasi (peninjauan pendahuluan), kemudian diperkuat dengan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan beberapa informan.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian dan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota dikategorikan sangat baik.

Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota dilaksanakan dengan 2 kali observasi, dengan 1 orang guru Pendidikan Agama Islam yang sudah terlaksana dengan sangat baik dibuktikan dengan hasil observasi dengan skor 95,5%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas penulis merekomendasikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota berjalan sangat baik maka sarannya supaya dipertahankan, berguna untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam kedepannya.
2. Bagi guru, diharapkan agar selalu meningkatkan dan mempertahankan Pelaksanaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota.

3. Bagi Siswa, siswa diharapkan lebih aktif dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Muhammad, *Urgensi Penerapan Metode Paikem bagi Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cendikia: Jurnal Studi Keislaman, Volume 3, Nomor 1, Tahun 2017, h. 136.
- Arief, Armai, 2002, *Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Aziz, Abd, 2010, *Orientasi Sistem Pendidikan Agama di Sekolah*, Yogyakarta: Teras.
- Budiansyah, *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengatahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Palembang*, Jurnal: Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 1, Nomor 2, Tahun 2013, h. 157.
- Delsy Aprili Windiyarti, *Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Penggunaan Metode Role Playing dengan Penggunaan Metode Ceramah pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Plus Terpadu*, Pekanbaru, 2022.
- Erwin Muslimin dan Uus Ruswandi, *Tantangan Problematika dan Peluang Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi*, *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, Volume 2, No. 1, 2022, h. 60.
- Hamzah B.Uno, 2009, *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, Trisni, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar pada Mata Kuliah MSDM*, Jurnal: Utilitas, Volume 3, Nomor 1, Tahun 2017, h. 3.
- Hasrian Rudi Setiawan, Rizka Harfiani, *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)*, Medan: Umsu Press, 2023, h. 36.
- Ike Apriliani, *Meningkatkan Keterampilan Siswa pada Mata Pelajaran Diklat Melaksanakan Pelayanan Prima Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing*, Prosding Seminar Nasional 9 Mei 2015, h. 252.
- Irwan Bisri Rianto dan Eko Budi Santoso, 2018, *Perencanaan Wilayah dan Kota*, *Jurnal Teknik ITS Vol. 7, No. 1*, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), h.87.
- Istarani, 2012, *Model Pembelajaran Inovatif*, Medan : Media Persada.
- Juati, *Penerapan model pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Materi Pengurusan Jenazah Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Soe*, *Jurnal of innovation Research and Knowledge*, Volume 2, Nomor 1, Tahun 2022, h. 177-178.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Kalsum Nasution, Mardiah, *Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Ilmiah Bidang Kependidikan, Vol. 11, No. 1, Tahun 2017, h. 10.
- Kurniawan, Andri, dkk, *Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning*.
- Khoerunnisa, Naila, dkk, *Urgensi Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam*, Volume 5, Nomor 3, Tahun 2022, h. 345.
- Majid, Abdul, 2007, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung : Rosda.
- M. Arifin, 1933, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta; Bumi Aksara.
- M. Athiyah al-Abrasyi, 1970, *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Islam*, Jakarta: Bulan Bintang.
- Mochamad Rizallutfianto, *Penerapan Metode Role Playing pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA NEGERI 1 Tarik Sidoarjo*, Tarik Sidoarjo, 2022.
- Munzir Hitami, 2004, *Mengonsep Kembali Pendidikan Islam*, Yogyakarta: LKiS.
- Nata, Abuddin, 2014, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Nizar, Samsul, 2001, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam*, Jakarta : Gaya Media Pratama.
- Novi Puspitasari, Linda Relistian. R, Reonaldi Yusuf, *Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik* , Jurnal Atta'dib Pendidikan Agama Islam, Volume 3, No. 1, 2022,h. 66.
- Nur Rachma Nisa Alfiani dan Siti Asiah, *Semangat Belajar PAI dengan Metode Bermain Peran (Role Playing) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi*, Jurnal Of Community Service and Empowerment, Vol. 4, No. 1, Tahun 2023, h.84.
- Ramayulis, 2008, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Riduwan, 2018, *Skala Pengukuran Variavel-variabel penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Sadiyah, Halimatus, "Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam di PKPBA UIN Malang, Jurnal: Tarbiyatuna, Volume 3, Nomor 2, Tahun 2018, h.7-9.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sanjaya, Wina, 2006, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Media Persada.
- Sanjaya, Wina, 2011, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sayid Habiburrahman dan Suroso PR, 2022, *Materi Pendidikan Agama Islam 1*, Palembang: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Shaleh, Abdul,Rahman, 2005, *Pendidikan Agama Islam dan Pembangunan Watak Bangsa*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiono, 2019, *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta.
- Subagiyo, Heru, 2013, *RolePlay*, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Siskha Putri Syekti dan Aida Putri, *Implementasi Metode Role Playing pada Mata Kuliah Pelajaran PAI*, Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam, Vol. XXI, No 1, Tahun 2022, h.141.
- Toharuddin, 2019, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*, Jawa Tengah: Lakeisha.
- Yanto, Ari, *Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal: Cakrawala pendas, Volume 1, Nomor 1, Tahun 2015, h. 54.
- Zuhairini, dkk, 1983, *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam*, Malang: IAIN Sunan Ampel.

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

| | |
|---------------------------|--|
| Satuan Pendidikan | : SMAN 1 Bangkinang Kota |
| Mata Pelajaran | : Pendidikan Agama Islam |
| Tema/Pokok Bahasan | : Menghormati dan Menyayangi Kedua Orangtua dan Guru |
| Subtema/Sub Pokok Bahasan | : Pentingnya Hormat dan Patuh kepada Kedua Orangtua, Pentingnya Hormat dan Patuh kepada Guru |
| Kelas/Semester | : XI/Ganjil |
| Alokasi Waktu | : 3 x 45 Menit |

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- KI 3** : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4** : Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|---|
| 1.7 Meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sebagai kewajiban agama | 1.7.1 Membuktikan keyakinan bahwa hormat dan patuh kepada orang tua merupakan kewajiban agama dengan berperilaku mulia kepada orang tua |
| 2.7 Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sebagai implementasi pemahaman Q.S. al-Isra’/17: 23 dan Hadis terkait | 2.7.1 Menerapkan akhlak mulia dengan menghormati dan mematuhi orang tua dalam kehidupan sehari-hari sebagai implementasi Q.S. al-Isra’ (17): 23 dan Hadis terkait |
| 3.6 Menganalisis perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru | 3.6.1 Menganalisis pentingnya hormat dan patuh kepada orang tua 3.6.2 Menganalisis kandungan Q.S. al-Isrā’ /17: 23-24 tentang berbakti kepada orangtua 3.6.3 Merumuskan macam-macam bentuk perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua 3.6.4 Merumuskan hikmah dan n hormat dan patuh kepada orangtua 3.6.5 Memperjelas keterkaitan antara keimanan dengan perilaku mulia berbakti kepada orang tua dan guru |
| 4.17 Menyajikan kaitan antara ketauhidan dalam beribadah dengan hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sesuai dengan Q.S. al-Isra’/17: 23 dan Hadis terkait | 4.17.1 Mempresentasikan kaitan antara ketauhidan dengan perilaku mulia hormat dan patuh pada orang tua sesuai Q.S. al-Isra/17:23 |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta diharapkan didik mampu :

1. Memahami Pengertian Hormat dan Patuh kepada Kedua Orangtua dan Guru.
2. Menunjukkan perilaku Hormat dan Patuh kepada Kedua Orangtua dan Guru.

D. Materi Pembelajaran

- Pentingnya Hormat dan Patuh kepada Kedua Orangtua.
- Pentingnya Hormat dan Patuh kepada Guru.

E. Strategi Pembelajaran

Pendekatan : Student center approach dan teacher center approach

Model : Discovery Learning

Metode : Role Playing

F. Alat, Media dan Sumber Belajar

Alat/media : Spidol, Papan Tulis, Buku Tulis, Pena/Pensil, Kostum

Sumber Belajar : Buku Cetak : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017, Buku Cetak : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Sadi H.M. Nasikin, 2019, Al-Qur'an dan Hadits, Internet.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

| No | Kegiatan Pembelajaran | Alokasi Waktu |
|----|--|---------------|
| 1. | <p style="text-align: center;">Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pendidik memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama b. Pendidik meminta peserta didik mengecek kebersihan kelas secara bersama-sama c. Pendidik mengajak Peserta didik untuk mensyukuri nikmat yang telah diberikan Tuhan pada hari ini. d. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik e. Pendidik mengkondisikan kelas untuk siap mengikuti pelajaran f. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran tentang topik yang diajarkan g. Pendidik menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran | 15 menit |
| 2. | <p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan kepada siswa tentang situasi atau kondisi yang akan diperankan | 105 menit |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| | | |
|----|---|----------|
| | <ol style="list-style-type: none"> b. Guru membagi peran siswa sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan c. Guru dan siswa menata panggung sebagai tempat bermain peran d. Guru memilih siswa sebagai pengamat e. Siswa memulai permainan peran f. Guru dan siswa mendiskusikan kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran g. Siswa kembali bermain peran h. Guru dan siswa kembali melakukan diskusi dan evaluasi i. Guru mengarahkan siswa agar membuat kesimpulan dari apa yang dimainkan | |
| 3. | <p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi hormat dan patuh kepada kedua orangtua dan guru. b. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam | 15 menit |

H. Penilaian

➤ **Penilaian Sikap**

Penilaian Sikap Selama Proses Pembelajaran

| No | Nama Peserta Didik | SIKAP | | | | | | | Jml Skor |
|----|--------------------|----------------|-------|--------|------------|--------|--------------|----------|----------|
| | | Tanggung Jawab | Jujur | Peduli | Kerja Sama | Santun | Percaya Diri | Disiplin | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Pedoman penskoran :

- Sangat baik : skor 5
- Baik : skor 4
- Cukup : skor 3
- Kurang : skor 2
- Sangat kurang : skor 1

Nilai Akhir : $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \dots$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Penilaian Aspek Pengetahuan
Pilihan Ganda**

➤ **Penilaian Aspek Keterampilan**

Membuat laporan pengamatan tentang hal-hal yang berkaitan dengan Menghormati dan Menyayangi Kedua Orangtua dan Guru

| |
|---|
| Penilaian Keterampilan |
| <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">JUDUL</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |

Rubrik penilaian :

| Rubrik Penilaian portofolio Laporan Praktikum | | |
|---|---------------------|--|
| No | Komponen | Skor |
| 1 | Kebenaran Konsep | Skor 15 jika seluruh konsep bidang studi pada laporan benar Skor 10 jika sebagian konsep bidang studi pada laporan benar Skor 5 jika semua konsep bidang studi pada laporan salah |
| 2 | Kelengkapan gagasan | Skor 15 jika kelengkapan gagasan sesuai konsep Skor 10 jika kelengkapan gagasan kurang sesuai konsep Skor 5 jika kelengkapan gagasan tidak sesuai konsep |
| 3 | Sistematika | Skor 15 jika sistematika laporan sesuai aturan yang disepakati Skor 10 jika sistematika laporan kurang sesuai aturan yang disepakati Skor 5 jika sistematika laporan tidak sesuai aturan yang disepakati |
| 4 | Tata bahasa | Skor 15 jika tata bahasa laporan sesuai aturan Skor 10 jika tata bahasa laporan kurang sesuai aturan Skor 5 jika tata bahasa laporan tidak sesuai aturan |

Nilai $\frac{\text{Jumlah nilai skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \dots\dots\dots$

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGAYAAN

Pendidik memberikan tugas tambahan kepada peserta didik yang sudah menguasai materi untuk menghafalkan dalil-dalil tentang Menghormati dan Menyayangi Kedua Orangtua dan Guru dan menyerahkan hafalan langsung ke pendidik.

REMEDIAL

Pendidik memberi tugas kepada peserta didik yang belum membuat laporan praktek Menghormati dan Menyayangi Kedua Orangtua dan Guru dalam kehidupan sehari-hari, kemudian melaporkan hasilnya kepada pendidik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

| | |
|---------------------------|---|
| Satuan Pendidikan | : SMAN 1 Bangkinang Kota |
| Mata Pelajaran | : Pendidikan Agama Islam |
| Tema/Pokok Bahasan | : Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam |
| Subtema/Sub Pokok Bahasan | : Pengertian Mu'amalah, Macam-macam Mu'amalah |
| Kelas/Semester | : XI/Ganjil |
| Alokasi Waktu | : 3 x 45 Menit |

I. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- KI 3** : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4** : Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

J. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|---|
| 1.9 Menerapkan prinsip ekonomi dan muamalah sesuai dengan ketentuan syariat Islam | 1.9.1 Menerapkan prinsip ekonomi dan muamalah sesuai dengan ketentuan syariat Islam |
| 2.9 Bekerja sama dalam menegakkan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi sesuai syariat Islam | 2.9.1 Bekerja sama dalam menegakkan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi sesuai syariat Islam |
| 3.9 Menelaah prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam | 3.9.1 Menunjukkan contoh perilaku berekonomi berdasarkan syariat Islam. 3.9.2 Menampilkan perilaku berekonomi berdasarkan prinsip-prinsip ajaran Islam. 3.9.3 Menjelaskan dalil-dalil naş tentang prinsip-prinsip dan praktik ekonomi Islam. 3.9.4 Menganalisis prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam. 3.9.5 Menganalisis hikmah dan manfaat prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam. 3.9.6 Menyimpulkan hikmah dan manfaat prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam. |
| 4.9 Mempresentasikan prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam | 4.9.1 Menyajikan paparan tentang makna dan dalil tentang prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam. 4.9.2 Menyajikan paparan tentang hikmah dan manfaat prinsip-prinsip dan praktik ekonomi dalam Islam. |



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

K. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta diharapkan didik mampu :

3. Memahami Pengertian Mu'amalah.
4. Menyebutkan Macam-macam Mu'amalah.

L. Materi Pembelajaran

- Pengertian Mu'amalah.
- Macam-macam Mu'amalah.

M. Strategi Pembelajaran

Pendekatan : Student center approach dan teacher center approach

Model : Discovery Learning

Metode : Role Playing

N. Alat, Media dan Sumber Belajar

Alat/media : Spidol, Papan Tulis, Buku Tulis, Pena/Pensil, Kostum

Sumber Belajar : Buku Cetak : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017, Buku Cetak : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Sadi H.M. Nasikin, 2019, Al-Qur'an dan Hadits, Internet.

O. Langkah-Langkah Pembelajaran

| No | Kegiatan Pembelajaran | Alokasi Waktu |
|----|---|---------------|
| 1. | <p style="text-align: center;">Kegiatan Awal</p> <p>h. Pendidik memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama</p> <p>i. Pendidik meminta peserta didik mengecek kebersihan kelas secara bersama-sama</p> <p>j. Pendidik mengajak Peserta didik untuk mensyukuri nikmat yang telah diberikan Tuhan pada hari ini.</p> <p>k. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik</p> <p>l. Pendidik mengkondisikan kelas untuk siap mengikuti pelajaran</p> <p>m. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran tentang topik yang diajarkan</p> <p>n. Pendidik menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</p> | 15 menit |
| 2. | <p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p> <p>j. Guru menjelaskan kepada siswa tentang situasi atau kondisi yang akan diperankan</p> <p>k. Guru membagi peran siswa sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan</p> <p>l. Guru dan siswa menata panggung sebagai tempat</p> | 105 menit |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| | | |
|----|--|-------------|
| | bermain peran m. Guru memilih siswa sebagai pengamat n. Siswa memulai permainan peran o. Guru dan siswa mendiskusikan kelebihan dan kekurangan dalam bermain peran p. Siswa kembali bermain peran q. Guru dan siswa kembali melakukan diskusi dan evaluasi r. Guru mengarahkan siswa agar membuat kesimpulan dari apa yang dimainkan | |
| 3. | Kegiatan Penutup c. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi mu'alah d. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam | 15 menit |

P. Penilaian

➤ **Penilaian Sikap**

Penilaian Sikap Selama Proses Pembelajaran

| No | Nama Peserta Didik | SIKAP | | | | | | | Jml Skor |
|----|--------------------|----------------|-------|--------|------------|--------|--------------|----------|----------|
| | | Tanggung Jawab | Jujur | Peduli | Kerja Sama | Santun | Percaya Diri | Disiplin | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Pedoman penskoran :

- Sangat baik : skor 5
- Baik : skor 4
- Cukup : skor 3
- Kurang : skor 2
- Sangat kurang : skor 1

Nilai Akhir : $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \dots$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Penilaian Aspek Pengetahuan
Pilihan Ganda**

Penilaian Aspek Keterampilan

Membuat laporan pengamatan tentang hal-hal yang berkaitan dengan Mu'amalah.

| |
|---|
| Penilaian Keterampilan |
| <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">JUDUL</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |

Rubrik penilaian :

| Rubrik Penilaian portofolio Laporan Praktikum | | |
|---|---------------------|--|
| No | Komponen | Skor |
| 1 | Kebenaran Konsep | Skor 15 jika seluruh konsep bidang studi pada laporan benar Skor 10 jika sebagian konsep bidang studi pada laporan benar Skor 5 jika semua konsep bidang studi pada laporan salah |
| 2 | Kelengkapan gagasan | Skor 15 jika kelengkapan gagasan sesuai konsep Skor 10 jika kelengkapan gagasan kurang sesuai konsep Skor 5 jika kelengkapan gagasan tidak sesuai konsep |
| 3 | Sistematika | Skor 15 jika sistematika laporan sesuai aturan yang disepakati Skor 10 jika sistematika laporan kurang sesuai aturan yang disepakati Skor 5 jika sistematika laporan tidak sesuai aturan yang disepakati |
| 4 | Tata bahasa | Skor 15 jika tata bahasa laporan sesuai aturan Skor 10 jika tata bahasa laporan kurang sesuai aturan Skor 5 jika tata bahasa laporan tidak sesuai aturan |

Nilai

$$\frac{\text{Jumlah nilai skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}}$$

X 100 =

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGAYAAN

Pendidik memberikan tugas tambahan kepada peserta didik yang sudah menguasai materi untuk menghafalkan dalil-dalil tentang Mu'amalah dan menyerahkan hafalan langsung ke pendidik.

REMEDIAL

Pendidik memberi tugas kepada peserta didik yang belum membuat laporan praktek Mu'amalah dalam kehidupan sehari-hari, kemudian melaporkan hasilnya kepada pendidik.



UIN SUSKA RIAU



LEMBAR OBSERVASI

Hari/Tanggal :
 Nama Guru :
 Mata Pelajaran :

Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| No. | Aktifitas yang diamati | Skala nilai | | | | | Skor |
|----------------------|---|-------------|---|---|---|---|------|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1 | Guru menjelaskan kepada siswa tentang situasi atau kondisi yang akan diperankan | | | | | | |
| 2 | Guru membagi peran siswa sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan | | | | | | |
| 3 | Guru dan siswa menata panggung sebagai tempat bermain peran | | | | | | |
| 4 | Guru memilih siswa sebagai pengamat | | | | | | |
| 5 | Siswa memulai permainan peran | | | | | | |
| 6 | Guru dan siswa mendiskusikan kelebihan dan kekurangan dalam permainan peran | | | | | | |
| 7 | Siswa kembali bermain peran | | | | | | |
| 8 | Guru dan siswa kembali melakukan diskusi dan evaluasi | | | | | | |
| 9 | Guru mengarahkan siswa membuat kesimpulan dari peranan yang dimainkan | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | |
| Skor Maksimal | | | | | | | |
| Presentase | | | | | | | |
| Kategori | | | | | | | |



LEMBARAN WAWANCARA

A. Identitas Informan

Nama :

Jenis Kelamin :

B. Pertanyaan

1. Bagaimana cara ibu menjelaskan kepada siswa tentang situasi atau kondisi yang akan diperankan?
2. Apakah ibu sudah membagi peran siswa sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan?
3. Apakah ibu dan siswa menata panggung sebagai tempat bermain peran?
4. Apakah ibu memilih siswa sebagai pengamat?
5. Apakah ibu mengintruksikan kepada siswa untuk memulai bermain peran?
6. Apakah setelah bermain peran ibu dan siswa melakukan diskusi terkait kelebihan dan kekurangan permainan peran?
7. Apakah permainan peran kembali diulang setelah ditemukan kekurangan dalam permainan peran?
8. Apakah ibu dan siswa kembali melakukan diskusi dan evaluasi setelah permainan peran?
9. Bagaimana cara ibu mengarahkan siswa membuat kesimpulan dari peran yang dimainkan?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBARAN WAWANCARA

A. Identitas Informan

Nama :

Jenis Kelamin :

B. Pertanyaan

1. Apakah sebelum bermain peran guru menjelaskan kepada siswa tentang situasi atau kondisi yang akan diperankan?
2. Apakah guru sudah membagi peran siswa sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan?
3. Apakah guru dan siswa menata panggung sebagai tempat bermain peran?
4. Apakah guru memilih siswa sebagai pengamat?
5. Apakah guru mengintruksikan kepada siswa untuk memulai bermain peran?
6. Apakah setelah bermain peran guru dan siswa melakukan diskusi terkait kelebihan dan kekurangan permainan peran?
7. Apakah permainan peran kembali diulang setelah ditemukan kekurangan dalam permainan peran?
8. Apakah guru dan siswa kembali melakukan diskusi dan evaluasi setelah permainan peran?
9. Apakah guru mengarahkan siswa membuat kesimpulan dari peran yang dimainkan?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

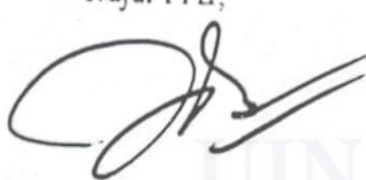


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

LEMBAR DISPOSISI

| | |
|--|---|
| INDEKS BERKAS KODE : | |
| HAL : Pengajuan Sinopsis TANGGAL : <u>30 Maret 2022</u> ASAL : <u>Wirdatul Jannah</u> | |
| TANGGAL PENYELESAIAN : SIFAT : | |
| INFORMASI Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I, Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing: <u>DRS. MARWAN, M. Pd</u> | DITERUSKAN KEPADA: 2. Kajur PAI Catatan Kajur PAI a. b. c. d. |
| Pekanbaru, <u>5-1-2023</u> Kajur PAI,  Dr. Idris, M. Ed NIP. 197605042005011005 | DITERUSKAN KEPADA: 2 Wakil Dekan I |
| *1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi" *2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi" | |

4

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km 18 Tandan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
Fax. (0781) 561647 Web: www.fk.uinsuska.ac.id E-mail: efak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/372/2023

Pekanbaru, 09 Januari 2023

Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada
Yth. Drs. Marwan, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : WIRDA TULJANNAH
NIM : 11910120330
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : PENGARUH PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1 BANGKINANG KOTA
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Agama Islam Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



Zarkasih, M.Ag.

P. 197210171997031004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: efiak.uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/16319/2023 Pekanbaru, 11 September 2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Kepada
Yth. Drs. Marwan, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : WIRDA TULJANNAH

NIM : 11910120330

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pelaksanaan Metode Role Playing pada mata pelajaran Pendidikan Agama
Islam di SMA Negeri 1 Bangkinang Kota

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Agama Islam dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an, Dekan

Wakil Dekan I



Drs. Larkasih, M.Ag.

NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



UN SUSKA RIAU

© Hak Cipta UIN Suska Riau

© Hak Cipta UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
 Fax. (0781) 561647 Web: www.uin-suska.ac.id E-mail: efaq_uin-suska@yahoo.co.id

Un.04/F.II.4/PP.00 9/2227/2023
 Biasa
 Mohon Izin Melakukan PraRiset

Pekanbaru, 08 Februari 2023

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 SMAN 1 Bangkinang Kota
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Wirida Tuljannah**
 NIM : 11910120330
 Semester/Tahun : VIII (Delapan) 2023
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih

a.n. Dekan
 Wakil Dekan III



Amirah Diniaty

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons
 NIP. 19751115 200312 2 001

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 BANGKINANG KOTA
AKREDITASI A (AMAT BAIK)

NPSN : 10400365 NSS : 301140605001

Alamat: Jl. Jenderal Sudirman No. 65 Telp. (0762) 20082 Bangkinang Kota Kode Pos 28412
 Website: www.sman1-bangkinang.sch.id E-mail: sman_1_bangkinang@yahoo.co.id



Nomor : 422.1/SMAN.1.BKN-KOTA/109
 Lamp. : -
 Perihal : Peretujuan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Bapak Dekan UIN Suska Riau
 di-
Pekanbaru

Dengan hormat,

Kami mendo'akan Semoga Bapak dalam keadaan sehat walafiat dan sukses dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. *Aamiin*.

Sehubungan dengan permintaan izin Melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 1 Bangkinang Kota dari Mahasiswa UIN Suska Riau, pada prinsipnya kami setuju memberikan izin kepada mahasiswa atas nama :

| | |
|----------------------|--|
| Nama | : WIRDA TULJANNAH |
| NIM | : 11910120330 |
| Universitas | : UIN Suska Riau |
| Program studi | : Pendidikan Agama Islam |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau |

Untuk melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 1 Bangkinang Kota.

Demikian surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan terimah kasih.

Bangkinang Kota, 20 Februari 2023
 Kepala SMA N 1 Bangkinang Kota

Mr. HENDRA YUNAL, S.Pd.I, M.Si
 NIP. 198101072006051001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : J. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
PROPOSAL MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Drs. Marwan, M. Pd
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) :
3. Nama Mahasiswa : Winda Suljannah
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11910120330
5. Kegiatan : Bimbingan proposal

| No | Tanggal Konsultasi | Materi Bimbingan | Tanda Tangan | Keterangan |
|----|-------------------------|---|--------------|------------|
| 1. | Jum'at/3 Februari/2023 | • Perbaiki penulisan | | |
| 2. | Jum'at 10/Februari/2023 | • Perbaiki penulisan footnote | | |
| 3. | Jum'at 17/Februari/2023 | • Perbaiki konsep operasional (ko) | | |
| 4. | Jum'at 24/Februari/2023 | • Tambah teori → pertimbangan dalam memilih metode • Perbaiki ko, • Buat Desain Penelitian | | |
| 5. | Jum'at 3/Maret/2023 | • Perbaiki gejala → X - Y • Perbaiki kalimat dalam penulisan • Perbaiki Asumsi dan Hipotesis. | | |
| 6. | Jum'at 10/Maret/2023 | Acc untuk diseminarkan. | | |

Pekanbaru, 10 - 3 - 2023,
Pembimbing,

NIP. 196803011994021001.

PROPOSAL

**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 1**

BANGKINANG KOTA



UIN SUSKA RIAU

Disusun Oleh:

WIRDATUL JANNAH

NIM. 11910120330

*Acc Pembimbing,
Untuk di seminarkan.*

10/13-2023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS SULTAN SYARIF KASIM

RIAU

1444 II / 2023 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PROPOSAL

PELAKSANAAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 1

BANGKINANG KOTA



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

WIRDATUL JANNAH

NIM. 11910120330

Dosen Pembimbing :

Drs. Marwan, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS SULTAN SYARIF KASIM

RIAU

1444 H / 2023 M

*Aee Pakbailan
12/4 2023
Pengkaji!*

*Aee Pakbailan
12/4-2023
Pengkaji &*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



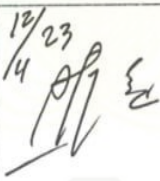

UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : J. H. R. Soebrandas Km 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp (0761) 7077307 Fax (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Wirdatul Jannah
 Nomor Induk Mahasiswa : 11910120330
 Hari/Tanggal Ujian : Kamis\ 30 Maret 2023
 Judul Proposal Penelitian : Pelaksanaan Metode Role Playing Pada mata Pelajaran
 Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bangkinang Kota
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang
 dalam Ujian proposal

| No | NAMA | JABATAN | TANDA TANGAN | |
|----|--------------------------------|------------|--|---|
| | | | PENGUJI I | PENGUJI II |
| 1. | Dra. Afrida, M.Ag | PENGUJI I |  | |
| 2. | Herlini Puspika Sari, M. Pd. I | PENGUJI II | |  |

Mengetahui
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan I

 Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004



Pekanbaru, 12 April 2023
 Peserta Ujian Proposal



Wirdatul Jannah
 NIM. 11910120330



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail. eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/7563/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 02 Mei 2023 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Wirda Tuljannah**
NIM : 11910120330
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2023
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pelaksanaan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Bangkinang Kota
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Bangkinang Kota
Waktu Penelitian : 3 Bulan (02 Mei 2023 s.d 02 Agustus 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/55973
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.IV/PP.00.9/7563/2023 Tanggal 2 Mei 2023**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

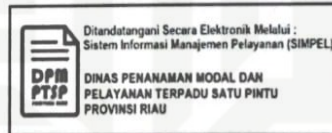
- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama | : WIRDA TULJANNAH |
| 2. NIM / KTP | : 119101203300 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PELAKSANAAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 1 BANGKINANG KOTA |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMA NEGERI 1 BANGKINANG KOTA |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu keancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperiunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 5 Mei 2023



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 BANGKINANG KOTA
AKREDITASI A (AMAT BAIK)
 NSS. 301140605001 NPSN. 10400365



Alamat : Jl. Jenderal Sudirman No. 65 Telp. (0762) 20082 Bangkinang Kota Kode Pos 28412
 Website: www.sman1-bangkinang.sch.id E-mail: sman_1_bangkinang@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No. 421.7/SMA.1.BK/290

Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Bangkinang Kota Propinsi Riau, berdasarkan surat Dinas Pendidikan, No. 800/Disdik/1.3/2023/6311 tanggal 17 April 2023 perihal Izin Riset / Penelitian, dengan ini menerangkan bahwa, :

| | |
|--------------------|--------------------------|
| Nama | : WIRDA TULJANNAH |
| NIM | : 119101203300 |
| Jenis Kelamin | : Perempuan |
| Fakultas/Jurusan | : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| Jenjang Pendidikan | : S1 |
| Universitas | : UIN Suska Riau |
| A l a m a t | : Pekanbaru |

Telah melakukan penelitian serta pengumpulan data yang akan dijadikan bahan pembuatan skripsi guna menyelesaikan studinya ditingkat akhir dengan judul **“PELAKSANAAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 1 BANGKINANG KOTA”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bangkinang Kota, 23 Mei 2023

Kepala SMAN 1 Bangkinang Kota

M. HENDRA YUNAL, S.Pd.I.M.Si
 NIP. 19810107 200605 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Drs. Marwan, M. pd
3. Nama Mahasiswa : Winda tui jannah
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11910120330
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

| No | Tanggal Konsultasi | Materi Bimbingan | Tanda Tangan | Keterangan |
|----|--------------------------|---|--------------|------------|
| 1. | Jumat 9/6/2023 | • Perbaiki instrumen | | |
| 2. | Jumat Kamis 15/6/2023 | • ACC instrumen instrumen | | |
| 3. | Jumat 8/9/2023 | • Perbaiki latar belakang • Perbaiki penulisan | | |
| 4. | Jumat Rabu 13/9/2023 | • Perbaiki kesimpulan dan penulisan | | |
| 5. | Jumat 15/9/2023 | - Acc Skripsi | | |
| | | | | |
| | | | | |

Pekanbaru, 15-9-2023
 Pembimbing,

Drs. Marwan Mpd.
 NIP. 196803011942021001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PELAKSANAAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA
NEGERI 1 BANGKINANG KOTA



UIN SUSKA RIAU

*Acc untuk
di Muroqohkan.*
[Signature]
15/9 2023

OLEH

WIRDA TULJANNAH

NIM. 11910120330

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1445 H/2023 M



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PELAKSANAAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
 NEGERI 1 BANGKINANG KOTA

Ace sudah diperbaiki
 16/11/2023

 Penguji III



Ace. Telah diperbaiki sesuai arahan.
 12/11/2023

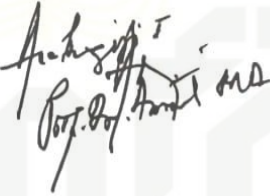
 Dr. Zulhi, M.Hg
 Penguji. IV

Ace telah diperbaiki
 14/11/2023

 Kholid Jumar M. Pd
 Penguji II

OLEH

WIRDA TULJANNAH
 NIM. 11910120330

Anahisya I

 Peng. Pd. Andriana

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1445 II/2023 M



DOKUMENTASI



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PPDI PENERIMA SMA NEGERI 1 BANGKINANG KOTA TAHUN 2023

PERSYARATAN PENDAFTARAN :

PRASYARAT AWAL

1. LULUS UJIAN KETERAMPILAN BACA ALFABET MELALUI RAPOR
2. AKTIF KELUARNEGARA
3. KARTU KELUARGA (KK)
4. SURAT PERNYATAAN KEWAJIBAN BUKAN ORANG BULGARIA (NOR)

PRASYARAT TUNGGALAN

| | |
|--------------------------|-----|
| 1. KEMAMPUAN BERBACA | 10% |
| 2. KEMAMPUAN BERDENGAR | 10% |
| 3. KEMAMPUAN BERBICARA | 10% |
| 4. KEMAMPUAN MENULIS | 10% |
| 5. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |
| 6. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |
| 7. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |
| 8. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |
| 9. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |
| 10. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |

CATATAN :
SELENGKAP PERSYARATAN DI ATAS UNTUK MASUK KE KELASNYA DI CALONNYA DI CALONNYA DI CALONNYA

W

PPDI PENERIMA SMA NEGERI 1 BANGKINANG KOTA TAHUN 2023

PERSYARATAN PENDAFTARAN :

PRASYARAT AWAL

1. LULUS UJIAN KETERAMPILAN BACA ALFABET MELALUI RAPOR
2. AKTIF KELUARNEGARA
3. KARTU KELUARGA (KK)
4. SURAT PERNYATAAN KEWAJIBAN BUKAN ORANG BULGARIA (NOR)

PRASYARAT TUNGGALAN

| | |
|--------------------------|-----|
| 1. KEMAMPUAN BERBACA | 10% |
| 2. KEMAMPUAN BERDENGAR | 10% |
| 3. KEMAMPUAN BERBICARA | 10% |
| 4. KEMAMPUAN MENULIS | 10% |
| 5. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |
| 6. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |
| 7. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |
| 8. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |
| 9. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |
| 10. KEMAMPUAN BERKAWALAN | 10% |

CATATAN :
SELENGKAP PERSYARATAN DI ATAS UNTUK MASUK KE KELASNYA DI CALONNYA DI CALONNYA DI CALONNYA

W



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP PENULIS


Wirda Tuljannah, Lahir di Bangkinang pada tanggal 15 Juni 2001. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Ayahanda Eriswan bin Hermanto dan Ibunda Nurmi binti M.Syuaib. Pendidikan Formal yang ditempuh oleh penulis adalah SD Negeri 009 Langgini, lulus pada tahun 2013. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke Madrasah Tsanawiyah, Pondok Pesantren Daarun Nahdhah Thawalib Bangkinang dan lulus pada tahun 2016. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan ke Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Daarun Nahdhah Thawalib Bangkinang, lulus pada tahun 2019. Kemudian ditahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, tepatnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam melalui jalur SPAN-PTKIN. Penulis mengambil konsentrasi PAI SLTP/SLTA pada semester 3. Penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Labuhan Papan, Kabupaten Rokan Hilir pada Tahun 2022 dan melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota. Penulis melaksanakan penelitian dari bulan Mei hingga bulan Juni 2023 di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota. Atas berkat dan rahmat Allah SWT serta dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota”** dibawah bimbingan bapak Drs. Marwan, M.Pd. Berdasarkan hasil ujian Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Senin tanggal 31 Oktober 2023, penulis dinyatakan “LULUS” dengan IPK 3.72 dengan prediket Sangat Memuaskan dan telah berhak menyanggah gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.).