

**PENGARUH PENERAPAN METODE SOSIODRAMA BERBASIS  
MEDIA *ROULETTE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
DAN PEMAHAMAN MATERI AKHLAK PADA  
PEMBELAJARAN PAI SISWA SMA N 1  
MANDAU**

# TESIS

*Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd) pada Magister Program Studi  
Magister Pendidikan Agama Islam*



UIN SUSKA RIAU

**Oleh:**

**YELLI SASTRA NINGSIH**  
**NIM. 22390125387**

**PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**  
**SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**1447 H. / 2025 M.**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dengan mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini

pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, perumusan 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 RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**

كلية الدراسات العليا

**THE GRADUATE PROGRAMME**

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 Po.BOX. 1004  
Phone & Fax (0761) 858832. Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id>. Email : [pasca@uin-suska.ac.id](mailto:pasca@uin-suska.ac.id).

**Lembaran Pengesahan**

Nama  
Nomor Induk Mahasiswa  
Gelar Akademik  
Judul

: Yelli Sastra Ningsih  
: 22390125387  
: M.Pd. (Magister Pendidikan)  
: Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrma Berbasis  
Media *Roulette* Terhadap Motivasi Belajar dan  
Pemahaman Materi Akhlak Pada Pembelajaran PAI  
Siswa SMAN 1 Mandau

Tim Penguji:

**Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.**  
Penguji I/Ketua

**Dr. Meimunah S Moenada, M.Ag.**  
Penguji II/Sekretaris

**Prof. Dr. Risnawati, M.Pd.**  
Penguji III

**Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.**  
Penguji IV

**Dr. Idris, M. Ed.**  
Penguji V

Tanggal Ujian/Pengesahan

08 /01/2026





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin, mengutip, atau seluruhnya atau sebagian tulisan ini tanpa izin penanya untuk tujuan komersial.

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

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing Tesis, dengan ini menyetujui bahwa Tesis yang berjudul **Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrma Berbasis Media *Roulette* Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Materi Akhlak Pembelajaran PAI Siswa SMAN 1 Mandau** yang ditulis oleh:

Nama : Yelli Sastra Ningsih  
NIM : 22390125387  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah Tesis pada Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Tanggal: 26 November 2025  
Pembimbing I,

**Prof. Dr. Hj. Zaitun, M.Ag**  
NIP. 19720510 199803 2 006

Tanggal: 26 November 2025  
Pembimbing II,

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

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

**Dr. Hj. Alfiah, M.Ag**  
NIP. 19680621 199402 2 001



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yelli Sastra Ningsih  
NIM : 22390125387  
Tempat Tanggal Lahir : Surabaya, 26 Oktober 1979  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Judul tesis : Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama Berbasis Media  
Roulette Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman  
Materi Akhlak Pada Pembelajaran PAI Siswa SMAN 1  
Mandau


Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa Paksaan dari pihak manapun juga.



Surabaya, 1 Desember 2025

  
Yelli Sastra Ningsih  
NIM. 22390125387

- 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.



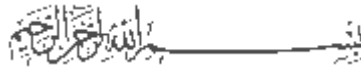
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, shalawat dan salam kita sampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa umat manusia dari kegelapan dan kejahiliyahan kepada alam yang penuh dengan kebudayaan dan peradaban dengan beaqidah tauhid kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Ibunda tercinta Nurmina, suami Dedi Randes, ST., anak Najwa Rayesra, Syakira Rayesra, Nadhira Rayesra, Maher Athariz Rayesra, dan adik Abdul Roviq yang selalu mendukung, menyemangati dan segala do'a, nasehat, kasih sayang dan pengorbanan yang tulus.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, M.S., S.E., M.Si., Ak. selaku Rektorat Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Prof, H. Raihani, M.Ed., Ph.D. sebagai Wakil Rektor 1, Bapak Dr. Alex Wenda, S.T., M.Eng., sebagai Wakil Rektor II, Bapak Dr. Harris Simaremare, M.T., sebagai Wakil Rektor atas kesediaannya memberikan perhatian mendalam terhadap fasilitas belajar dan pengajaran yang menjadi fondasi penting bagi penelitian dan penjelajahan ilmu di Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati. M.Ag., selaku Direktur Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Abdul Hadi, S.Pd., MA., Ph.D. selaku Wakil Direktur atas dedikasinya memberikan dukungan yang luar biasa dalam menangani segala urusan di lingkungan Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Dr. Hj. Alfiah, M. Ag., selaku Ketua Program Studi Magister PAI, Dr. Meimunah S Moenada, M.Ag., selaku sekretaris Program Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memberi izin dalam penelitian dan penulisan tesis ini.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

- Ibu Prof. Dr. Hj. Zaitun. M.Ag., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan yang berharga, saran yang mendalam untuk penyempurnaan tesis ini.
- Bapak Dr. Idris. M.Ed., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan yang berharga, saran yang mendalam untuk proses penyusunan dalam penyempurnaan tesisi ini.
- Ibu Prof. Dr. Risnawati, M.Pd. dan Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. selaku penguji dalam sidang Munaqasah Tesis.
- Ibu Dr. Eva Dewi. M.Ag., selaku dosen pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan yang berharga untuk proses penyusunan tesis ini.
- Ibu Dra. Fazriyanti selaku kepala sekolah SMAN 1 Mandau yang telah memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S2.
- Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan motivasi, ilmunya dan bimbingannya sehingga dapat menyelesaikannya mata kuliah dengan baik.
- Staf Administrasi Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim yang telah memberikan dukungan dan layanan yang dalam menangani berbagai urusan administrasi mahasiswa.
- Seluruh pihak dan rekan-rekan Magister Universita Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, yang telah memberikan motivasi, kerjasama, dukungan dan do'a selama perjalanan studi ini.

Harapannya, dalam penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam pengembangan pengetahuan dan pemahaman Pendidikan. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan bapak ibu dan hendaknya menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda. Amiin.

Pekanbaru, Juli 2025

Penulis

**YELLI SASTRA NINGSIH**

**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**

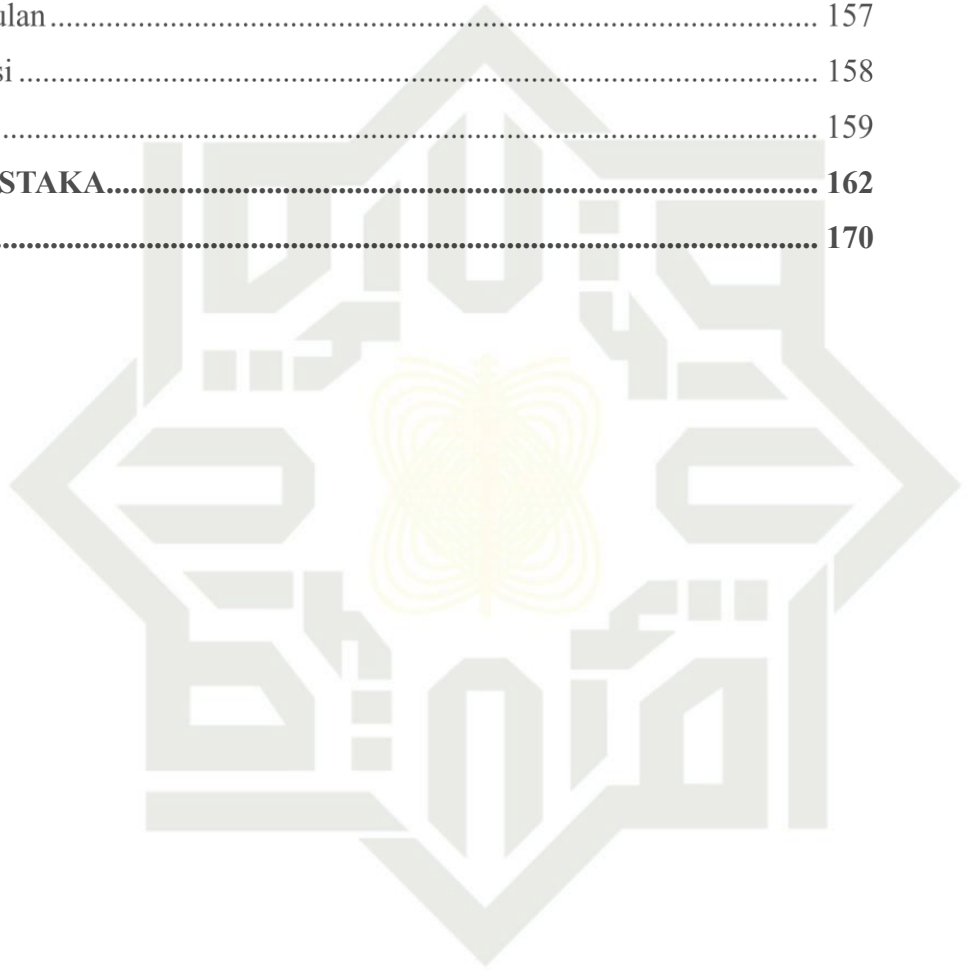
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Penegasan Istilah .....	11
C. Identifikasai Masalah.....	12
D. Batasan Masalah .....	12
E. Rumusan Masalah.....	13
F. Tujuan Penelitian .....	14
G. Manfaat Penelitian .....	14
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS.....</b>	<b>17</b>
A. Konsep Teoretis .....	17
B. Penelitian Relevan .....	77
C. Konsep Operasional.....	80
D. Hipotesis Penelitian .....	81
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>83</b>
A. Jenis Penelitian .....	83
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	86
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	87
D. Populasi dan Sampel.....	88
E. Variabel Penelitian .....	90
F. Instrumen Penelitian .....	90
G. Teknik Pengumpulan Data.....	95
H. Validitas dan Reliabilitas .....	96
I. Teknik Analisis Data.....	101



**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>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>106</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	106
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	109
C. Pembahasan .....	150
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>157</b>
A. Kesimpulan .....	157
B. Implikasi .....	158
C. Saran .....	159
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>162</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>170</b>



UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Konsep Operasional .....	80
Tabel 3.1	Desain Penelitian Quasi Experiment.....	85
Tabel 3.2	Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	85
Tabel 3.3	Populasi Siswa Kelas XII.....	88
Tabel 3.4	Sampel Siswa Kelas XII.....	89
Tabel 3.5	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Untuk Kelas Eksperimen.....	91
Tabel 3.6	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Untuk Kelas Kontrol .....	92
Tabel 3.7	Kriteria Rentang Penskoran Angket Motivasi Belajar .....	93
Tabel 3.8	Kisi-kisi Soal Pemahaman Materi Akhlak (Munafik, Keras Hati, Keras Kepala) .....	94
Tabel 3.9	Kriteria Validitas Instrumen Test.....	98
Tabel 3.10	Kriteria Reliabilitas Instrumen Test .....	100
Tabel 4.1	Data Guru .....	106
Tabel 4.2	Data Tenaga Kependidikan .....	107
Tabel 4.3	Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat.....	107
Tabel 4.4	Sarana dan Prasarana Sekolah.....	108
Tabel 4.5	Hasil Rekapitulasi Observasi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen ..	111
Tabel 4.6	Hasil Rekapitulasi Observasi Motivasi Belajar Kelas Kontrol .....	113
Tabel 4.7	Deskriptif Statistik Nilai Motivasi Belajar.....	114
Tabel 4.8	Observasi Aktivitas Siswa Dalam Penerapan Sosiodrama Kedua ....	118
Tabel 4.9	Observasi Aktivitas Siswa Dalam Penerapan Sosiodrama Ketiga ...	120
Tabel 4.10	Observasi Aktivitas Siswa Dalam Penerapan Sosiodrma Keempat .	122
Tabel 4.11	Observasi Aktivitas Siswa Dalam Penerapan Sosiodrma Kelima....	124
Tabel 4.12	Hasil Rekapitulasi Observasi Metode Sosiodrama Kelas Eksperimen.....	127
Tabel 4.13	Deskriptif Statistik Observasi Metode Sosiodrama .....	128
Tabel 4.14	Hasil Nilai Pemahaman Siswa Terhadap Materi Akhlak Pada Pretest.....	132
Tabel 4.15	Hasil Nilai Pemahaman Siswa Terhadap Materi Akhlak Pada Posttest.....	133



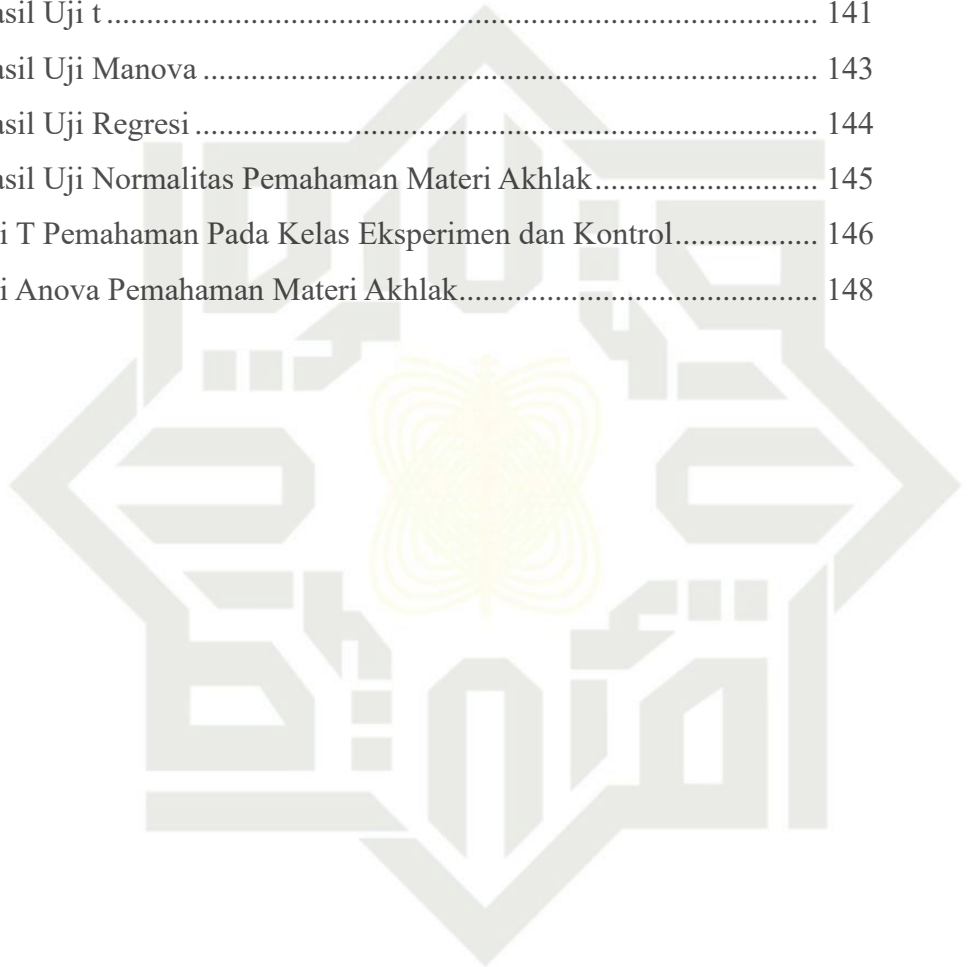
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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.

Tabel 4.16	Deskriptif Statistik Nilai Pemahaman Siswa Terhadap Materi Akhlak .....	134
Tabel 4.17	Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar.....	136
Tabel 4.18	Hasil Uji Linearitas Motivasi Belajar dan Pemahaman Materi.....	138
Tabel 4.19	Hasil Uji Homogonitas.....	139
Tabel 4.20	Hasil Uji t .....	141
Tabel 4.21	Hasil Uji Manova .....	143
Tabel 4.22	Hasil Uji Regresi .....	144
Tabel 4.23	Hasil Uji Normalitas Pemahaman Materi Akhlak.....	145
Tabel 4.24	Uji T Pemahaman Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	146
Tabel 4.25	Uji Anova Pemahaman Materi Akhlak.....	148



UIN SUSKA RIAU



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 1. Konsonan Tunggal

ا	= a	ر	= r	ف	= f
ب	= b	ز	= z	ق	= q
ت	= t	س	= s	ك	= k
ث	= ts	ش	= sy	ل	= l
ج	= j	ص	= sh	م	= m
ح	= h	ض	= dh	ن	= n
خ	= kh	ط	= th	و	= w
د	= d	ظ	= zh	ه	= h
ذ	= dz	ع	= ‘	ء	= ‘
غ	= gh	ي	= y		

- Vokal Panjang (*mad*) *â* = aa
- Vokal Panjang (*mad*) *î* = ii
- Vokal Panjang (*mad*) *û* = uu

### 2. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap ditulis rangkap, misalnya العمة ditulis *al-,,ammah*

### 3. Vokal Pendek

*Fathah* ditulis a, misalnya شريعة (*syari''ah*), *kasrah* ditulis i, misalnya الجبال (*al- Jibali*), dan *dhammah* ditulis u, misalnya ظلما (*dzuluman*).

### 4. Vokal Rangkap

اودitulis *aw*, او ditulis *uw*, أي ditulis *ay*, dan اى ditulis *iy*.

### 5. Ta' Marbuthah

Ta'' *marbuthah* yang dimatikan ditulis *h*, misalnya عربية ditulis *,,arabiyyah*, kecuali telah diserap ke dalam bahasa Indonesia yang baku, seperti *mait*, bila dihidupkan ditulis *t*, misalnya الميتة ditulis *al-maitatu*.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

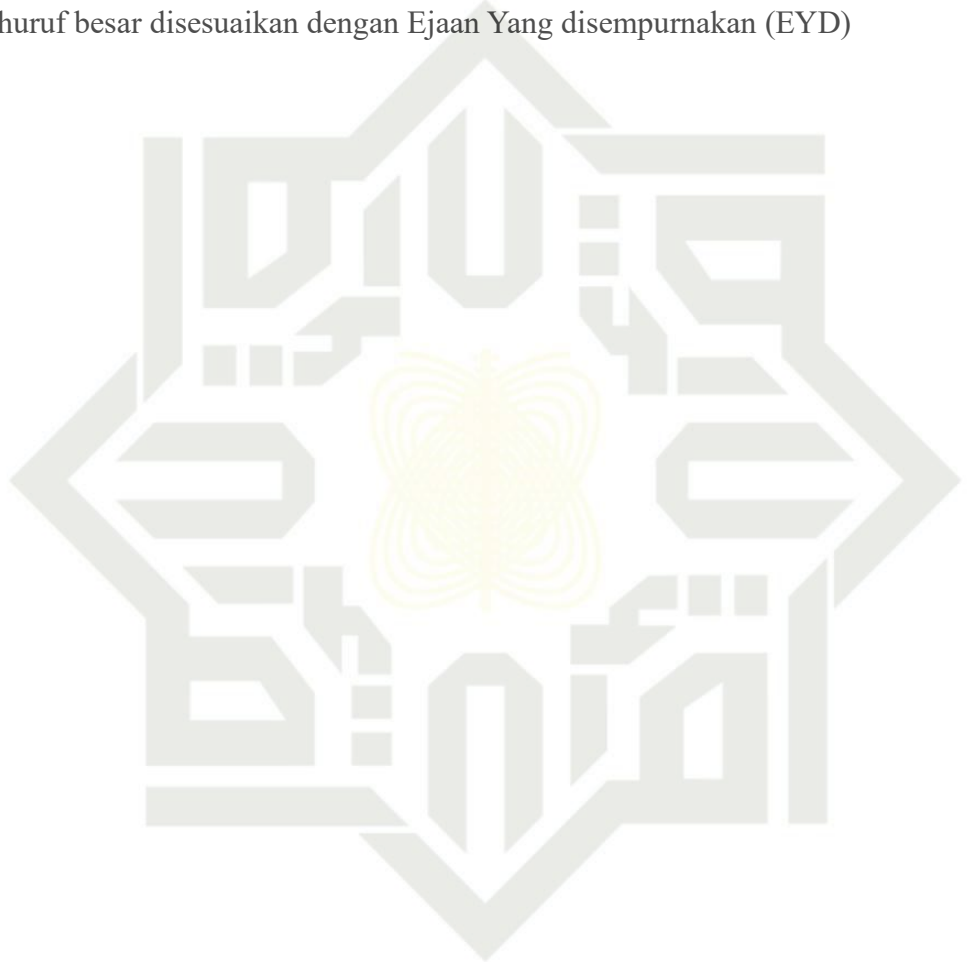
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

**6 Kata Sandang *Alif Lam***

Alif Lam yang diikuti oleh huruf *qamariyyah* dan *syamsiyyah*, ditulis al, misalnya المسلم ditulis al-Muslim, الدار ditulis al-Dar. Kecuali untuk nama diri yang diikuti kata Allah, misalnya عبدالله ditulis *Abdullah*.

**7 Huruf Besar**

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Yang disempurnakan (EYD)



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.

## ABSTRAK

**Yelli Sastra Ningsih (2025): Pengaruh Metode Sosiodrma Berbasis Media Roulette Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Materi Akhlak Pada Pembelajaran PAI Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau.**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan penggunaan metode sosiodrma berbasis media *roulette* terhadap pemahaman materi akhlak pada siswa, serta membandingkan keduanya dengan menggunakan metode dan media konvensional. Jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan kuasi eksperimen (*quasi experiment*) dengan desain *pret-est* dan *post-test control group design* dengan uji *SPSS versi 24*. Populasi kelas XII dengan sampel penelitian terdiri dari XII.5 dan XII.10 di SMA Negeri 1 Mandau yang dipilih secara *random sampling*, masing-masing sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan metode sosiodrama berbasis media *roulette* dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Teknik analisis data ditunjukkan dengan taraf signifikansi yang bernilai lebih dari 0,005 atau  $p > 0,005$  bahwa seluruh data berdistribusi normal. Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai pretest sebesar  $0,123 > 0,05$  bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan, hasil posttest menunjukkan nilai sebesar 0,000 (0,05), berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kedua kelompok setelah pembelajaran. Nilai rata-rata kelas eksperimen 93,90 jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 71,35, nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ). Uji t, nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  menegaskan bahwa terdapat perbedaan pemahaman yang sangat signifikan setelah perlakuan, dengan kelas eksperimen dengan peningkatan pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji regresi, motivasi belajar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman materi akhlak. Ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman materi akhlak siswa tidak semata-mata dipengaruhi oleh motivasi belajar, melainkan lebih dominan dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung, penghayatan peran, serta proses refleksi nilai yang terjadi selama kegiatan sosiodrama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar dan pemahaman terhadap materi akhlak dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan menggunakan metode sosiodrama berbasis media *roulette* dibandingkan metode konvensional. Dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, ekspresif, mengalami proses internalisasi nilai-nilai akhlak yang lebih mendalam.

**Kata Kunci:** Metode Sosiodrma, Media *Roulette*, Motivasi Belajar, Pemahaman materi.



**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

Pemahaman materi akhlak sangat penting karena dapat membentuk karakter seseorang menjadi lebih baik. Memahami akhlak seseorang bisa mengetahui perbedaan antara perilaku baik dan buruk serta memiliki pedoman untuk bersikap bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.

Akhlak merupakan kebiasaan yang sudah mendarah daging dalam diri seseorang, sehingga melakukannya secara spontan dan ikhlas. Akhlak adalah sifat atau keadaan yang tertanam dalam jiwa seseorang sehingga darinya lahir perbuatan secara spontan, mudah dan tanpa memerlukan pertimbangan pikiran terlebih dahulu. Sifat bawaan jiwa ini dapat melahirkan perilaku baik atau buruk sesuai dengan kualitas moral yang menguasai diri seseorang.<sup>1</sup> Dapat kita artikan bahwa akhlak yang baik akan menciptakan manusia yang bertanggung jawab dan memiliki kepedulian terhadap sesama. Seseorang yang memiliki akhlak yang baik akan lebih bersikap sabar, jujur, adil, baik dalam kondisi yang menyenangkan dan sulit. Pemahaman yang mendalam tentang akhlak juga menjadi landasan dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al-Anfal, 8:27:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَخُونُوا اللَّهَ وَالرَّسُولَ وَتَخُونُوا أَمْنَتَكُمْ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: *Hai orang-orang beriman, janganlah engkau mengkhianati Allah dan Rasul (Muhammad) dan (juga) janganlah mengkhianati amanat-*

<sup>1</sup>Yani Firdaus.” Konsep Akhlak dalam Perspektif Al-Ghazali,” *Jurnal Akhlak dan Tasawuf*. Vol. 8., No. 2 (2016),. hlm. 5.



#### 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.

*amanat yang dipercayakan kepadamu, sedangkan kamu mengetahui.* (Q.S Al-Anfal, 8:27).<sup>2</sup>

Menurut Abuddin Nata, dalam penelitian pendidikan Islam aqidah dan akhlak dapat dipisahkan secara metodologis tanpa menghilangkan keterkaitan substansial keduanya.<sup>3</sup> Secara substansial Aqidah dan akhlak memiliki hubungan, namun dalam kajian dan penelitian pendidikan Islam dapat dibedakan secara metodologis untuk kepentingan analisis ilmiah.

Zakiah Daradjat mendukung pernyataan bahwa aqidah dan akhlak saling berkaitan namun memiliki karakteristik berbeda dalam pendidikan Islam.<sup>4</sup> Dapat kita ketahui bahwa aqidah dan akhlak secara konseptualnya merupakan dua aspek yang saling berkaitan namun memiliki karakteristik yang berbeda. Aqidah berkaitan dengan keyakinan dan keimanan yang bersifat internal, sedangkan akhlak berkaitan dengan sikap dan perilaku nyata yang dapat diamati dan diukur secara empiris.

Menurut Sudjana pemahaman materi akhlak adalah proses mengetahui, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai moral yang berkaitan dengan perilaku baik dan buruk berdasarkan ajaran agama maupun norma sosial yang berlaku.<sup>5</sup> Pemahaman ini meliputi kemampuan seseorang untuk mengenali perbuatan yang baik, menghindari yang buruk, serta mampu membedakan tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai akhlak. Sedangkan menurut Dhevin,

<sup>2</sup>ALJAMIL, Al-Qur'an Tajwid Warna, Terjemahan Per Kata, Terjemahan Inggris, (Bekasi: Cipta Bagas Segara, 2012), hlm. 180

<sup>3</sup>Abuddin Nata, Ilmu Pendidikan Islam. (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 89.

<sup>4</sup>Zakiah Daradjat, Ilmu Pendidikan Islam (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 28.

<sup>5</sup> Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2011). hlm.22.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pemahaman akhlak adalah kemampuan seseorang dalam mengenali, menghayati dan menjelaskan nilai-nilai moral yang tertanam dalam jiwa, yang menjadi dasar munculnya perilaku secara spontan tanpa memerlukan pertimbangan rasional terlebih dahulu.<sup>6</sup> Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman materi akhlak ini adalah hasil dari latihan terus-menerus untuk mencapai sikap ikhlas dan spontan dalam berbuat baik.

Menurut Jean Piaget, peserta didik usia SMA ( $\pm 15-18$  tahun) berada pada tahap operasional formal, yaitu mampu berpikir abstrak, memahami simbol, aturan, dan peran social serta dapat menganalisis sebab-akibat dalam situasi moral. Dalam implikasi terhadap sosiodrama berbasis roulette berisi pilihan peran, kasus, atau nilai akhlak menuntut siswa berpikir abstrak dan mengambil keputusan moral, sehingga sesuai dengan karakteristik kognitif siswa SMA.<sup>7</sup>

Sedangkan menurut Wina Sanjaya, metode sosiodrama sangat efektif diterapkan pada peserta didik tingkat menengah karena melatih penghayatan peran social, mengembangkan sikap, nilai, dan moral serta cocok untuk materi yang bersifat afektif dan social.<sup>8</sup> Sanjaya menegaskan bahwa sosiodrama lebih optimal pada jenjang SMP dan SMA, karena siswa sudah mampu memahami konflik sosial dan nilai moral secara mendalam.

Faktor lain yang juga mempengaruhi pemahaman materi akhlak siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad pada media

<sup>6</sup>Dhevin M. Q. Agus & Puspita W. Inaifas, "Konsep Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini Menurut Imam Al-Ghazali," *AS-SUNNIYYAH*, vol. 2, no. 1 (2022), hlm. 40.

<sup>7</sup>Piaget, Jean. *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge, 2015. Hlm.148.

<sup>8</sup>Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016. hlm.159.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pembelajaran yang efektif dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep akhlak yang terkadang abstrak dan sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup> Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media *Roulette*.

Sedangkan pengertian media *Roulette* menurut Susilowati adalah salah satu teknik pembelajaran interaktif yang menggunakan alat berupa roda putar (*Roulette*) yang berisi pertanyaan, situasi, atau skenario terkait nilai-nilai akhlak.<sup>10</sup> Metode ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran akhlak dengan menggunakan media *Roulette* berfungsi untuk menstimulasi pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral melalui pendekatan yang menyenangkan dan mendalam.

Kombinasi antara media sosiodrma dan media roulette memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (sosiodrama) sekaligus mendapatkan panduan yang terstruktur dan menarik (*roulutte*). Dengan menggabungkan metode dan media, pembelajaran tidak hanya mengasah kemampuan kognitif (memahami konsep akhlak) tetapi juga afektif (menanamkan nilai akhlak) dan psikomotorik (mempraktikkan nilai tersebut).

Penggunaan media yang kurang di kelas dapat mengakibatkan beberapa dampak negatif, salah satunya adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar dikarenakan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Materi akhlak sering dianggap oleh siswa sebagai pelajaran hafalan sehingga dalam kehidupan

<sup>9</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 19.

<sup>10</sup>Endang Susilowati. *Media Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Gava Media, 2015). hlm. 72.



#### 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.

sehari-hari tidak mereka praktekkan, metode yang digunakan bersifat pasif seperti ceramah. Siswa diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai moral secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Motivasi belajar pada siswa dapat meningkat dengan menggunakan metode sosiodrama berbasis media *roulette* dalam pembelajaran, karena menggabungkan aktivitas bermain peran dengan unsur permainan yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui peran, diskusi, dan pengambilan keputusan secara langsung sehingga dapat memahami materi yang diberikan. Media *roulette* dalam metode sosiodrama memberikan rangsangan visual dan interaktif yang dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap motivasi belajar.

Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar meningkat apabila siswa dilibatkan secara aktif melalui metode pembelajaran yang menarik dan partisipatif.<sup>11</sup> Wina Sanjaya menegaskan bahwa metode pembelajaran aktif seperti bermain peran (sosiodrama) mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.<sup>12</sup> Penerapan metode sosiodrama berbasis media *roulette* yang baik, akan semakin tinggi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi akhlak

Studi yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran materi akhlak, ditemukan bahwa sebagian siswa memiliki tingkat pemahaman belajar yang

<sup>11</sup> Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 75.

<sup>12</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 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.

rendah setelah pandemi COVID-19. Pandemi telah membawa perubahan dratis dalam cara siswa belajar dimana pembelajaran dilakukan secara daring membuat sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mengatur waktu belajar mereka sendiri. Banyak siswa terganggu disebabkan oleh penggunaan media social dan game online, yang mengakibatkan penurunan dalam pemahaman materi dalam pembelajaran. Kenyataannya yang penulis dapati menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi akhlak masih berada pada tingkatan kognitif yang rendah. Siswa belum mampu menginternalisasikan dan merefleksikan nilai-nilai akhlak dalam perilaku kehidupan sehari-hari, dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang rendah, motivasi belajar yang kurang sehingga dilakukanlah tes dengan media *roulette* dan keseriusan pemahaman siswa dalam menampilkan materi melalui sosiodrama.

Pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menjadi salah satu langkah terbaik yang mampu menciptakan para siswa dapat berperilaku atau berakhlak terpuji dalam kehidupan sehari-harinya. Dalam pembelajaran PAI akan menjumpai sebuah proses pembelajaran materi akhlak, dimana siswa dapat belajar tentang bermacam-macam akhlak terpuji, bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan setelah pembelajaran akhlak tersebut pastinya diharapkan siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan metode sosiodrama berbasis media *roulette* merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang

#### 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.

menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengonstruksi pemahamannya melalui pengalaman langsung dalam bentuk peran dan interaksi sosial. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam penerapannya, setiap siswa memerankan peran tertentu sesuai dengan skenario atau tema yang diperoleh. Proses memainkan peran tersebut menuntut siswa untuk memahami isi materi akhlak yang akan didramakan, sehingga pemahaman tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif. Melalui sosiodrama, siswa belajar menghayati nilai-nilai moral, menafsirkan situasi sosial, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran PAI yang tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan perilaku.

Media *roulette* digunakan sebagai alat bantu untuk menentukan tema atau kasus yang akan diperankan dalam sosiodrama. Penggunaan media ini menambah unsur kebaruan dan kesenangan dalam pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa. Selain itu, *roulette* mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton, karena tema yang diperoleh bersifat acak namun tetap terarah sesuai dengan materi pembelajaran. Media *roulette* juga dimanfaatkan sebagai instrumen dalam pelaksanaan pretest dan posttest. Pada tahap pretest, *roulette* digunakan untuk memilih secara acak soal atau indikator yang akan diuji,



**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.

sehingga mampu memetakan kemampuan awal siswa secara lebih objektif. Selanjutnya, pada tahap posttest, *roulette* kembali digunakan untuk menguji pemahaman siswa setelah penerapan metode sosiodrama, sehingga dapat diketahui sejauh mana peningkatan hasil belajar yang terjadi.

Sering dijumpai pemasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yakni kurangnya perhatian pendidik terhadap penggunaan metode mengajar. Pada umumnya pendidik hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan pada akhirnya siswa tidak memperhatikan penjelasan pendidik, siswa kurang berperan aktif didalam belajar dan siswa kurang begitu memahami materi yang disampaikan.

Pada metode sosiodrama berbasis media *roulette* memiliki kaitan erat dengan motivasi belajar karena metode ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran yang dipadukan dengan media *roulette*, siswa terlibat langsung dalam proses belajar, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Keterlibatan aktif tersebut menumbuhkan rasa senang, minat, dan perhatian siswa terhadap pembelajaran, sehingga memicu peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi. Dengan demikian, metode sosiodrama berbasis media *roulette* dapat menjadi stimulus eksternal yang memperkuat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Mandau penulis menemukan berbagai masalah yang berkaitan dengan akhlak siswa kels XII:

#### 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 menganggap pelajaran PAI bersifat teoritis dan membosankan sehingga tidak tertarik untuk belajar secara aktif.
2. Rendahnya partisipasi siswa dalam kelas sehingga siswa jarang bertanya, berpendapat atau terlibat dalam diskusi dan aktivitas belajar.
3. Kurangnya rasa percaya diri siswa, sebagian siswa merasa takut salah atau malu tampil di depan kelas, sehingga tidak mau berpartisipasi.
4. Pembelajaran masih berfokus pada hafalan, sehingga siswa kurang mampu menjelaskan, menafsirkan, dan mengaplikasikan materi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Penggunaan metode ceramah membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses memahami materi secara mendalam.
6. Siswa belum mampu menerapkan nilai-nilai akhlak dalam situasi nyata di lingkungan sekolah maupun masyarakat.
7. Perbedaan daya tangkap siswa menyebabkan sebagian siswa tertinggal dalam memahami materi.

Sebagai generasi muda yang berpendidikan, siswa harus memiliki motivasi belajar dan fokus dalam belajar. Karena dengan cara seperti itu, siswa dianggap paham dan mampu menerapkan apa yang telah diajarkan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Pemahaman yang baik biasanya menumbuhkan rasa ingin tahu, dampaknya langsung kepada nilai akademik.

Dengan demikian, metode sosiodrama berbasis media *roulette* tidak hanya berperan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif, tetapi juga sebagai sarana evaluasi yang kreatif dan sistematis. Integrasi antara metode sosiodrama dan

**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.

media *roulette* menjadikan proses pembelajaran PAI lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak siswa secara signifikan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang memadukan metode aktif dan media interaktif dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah.

Selain pengamatan, penulis juga melakukan pengukuran tingkat motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak siswa, dengan cara pre-test yang dilaksanakan pada kelas eksperimen tanggal 11 agustus 2025 dan kelas kontrol tanggal 6 agustus 2025. Sedangkan untuk post-test yang dilaksanakan tanggal 29 september 2025 untuk kelas eksperimen dan tanggal 24 september 2025 untuk kelas kontrol. Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman konseptual, motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak pada siswa akan terlihat dari peningkatan kemampuan nilai tes (kognitif), perubahan perilaku yang mencerminkan akhlak yang baik pada siswa (afektif) dapat menerapkan nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari (psikomotor).

Berdasarkan uraian diatas, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama Berbasis Media *Roulette* Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Materi Akhlak Pada Pembelajaran Siswa PAI SMA N 1 Mandau”**.



#### 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. Penegasan Istilah

Untuk memberikan kejelasan makna dan menghindari kesalahan tafsir pada istilah yang digunakan, maka dibawah ini djelaskan tentang penegasan istilah:

### 1. Metode Sosiodrama

Metode pembelajaran yang menggunakan permainan peran (*role-playing*) untuk menggambarkan situasi sosial tertentu sehingga peserta didik dapat memahami nilai, sikap, dan perilaku yang tepat dalam interaksi social.<sup>13</sup>

### 2. Media Roulette

Media pembelajaran berbentuk roda putar (*spin wheel*) yang berisi sejumlah bagian/topik/pertanyaan yang dapat diputar oleh siswa. Media ini digunakan untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik karena setiap putaran menentukan materi atau pertanyaan yang harus dijawab.<sup>14</sup>

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar juga dapat dipahami sebagai dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan siswa bersemangat, tekun, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>15</sup>

<sup>13</sup>Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hlm.102.

<sup>14</sup>S. N. Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Roulette untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik" *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7. No. 2, 2021, hlm. 45.

<sup>15</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 23.

#### Hak Cipta Diindungi 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. Pemahaman Materi Akhlak

Pemahaman materi akhlak adalah kemampuan siswa dalam mengetahui, memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai akhlak Islam dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk sikap, ucapan, maupun perilaku nyata.<sup>16</sup>

#### C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman materi akhlak terhadap siswa masih cenderung bersifat teoritis dan belum sepenuhnya tercermin dalam sikap serta perilaku sehari-hari.
2. Motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran materi akhlak masih beragam, ditandai dengan kurangnya antusiasme, partisipasi, dan kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa berpotensi dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak yang diajarkan.
4. Belum menunjukkan perhatian yang lebih fokus dan berpartisipasi aktif disaat proses pembelajaran berlangsung
5. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif masih terbatas.

#### D. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

---

<sup>16</sup>Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), hlm. 13.

**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. Penelitian difokuskan pada pengaruh metode sosiodrama berbasis *roulette* sebagai metode pembelajaran PAI siswa kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau.
2. Penelitian difokuskan pada pengukuran pengaruh metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau.

**E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi permasalahan dan batasan masalah, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran PAI siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau?
2. Apakah terdapat pengaruh metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap pemahaman materi akhlak pada pembelajaran PAI siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau?
3. Apakah terdapat pengaruh secara simultan antara metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak pada pembelajaran PAI siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau?



**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.

## F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menguji pengaruh antara metode sosiodrama berbasis media *roulette* dengan motivasi belajar pada pembelajaran PAI siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau.
2. Menguji pengaruh antara metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap pemahaman materi akhlak pada pembelajaran PAI siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau.
3. Menguji pengaruh secara simultan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak pada pembelajaran PAI siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau.

## G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Secara Teoritis

Penelitian tentang pengaruh metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki sejumlah manfaat, antara lain:

- 1) Inovasi Pembelajaran. Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Memperkaya metode pengajaran yang ada, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

#### 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) Peningkatan Pemahaman. Untuk mengetahui bagaimana metode ini mempengaruhi motivasi belajar dan pemahaman siswa tentang akhlak, pendidik dapat merancang strategi yang lebih efektif dan menarik.
  - 3) Motivasi Belajar Siswa. Dapat meningkatkan belajar siswa, ketika guru menggunakan metode sosiodrama berbasis media *roulette*. Pengalaman belajar yang aktif dan bermakna sehingga siswa termotivasi.
  - 4) Penerapan Nilai Akhlak. Dapat melibatkan siswa secara langsung, sehingga siswa dapat memerankan situasi nyata yang berkaitan dengan personal akhlak, mampu memahami dan meneladani perilaku yang benar. Proses ini diperkuat dengan media *roulette* yang berisi pertanyaan yang terkait dengan akhlak, sehingga mendorong siswa berfikir, bediskusi dan mempraktikkan akhlak terpuji secara menyenangkan.
- b. Secara Praktis

Secara praktis membantu peneliti:

- 1) Bagi Sekolah. Hasil penelitian ini dapat memberikan kajian dan wawasan bagi sekolah dalam menerapkan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.
- 2) Bagi Siswa. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penerapan dan pemahaman nilai-nilai akhlak melalui pembelajaran yang menarik, interaktif dan kontekstual. Melalui metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman

materi, siswa juga lebih mudah memahami konsep akhlak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Bagi Penelitian Akademis. Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan Islam, khususnya terkait dengan pengaruh metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi pembelajaran akhlak.

#### © 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 II

### KAJIAN TEORETIS

#### A. Konsep Teoretis

##### 1. Pengertian Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama dan bermain peran merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan bersama dan karenanya dalam pelaksanaan sering disilih gantikan. Istilah sosiodrama berasal dari kata sosio atau sosial dan drama. Kata drama adalah suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik kejiwaan, pergolakan, benturan antara dua orang atau lebih. Sedangkan bermain peranan berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai guru, anak yang sombong, orang tua dan sebagainya.<sup>17</sup>

Kedua metode tersebut biasanya disingkat menjadi metode “sosiodrama” yang merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa dibawah pimpinan guru. Melalui metode ini guru ingin mengajarkan cara-cara bertingkah laku dalam hubungan antara sesama. Sosiodrama yaitu siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku manusia atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam

<sup>17</sup>Susiati, *Pengaplikasian Metode Sosiodrama Dalam Pembelajaran*, (Jakarta:2019), hlm.

**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.

hubungan sosial antar manusia. Sociodrama menurut Drs. Soelaiman Joesoef dan Drs. Slamet Santoso dimaksudkan mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial.

Sociodrama berbasis *roulette* memenuhi prinsip *active learning* karena siswa mengalami langsung peristiwa moral, terlibat dalam pengambilan keputusan dan merefleksikan nilai akhlak setelah bermain peran.<sup>18</sup> Oleh sebab itu, penerapan metode sociodrama berbasis media *roulette* memenuhi prinsip *active learning* karena mendorong siswa berpikir kritis, mengambil keputusan moral, dan menginternalisasi nilai-nilai akhlak melalui pengalaman langsung.

Menurut Sardiman, metode sociodrama adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain peran (*role-playing*) dalam sebuah drama atau skenario tertentu, peserta khususnya siswa memerankan karakter-karakter dalam situasi yang menuntut pemahaman nilai dan norma tertentu.<sup>19</sup> Sedangkan menurut Sanjaya metode sociodrama ini memfasilitasi siswa untuk mengalami dan merasakan berbagai sudut pandang serta dampak dari suatu tindakan, sehingga mereka bisa memahami nilai akhlak secara lebih mendalam.<sup>20</sup>

Menurut H. Darmadi, tujuan sociodrama adalah membantu siswa belajar tentang nilai, sikap dan perilaku sosial yang sesuai, serta

<sup>18</sup>Silberman, Melvin L. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Boston: Allyn & Bacon, 2015. hlm. 171.

<sup>19</sup>Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011). hlm. 137.

<sup>20</sup>Wina Sanjaya. hlm. 146.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

memungkinkan mereka untuk mempraktikkan Solusi atas permasalahan social secara nyata dalam pembelajaran.<sup>21</sup> Dengan demikian, sosiodrama berfungsi sangat efektif dalam pendidikan akhlak, karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi seperti memerankan situasi nyata, membantu siswa memahami dan merasakan nilai-nilai akhlak secara mendalam. Metode sosiodrma ini melibatkan emosi dan empati karena sosiodrama memungkinkan siswa merasakan bagaimana peran atau situasi tertentu, sehingga mereka dapat mengembangkan empati dan internalisasi nilai-nilai moral. Sedangkan menurut Bruce Joyce sosiodrama bertujuan untuk mengembangkan keterampilan social, kemampuan pemecahan masalah, serta pemahaman siswa terhadap dinamika hubungan antar individu dan kelompok.<sup>22</sup> Akhlak sangat terkait dengan hubungan sosial. Sosiodrama membantu siswa belajar bagaimana menerapkan akhlak dalam interaksi dengan orang lain. Bermain peran melibatkan kreativitas siswa dalam menghadapi situasi sosial tertentu.

Pendapat lain, mengemukakan bahwa drama sosial berguna untuk menanamkan kemampuan menganalisis situasi sosial tertentu. Dalam sosiodrama ini guru menyajikan sebuah cerita yang diangkat dari kehidupan sosial. Kemudian siswa memainkan peran-peran tertentu dengan isi cerita dalam sebuah drama.

<sup>21</sup>H. Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 132.

<sup>22</sup>Bruce Joyce dan Marsha Weil, *Models of Teaching*, (Boston: Allyn and Bacon, 2011), hlm. 320.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Menurut Sardiman, sosiodrama adalah suatu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik memainkan peran (*role playing*) dalam suatu situasi sosial tertentu untuk memahami dan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan hubungan antar antar manusia.<sup>23</sup> Jadi sosiodrama merupakan salah satu metode pembelajaran yang diterapkan untuk membantu pembelajaran. Metode sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya.<sup>24</sup> Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

Menurut Nana Sudjana metode sosiodrama memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, mengekspresikan pendapat, serta mengambil keputusan moral berdasarkan situasi yang diperankan. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa SMA yang memiliki kebutuhan akan pengakuan sosial, kerja sama kelompok, dan pembentukan identitas diri.<sup>25</sup> Dalam metode sosiodrama tersebut siswa diharapkan untuk terlibat aktif dan berpartisipasi dengan motivasi belajar yang dimiliki saat pembelajaran. Menurut psikologis, peserta didik tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA)

<sup>23</sup>Sardiman A. M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 125.

<sup>24</sup>Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm. 84.

<sup>25</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 30–31.

**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.

berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal, yaitu tahap di mana siswa telah mampu berpikir abstrak, memahami simbol, menganalisis konflik sosial, serta mempertimbangkan nilai dan norma moral dalam suatu peristiwa. Kemampuan ini memungkinkan siswa SMA untuk memahami peran, alur cerita, dan pesan nilai yang terkandung dalam metode sosiodrama.<sup>26</sup>

Dengan beberapa pengertian dari para ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa metode sosiodrama adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan dan mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial yang bisa dilakukan untuk tingkatan Sekolah Menengah Atas. Kemampuan ini memungkinkan siswa SMA untuk memahami peran dan alur ceritanya. Sosiodrama merupakan metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

**a. Tujuan Metode Sosiodrama**

Ada beberapa tujuan yang diharapkan melalui sosiodrama, antara lain sebagai berikut:

- 1) Memperoleh inspirasi dan pemahaman terhadap sikap, nilai dan persepsi.

---

<sup>26</sup>Jean Piaget, hlm.135-137.

**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) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- 3) Mendalami materi pelajaran dengan berbagai cara.
- 4) Melatih siswa agar berperan aktif dalam kehidupan.
- 5) Menarik minat dan perhatian siswa.
- 6) Mengembangkan kemampuan komunikasi.
- 7) Melatih siswa agar berperan aktif dalam kehidupan nyata.<sup>27</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan metode sosiodrama dapat menumbuhkan sikap positif.

**b. Jenis Metode Sosiodrama**

Adapun jenis-jenis metode sosiodrama adalah :

**1) Permainan Penuh**

Permainan penuh dapat digunakan untuk proyek besar yang tidak dibatasi waktu dan sumber. Permainan penuh ini merupakan alat yang sangat baik untuk menangani masalah yang kompleks dan kelompok yang berhubungan dengan masalah itu. Permainan mungkin asli atau disesuaikan dengan situasi, untuk memenuhi permintaan distributor komersial atau organisasi perjuangan, keagamaan, sosial, pendidikan, industri, dan professional.

**2) Pementasan situasi atau kreasi baru**

Teknik ini mungkin setingkat dengan permainan penuh, tetapi dirancang hanya untuk memainkan sebagian masalah atau situasi.

<sup>27</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 145.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Bentuk permainan drama memerlukan orientasi awal dan diskusi tambahan atau pengembangan lanjutan kesimpulan dengan menggunakan metode lain. Pementasan situasi dapat digunakan untuk memerankan kembali persidangan pengadilan, pertemuan dan persidangan badan legislative.

#### 3) *Playlet*

Playlet adalah jenis permainan drama ketiga. Playlet meliputi kegiatan berskala kecil untuk menangani masalah kecil atau bagian kecil dari masalah besar. Jenis ini dapat digunakan secara tunggal atau untuk mengemas pementasan masalah yang menggunakan metode lain, atau serangkaian playlet dapat digunakan bersama untuk menggambarkan perkembangan masalah secara bertahap.

#### 4) *Blackout*

*Blackout* adalah jenis permainan drama yang ke empat. Jenis ini biasanya hanya meliputi dua atau tiga orang dengan dialog singkat mengembangkan latar belakang secukupnya dalam pementasan yang cepat berakhir.<sup>28</sup>

Dengan demikian, jenis-jenis metode sosiodrama dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif, kontekstual, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi.

<sup>28</sup> Harsini."Perbedaan Strategi Pembelajaran Sosiodrama dan Presentasi dalam Proses Pembelajaran." *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2017), hlm.1–10.

**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.

**c. Syarat-syarat Metode Sosiodrama**

Sosiodrama sebagai suatu metode mengajar hendaknya memenuhi persyaratan utama diantaranya:

- 1) Masalah yang dimainkan harus merupakan masalah social yang nyata, sehingga relevan dengan kehidupan siswa.
- 2) Siswa harus memahami situasi dan peran yang akan dimainkan agar dapat menjiwai drama dengan baik.
- 3) Peserta harus diberi waktu untuk mempersiapkan dan melatih perannya.
- 4) Guru berperan sebagai pembimbing dan pengarah.
- 5) Melakukan diskusi atau tanya jawab setelah dramatisasi.
- 6) Siswa harus siap secara mental untuk tampil.<sup>29</sup>

Jadi, syarat-syarat penerapan metode sosiodrama perlu dipenuhi agar pembelajaran berjalan efektif, terarah, dan mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan aktif siswa.

**d. Langkah-langkah Metode Sosiodrama**

Keberhasilan proses permainan peran sangat tergantung pada kecerdasan dan kemampuan pimpinan membantu pemain dalam menjalankan peran mereka. Pimpinan disini bisa ketua organisasi, ketua pertemuan, atau anggota kelompok yang menguasai proses permainan peran. Kegiatan permainan peran itu sendiri sebenarnya menjadi salah satu langkah dari proses permainan peran. Langkah yang lain berfungsi

<sup>29</sup>Roestiyah N.K. hlm. 84-85

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

mempersiapkan pemain dan pengamat, atau membantu menginterpretasikan permainan.

Adapun dalam menerapkan atau melaksanakan metode sosiodrama agar berhasil harus memperhatikan langkah-langkahnya yaitu :

- 1) Menentukan masalah atau situasi social yang akan diperankan siswa.
- 2) Menjelaskan peran yang akan dimainkan oleh setiap siswa.
- 3) Melaksanakan sosiodrama sesuai dengan scenario yang telah dibuat.
- 4) Memberikan waktu kepada siswa untuk mempersiapkan diri sebelum bermain peran.
- 5) Diskusi dan evaluasi, untuk membahas nilai moral, solusi masalah dan pengalaman belajar siswa.
- 6) Penegasan kembali oleh guru tentang nilai-nilai dan pelajaran penting yang harus dipahami siswa dari pementasan.<sup>30</sup>

Langkah-langkah penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menetapkan topik atau masalah yang akan diperankan.
- 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan.
- 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peran yang harus dimainkan oleh para pemain, serta waktu yang disediakan untuk memainkan perannya.

<sup>30</sup>Hamzah B. Uno. Hlm. 152.



**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) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan perannya dalam simulasi.
- 5) Siswa yang bertugas sebagai kelompok pemeran mulai mensimulasikan dramanya, sementara siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- 6) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mengalami kesulitan.
- 7) Simulasi dihentikan pada saat puncak untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang disimulasikan.
- 8) Melakukan diskusi tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru mendorong siswa agar dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- 9) Menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.<sup>31</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan metode sosiodrama terdapat langkah-langkah yang menjadi pertimbangan oleh setiap guru, karena dengan memerhatikan langkah-langkah tersebut metode sosiodrama dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran.

Permainan peran sebagai proses pendidikan meliputi beberapa langkah. Pimpinan harus menguasai setiap langkah dan

<sup>31</sup>Wulan Anjarwani, *Penerapan Metode Sosiodrama dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V MIN Lampanah Leungah Aceh Besar* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2015), hlm. 15.

**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.

memberitahukannya kepada anggota kelompok. Langkah-langkah yang biasa berhubungan dengan proses permainan peran antara lain:

1) Menentukan Masalah.

Partisipan kelompok dalam memilih dan menentukan masalah sangat diperlukan. Masalah harus signifikan dan cukup dikenal oleh pemain maupun pengamat. Masalah harus valid, jelas, dan sederhana sehingga peserta dapat mendiskusikan secara rasional. Diperlukan kehati-hatian untuk menghindari masalah yang dapat mengungkapkan isu yang tersembunyi, tetapi menyimpang dari tujuan permainan peran. Dalam hal ini, baik pengamat maupun pemain harus benar-benar mengerti permasalahannya. Sebagai contoh, petani penyewa mencoba meyakinkan tuan tanah untuk membantu mereka membeli benih unggul untuk meningkatkan produksi.<sup>32</sup>

2) Membentuk Situasi.

Desain peran yang dimainkan atau situasi tergantung pada hasil yang diinginkan. Kehati-hatian perlu diambil untuk menghindari situasi yang kompleks, yang mungkin mengacaukan perhatian pengamat dari masalah yang dibahas. Situasi harus memberikan sesuatu yang nyata kepada pemain dan kelompok, dan dapat saat

<sup>32</sup>Bruce Joyce dan Marsha Weil, *Models of Teaching* (Boston: Pearson Education, 2015), hlm. 262–264.

**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.

yang sama memberikan pandangan umum dan pengetahuan yang diinginkan.

- 3) Menentukan dan menetapkan pemeran.

Pada tahap ini guru menetapkan siswa yang akan memerankan tokoh-tokoh tertentu sesuai dengan karakter dan situasi yang telah dirancang. Penetapan peran harus dilakukan secara adil dan proporsional agar setiap siswa memahami tanggung jawabnya serta mampu memainkan perannya secara optimal. Siswa juga diberi kesempatan untuk memahami peran tanpa tuntutan menghafal dialog secara kaku.

- 4) Melaksanakan Permainan Peran.

Permainan peran dilaksanakan sesuai dengan situasi dan alur yang telah ditentukan. Siswa memainkan peran secara spontan dan alami, sedangkan siswa lain bertindak sebagai pengamat. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan peran agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran dan masalah yang dibahas.

- 5) Diskusi dan Evaluasi.

Setelah permainan peran selesai, guru memimpin diskusi untuk mengevaluasi jalannya kegiatan. Pada tahap ini siswa diminta mengemukakan pendapat, perasaan, serta penilaian terhadap perilaku dan sikap yang muncul selama permainan peran. Diskusi bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam situasi yang diperankan.



**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.

6) Penarikan Kesimpulan dan Tindak Lanjut.

Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu guru bersama siswa merumuskan pelajaran atau nilai moral yang diperoleh dari kegiatan permainan peran. Guru kemudian memberikan penguatan serta mendorong siswa untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari sebagai tindak lanjut dari pembelajaran.<sup>33</sup>

Dengan demikian, langkah-langkah dalam proses permainan peran perlu dilaksanakan secara sistematis, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi, agar siswa dapat memahami peran yang dimainkan, terlibat aktif dalam pembelajaran, serta memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam dan bermakna.

Dalam melaksanakan strategi ini agar berhasil dengan efektif maka perlu memperhatikan langkah-langkah :

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan strategi ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.

<sup>33</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 219.

**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) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur dengan adegan yang pertama.
- 4) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- 5) Menjelaskan pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik maupun berdialog.
- 6) Bila siswa belum terbiasa perlu dibantu oleh guru dalam kalimat pertama dalam dialog.
- 7) Setelah dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan, dan sebagainya. Sosiodrama dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu.

**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.

- 8) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.<sup>34</sup>

Agar pelaksanaan metode simulasi ini dapat berjalan dengan baik, maka perlu dilakukan langkah-langkah yang berkaitan dengan persiapan yang meliputi penetapan topik atau masalah pokok dan tujuannya, peranan yang harus dimainkan oleh masing-masing siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Sedangkan pelaksanaannya dilakukan oleh kelompok siswa yang memerankan permainan, mengikuti dengan penuh perhatian, memberikan bantuan, dorongan, serta diskusi tentang pelaksanaan simulasi yang didalamnya dibahas tentang berbagai aspek yang terkait dengan simulasi untuk dilakukan perbaikan, laporan, kritik, saran dan sebagainya untuk kemudian disimpulkan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan metode sosiodrama dalam pembelajaran adalah :

- 1) Skenario sosiodrama harus disiapkan dengan matang, agar alur cerita sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru harus memberikan pengarahan awal agar siswa memahami situasi, konflik dan tujuan dari drama yang dimainkan.
- 3) Proses bermain peran harus memberikan ruang kreativitas, siswa diberikan kesempatan berimprovisasi

<sup>34</sup> Roestiyah, N. K. "Strategi Belajar Mengajar" (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm. 91.



**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) Guru perlu mengendalikan jalannya sosiodrama.
- 5) Guru harus memberikan umpan balik atau evaluasi.<sup>35</sup>

Dengan demikian, metode sosiodrama mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa melalui keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga menghayati nilai-nilai yang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif, khususnya dalam pembentukan akhlak.

**e. Keunggulan dan Kelemahan Metode Sosiodrama**

Metode ini meliputi penggunaan dialog dan tindakan menginterpretasikan situasi dan peristiwa. Permainan drama berbeda dari permainan peran, drama memerlukan waktu yang lebih lama dan tempat yang lebih luas. Permainan drama ini diadakan latihan terlebih dahulu dan biasanya lebih ditekankan pada emosi peserta.

**1) Keunggulan Metode Sosiodrama**

Metode sosiodrama memiliki sejumlah keunggulan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik. Melalui kegiatan bermain peran, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dalam mengungkapkan pendapat serta mengekspresikan perasaan sesuai dengan peran yang dimainkan. Selain itu, keterlibatan

<sup>35</sup>Elva Lidya, Mengasah Keterampilan Berbicara melalui Metode Sosiodrama, (Jakarta: CV Prestaka Media Guru, 2021), hlm. 114.

**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.

langsung siswa dalam pementasan sosiodrama dapat melatih keberanian dan meningkatkan rasa percaya diri, karena siswa dituntut tampil dan berkomunikasi di hadapan teman-temannya.

Pembelajaran yang bersifat aktif dan partisipatif melalui sosiodrama juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus menumbuhkan sikap empati dengan cara memahami perasaan, sikap, dan sudut pandang orang lain melalui peran yang dimainkan.<sup>36</sup>

Metode ini juga efektif dalam menumbuhkan kemampuan bekerja sama, sebab pelaksanaan sosiodrama mengharuskan siswa berinteraksi, berkoordinasi, dan bertanggung jawab terhadap peran masing-masing dalam satu alur cerita yang utuh. Lebih lanjut, sosiodrama membantu siswa memahami nilai-nilai sosial dan moral secara lebih mendalam, karena situasi yang diperankan biasanya berkaitan erat dengan kehidupan nyata yang mereka alami sehari-hari.

2) Kelemahan Metode Sosiodrama.

Kelemahan dari metode sosiodrama adalah:

- a) Tidak semua siswa berani tampil, sehingga hanya siswa tertentu yang aktif, sementara siswa pemalu cenderung pasif.
- b) Memerlukan waktu yang cukup lama.

<sup>36</sup>Wina Sanjaya. hlm. 154–158.

**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) Memerlukan kemampuan guru dalam mengelola kelas agar drama tidak keluar dari topik.
- d) Siswa terlalu berimprovisasi sehingga pesan utama pembelajaran menjadi kabur.
- e) Peran yang tidak cocok dengan karakter siswa dapat menghambat jalannya drama.<sup>37</sup>

Metode sosiodrama memiliki kelemahan, seperti membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak semua siswa berani tampil. Dengan demikian, kelemahan tersebut dapat diatasi melalui perencanaan yang baik dan motivasi kepada siswa agar pembelajaran tetap efektif.

**f. Penerapan Metode Sosiodrama dalam Pemahaman Materi Akhlak**

Dalam dunia pendidikan baik itu di SD, SMP, SMA pelajaran Pendidikan Agama Islam meliputi empat aspek yaitu Al-Qur'an dan hadits, aqidah, akhlak, fiqh dan sejarah peradaban Islam. Dengan melihat kenyataan di lapangan, kurangnya pemahaman materi akhlak siswa disebabkan oleh penyajian guru dalam pembelajaran yang sebagian besar menggunakan metode ceramah, tanpa peragaan atau gerakan-gerakan dan ekspresi wajah yang sesuai. Apabila hal di atas dibiarkan berlarut-larut maka dapat mengakibatkan dampak seperti menurunnya akhlak siswa sehingga berpengaruh kepada tingkah lakunya sehari-hari.

Penerapan metode sosiodrama dalam pelajaran agama Islam sangat perlu karena dengan menggunakan metode sosiodrama ini, siswa bisa

<sup>37</sup>Roestiyah N. K. hlm. 85-86.



#### 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.

memerankan perannya masing-masing sehingga siswa dapat memahami materi akhlak dengan mudah.<sup>38</sup>

Pengajaran pendidikan agama Islam bertujuan agar para siswa mampu memahami materi akhlak. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan agama Islam diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materi akhlak dengan baik dan benar, ini terkait dengan fungsi utama materi akhlak sebagai pembentukan tingkah laku dan karakter siswa sehingga menjadi insan kamil.

Adapun sasaran utama manfaat metode sosiodrama setelah diterapkan dalam pelajaran pendidikan agama Islam materi akhlak adalah:

- 1) Mampu memahami materi akhlak yang baik dan benar pada pelajaran pendidikan agama Islam.
- 2) Mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai akhlak Islam.

Sosiodrama memberikan pengalaman langsung yang lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran teoritis semata, sehingga siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.<sup>39</sup>

- 3) Dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama.

Siswa dilibatkan dalam berbagai interaksi sosial yang mendorong mereka untuk bekerja sama dengan teman-teman sekelas. Ini

<sup>38</sup>Rahendra Maya, Metode Sosiodrama dalam Pendidikan Agama Islam, Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 4 No. 08, Juli 2015. hlm. 1130-1144.

<sup>39</sup>Abd. Moenif, Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 106.

#### 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.

membantu mengembangkan keterampilan sosial mereka, seperti berkomunikasi dengan baik, menyelesaikan konflik, dan berempati terhadap sesama.<sup>40</sup>

- 4) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang aktif dan berbasis pengalaman ini jauh lebih menarik dibandingkan dengan metode ceramah atau diskusi biasa. Ketika siswa berperan langsung dalam sebuah skenario, mereka lebih tertarik untuk memahami ajaran akhlak Islam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini membantu mengatasi kebosanan yang sering muncul dalam pembelajaran tradisional dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar.<sup>41</sup>
- 5) Menerapkan nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menjalani peran tertentu dalam situasi sosial yang menggambarkan permasalahan akhlak, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan ajaran Islam tentang pergaulan, kejujuran, kesabaran, dan sikap saling menghormati. Penerapan metode ini mendekatkan siswa pada pengalaman langsung yang mencerminkan ajaran Islam tentang akhlak, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan moral dalam kehidupan mereka.<sup>42</sup>

<sup>40</sup> Muhammad Arifin, *Teori dan Praktik Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 143.

<sup>41</sup> Suyadi, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 87.

<sup>42</sup> Syamsul Arifin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 91.

**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.

Penerapan metode sosiodrama ini dalam pelajaran pendidikan agama Islam ditekankan pada materi-materi yang mempunyai kompetensi tentang membangun karakter siswa, dalam mengembangkan sifat-sifat baik seperti membantu seseorang mengembangkan empati, rasa tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama, yang pada akhirnya menciptakan suasana yang harmonis dan damai dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam proses belajar ditemukan penggunaan metode sosiodrama dalam kompetensi pemahaman materi akhlak, hal ini boleh saja karena tujuan utama dari penerapan metode sosiodrama ini adalah agar siswa dapat lebih memahami lagi tentang materi akhlak.

**g. Memahami Materi melalui Sosiodrama**

Pemahaman materi melalui metode sosiodrama dapat dibagi dalam beberapa tahap, yaitu:

- 1) Mengalami: Siswa berperan langsung dalam situasi sosial atau moral yang direka melalui sosiodrama untuk merasakan langsung pengalaman tersebut.
- 2) Menghayati: Siswa menyelami peran dan memahami nilai-nilai serta emosi yang timbul dari situasi yang diperankan.
- 3) Menganalisis: Setelah peragaan, dilakukan diskusi atau refleksi bersama untuk membahas makna, nilai, dan pelajaran dari situasi yang diperankan.



**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) Menerapkan: Siswa mengaitkan nilai-nilai yang diperoleh dari peran ke dalam kehidupan nyata mereka, baik di sekolah maupun di luar sekolah<sup>43</sup>

Dengan demikian, sosiodrama membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan mendalam melalui pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

## 2. Media Roulette

### a. Pengertian Media Roulette

Secara umum media pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap anak.

Menurut Wahyuni, media *roulette* adalah alat peraga berbentuk roda yang dapat berputar, dibagi menjadi beberapa sektor yang masing-masing berisi pertanyaan, situasi, atau skenario terkait materi pembelajaran.<sup>44</sup> Media ini digunakan untuk meningkatkan interaktivitas dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Permainan ini siswa diajak untuk berpikir kritis, membuat keputusan, dan berdiskusi mengenai topik yang ditanyakan, sehingga mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Media ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan

<sup>43</sup>Muslich, Masnur. *Strategi Pembelajaran Nilai Karakter*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 87–88.

<sup>44</sup>Wahyuni, S. Pengembangan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2017. 8(2), hlm. 45–56.

#### 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.

menginternalisasi materi akhlak secara lebih efektif karena melibatkan pengalaman langsung dan diskusi bersama.

Sudjana dan Rivai mengatakan bahwa manfaat dari penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Meningkatkan mutu proses dan hasil belajar.
- 2) Menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan minat belajar.
- 3) Mengatasi kebosanan karena pembelajaran tidak monoton.
- 4) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Menyampaikan materi lebih jelas sehingga memudahkan pemahaman konsep.<sup>45</sup>

Media *roulette* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang menyerupai roda putar (*roulette*) dan digunakan untuk menyajikan materi, pertanyaan, atau tugas belajar secara acak guna meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Media ini menekankan unsur permainan (*game-based learning*) sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan tidak monoton.<sup>46</sup>

Media *roulette* adalah media pembelajaran berbentuk alat permainan interaktif menyerupai roda putar yang berisi berbagai pilihan materi, pertanyaan, peran, kasus, atau nilai tertentu yang digunakan untuk merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Media

<sup>45</sup>Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2016), hlm. 2-3.

<sup>46</sup>Azhar Arsyad. hlm. 15–16.

**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.

ini memungkinkan siswa belajar secara menyenangkan melalui unsur permainan dan keterlibatan langsung.<sup>47</sup> Sedangkan dalam konteks pembelajaran nilai dan sikap, media *roulette* berfungsi sebagai sarana stimulus yang mendorong siswa berpikir kritis dan reflektif terhadap materi yang dipelajari. Penyajian materi secara acak melalui roda putar memungkinkan siswa lebih fokus, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mendukung pemahaman konsep dan internalisasi nilai.<sup>48</sup>

Papan *roulette* terdiri dari jarum penunjuk arah dan simbol, isi dari *roulette* disesuaikan dengan pertanyaan yang akan dibahas pada setiap simbol atau warna. Sehingga permainan *roulette* adalah alat yang berbentuk bundar, dapat bergerak dan berputar yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Permainan *roulette* adalah pengembangan dari permainan roda pintar, permainan ini merupakan permainan papan yang sangat terkenal didunia yang biasa disebut permainan roda kecil. Media *roulette* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang menuntut partisipasi aktif peserta didik. Inovasi dalam metode pembelajaran sangat penting, agar siswa dapat lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam memahami materi.

<sup>47</sup>Wina Sanjaya, *Media dan Sumber Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 112.

<sup>48</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2018), hlm. 74–75.



**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.

Motivasi belajar timbul dorongan dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

**b. Tujuan Media *Roulette* dalam Pelaksanaa Pembelajaran.**

Media *roulette* dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Melalui mekanisme roda putar, media *roulette* mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan belajar, sehingga peserta didik lebih fokus dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung, baik secara kognitif maupun afektif, karena siswa dituntut siap menerima materi, pertanyaan, atau tugas yang muncul secara acak.<sup>49</sup>

Wina Sanjaya menyatakan, dalam penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk:

- 1) Menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik,
- 2) Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran,
- 3) Mempermudah pemahaman materi melalui penyajian yang variatif dan interaktif, serta

<sup>49</sup> Azhar Arsyad. hlm. 19–21

**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.

- 4) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.<sup>50</sup>

Berdasarkan dari tujuan tersebut, media roulette adalah sebagai media pembelajaran berbasis permainan bertujuan untuk menarik minat belajar siswa melalui mekanisme roda putar, meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam menjawab pertanyaan atau melaksanakan tugas, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif dan kontekstual.

**c. Fungsi Media *Roulette* dalam Pelaksanaan Pembelajaran**

Fungsi media *roulette* sebagai media pembelajaran yang membantu menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui tampilan visual dan mekanisme permainan roda putar, media *roulette* berfungsi untuk menarik perhatian siswa serta mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa menjadi lebih fokus dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Media *roulette* juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan memutar roda, menjawab pertanyaan, atau melaksanakan tugas yang muncul secara acak. Media ini juga berfungsi membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih bermakna, karena informasi disajikan secara variatif,

---

<sup>50</sup>Wina Sanjaya. hlm. 204-207

#### 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.

interaktif, dan kontekstual. Dalam pembelajaran nilai dan sikap, media *roulette* berfungsi mendukung proses internalisasi nilai dengan memberikan pengalaman belajar yang nyata dan partisipatif.<sup>51</sup>

Fungsi media *roulette* menurut Arief S. Sadirman adalah untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui pemilihan materi, pertanyaan, atau tugas secara acak. Media ini juga berfungsi membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, sebab informasi disajikan secara konkret dan kontekstual.<sup>52</sup> Dalam pembelajaran nilai dan sikap, media *roulette* berfungsi sebagai sarana pengalaman belajar yang bermakna, sehingga nilai-nilai yang dipelajari dapat lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh peserta didik.

#### d. Langkah-Langkah Dalam Penggunaan Media *Roulette*

Langkah-langkah dalam penggunaan media *roulette* sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian.

Guru menentukan tujuan pembelajaran serta indikator yang ingin dicapai melalui penggunaan media *roulette* berbasis pertanyaan. Penetapan tujuan ini menjadi dasar dalam penyusunan pertanyaan agar sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

<sup>51</sup>Daryanto. hlm. 52-55.

<sup>52</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 17–20.



**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) Menyusun dan menyiapkan pertanyaan pada media *roulette*.

Guru menyusun sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, mulai dari tingkat pemahaman hingga penerapan. Pertanyaan disusun secara singkat, jelas, dan relevan, kemudian dimasukkan ke dalam bagian-bagian roda *roulette*.

- 3) Menjelaskan prosedur dan aturan penggunaan media *roulette*.

Sebelum kegiatan dimulai, guru menjelaskan cara penggunaan media *roulette* serta aturan menjawab pertanyaan kepada siswa. Penjelasan ini bertujuan agar siswa memahami alur kegiatan dan pembelajaran dapat berlangsung secara tertib dan terarah.

- 4) Melaksanakan pemutaran roulette dan pengajuan pertanyaan

Siswa secara bergiliran memutar roda *roulette*, pertanyaan yang muncul dari hasil putaran harus dijawab oleh siswa yang bersangkutan, baik secara lisan maupun tertulis, sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati.

- 5) Memberikan kesempatan tanggapan dan penguatan.

Setelah siswa menjawab pertanyaan, guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi atau menambahkan jawaban. Guru kemudian memberikan penguatan dan klarifikasi agar pemahaman siswa terhadap materi semakin tepat.

- 6) Menarik kesimpulan dan evaluasi hasil belajar.

Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan oleh guru bersama siswa serta evaluasi hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman

# Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

siswa setelah pembelajaran menggunakan media *roulette* berbasis pertanyaan.<sup>53</sup>



Gambar 2.1

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media roda keberuntungan dan alat peraga roda putar mempunyai kesamaan yaitu menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian. Selain itu, alat peraga ini dikemas juga dalam bentuk permainan (game). Sehingga alat peraga permainan roda putar ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar.<sup>54</sup>

<sup>53</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), hlm. 91.

<sup>54</sup>P.Anggraini, "Pengembangan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun", 2018, hlm. 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.

**e. Kekurangan dan Kelebihan Media *Roulette***

Kelebihan dari media *roulette* dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena mengandung unsur permainan yang menyenangkan dan menantang. Penyajian materi atau pertanyaan secara acak melalui roda putar mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini mendorong keterlibatan aktif siswa, karena setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.<sup>55</sup>

Selain itu media *roulette* adalah kemampuan membantu pemahaman materi pembelajaran secara lebih efektif. Media *roulette* menyajikan materi atau pertanyaan secara variatif dan interaktif, sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, berani mengemukakan pendapat, serta mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar yang nyata.

Media *roulette* juga memiliki beberapa keterbatasan dalam penggunaan media ini, memerlukan persiapan yang matang baik dalam perancangan pertanyaan, materi, maupun pengelolaan waktu pembelajaran. Apabila tidak dirancang dengan baik, penggunaan media berbasis permainan berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran.<sup>56</sup> Efektivitas media *roulette* sangat bergantung pada

<sup>55</sup>Daryanto. hlm. 52-55.

<sup>56</sup> Arief S. Sadiman, dkk. hlm.17-20.



#### 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.

kemampuan guru dalam mengelola kelas. Jika pengelolaan kelas kurang optimal, pembelajaran dapat menjadi kurang kondusif. Media ini juga kurang efektif apabila digunakan pada materi yang membutuhkan penjelasan konseptual yang mendalam atau pada kelas dengan jumlah siswa yang sangat besa.<sup>57</sup>

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, salah satunya ada media smart roulette. Kelebihan media smart roulette adalah bersifat konkret, terdapat unsur permainan yang memudahkan siswa untuk bermain sambil belajar, menarik karena memiliki banyak warna, dimainkan secara bersama-sama dan bersifat edukatif untuk siswa. Sedangkan kelemahannya proses pembuatannya yang terkesan susah, masih bermain secara manual, akan mudah rusak jika bermain tidak hati-hati, dan siswa yang lebih dominan akan menguasai permainan.

Dengan demikian, dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

### 3. Motivasi Belajar

#### a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat, arah, dan ketekunan perilaku belajar peserta

<sup>57</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 113–115.

**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.

didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar, mempertahankan keberlangsungan kegiatan belajar, serta mengarahkan perilaku belajar ke arah pencapaian hasil yang optimal.<sup>58</sup> Dapat dipahami juga bahwa motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan tersebut, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dengan adanya motivasi, siswa akan menunjukkan minat, perhatian, dan kesungguhan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Dimiyati, motivasi belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan kekuatan yang mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar, mempertahankan keterlibatan dalam proses belajar, serta mengarahkan perilaku belajar pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>59</sup> Sedangkan menurut Winkel, motivasi belajar dipahami sebagai keadaan internal dalam diri peserta didik yang membangkitkan keinginan untuk belajar, menentukan arah kegiatan belajar, serta memengaruhi intensitas usaha belajar. Dengan motivasi yang tinggi, siswa akan menunjukkan sikap aktif, tekun, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.<sup>60</sup>

<sup>58</sup> Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 75.

<sup>59</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hlm. 80.

<sup>60</sup> Winkel, W.S., *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2017), hlm. 27.

#### 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. Jenis-jenis motivasi belajar

Jenis-jenis motivasi belajar antara lain:

- 7) Motivasi intrinsik adalah yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kegiatan untuk memahami materi, rasa ingin tahu, dan kesadaran akan pentingnya belajar. Motivasi ini cenderung lebih kuat dan bertahan lama karena muncul tanpa adanya dorongan dari luar.<sup>61</sup>
- 8) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri siswa, seperti pemberian nilai, pujian, hadiah, atau penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik. Motivasi ekstrinsik berperan penting dalam membangkitkan semangat belajar siswa, terutama ketika motivasi intrinsik belum berkembang secara optimal.<sup>62</sup>

Dengan demikian, berbagai jenis motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik, saling melengkapi dalam mendorong siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan berprestasi dalam proses pembelajaran.

### c. Fungsi motivasi belajar

Fungsi motivasi belajar sangat penting dalam proses pembelajaran, motivasi berfungsi sebagai pendorong timbulnya aktivitas belajar, pengarah perbuatan belajar ke tujuan yang hendak dicapai, serta penggerak yang menentukan intensitas usaha belajar siswa. Dengan motivasi yang kuat, siswa akan lebih tekun, ulet, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar.<sup>63</sup> Selain itu, motivasi

<sup>61</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 25.

<sup>62</sup>Sardiman A.M.. hlm. 82.

<sup>63</sup> Sardiman A.M. hlm. 89



**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.

belajar juga berfungsi untuk menumbuhkan minat dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

**d. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar**

Motivasi belajar pada siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal diantaranya:

- 1) Faktor internal meliputi kondisi fisik, minat, bakat, sikap, dan kebutuhan siswa terhadap pembelajaran.
- 2) Faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, peran guru, metode pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik dan variatif.<sup>64</sup>

Guru memiliki peran strategis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang bersifat aktif, partisipatif, dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

**e. Motivasi belajar dalam proses pembelajaran**

Motivasi belajar yang tinggi akan menyebabkan dampak positif terhadap pemahaman materi pembelajaran, karena siswa memiliki kesiapan mental dan emosional untuk menerima, mengolah, dan mengaplikasikan pengetahuan yang dipelajari.

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa. Pembelajaran yang mampu

<sup>64</sup>Hamzah B. Uno. hlm. 54-56

**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.

membangkitkan motivasi belajar akan mendorong siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran inovatif dan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>65</sup> Dengan demikian, motivasi belajar berperan penting dalam mendorong keaktifan dan kesungguhan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Adapun ciri-ciri motivasi belajar siswa antara lain:

1. Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil.

Siswa memiliki tekad untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Hal ini terlihat dari kesungguhan mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas tepat waktu, dan berusaha memperbaiki kesalahan.

2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Belajar dipandang sebagai kebutuhan, bukan paksaan. Siswa merasa bahwa belajar penting bagi pengembangan diri dan masa depannya, sehingga muncul dorongan dari dalam diri.

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Siswa memiliki tujuan yang ingin dicapai, seperti melanjutkan pendidikan atau meraih profesi tertentu. Cita-cita ini menjadi pendorong kuat untuk giat belajar.

4. Adanya penghargaan dalam belajar.

---

<sup>65</sup>Sardiman, A.M. hlm. 102.

**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.

Pujian, nilai, atau pengakuan dari guru dan orang tua dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena mereka merasa usahanya dihargai.

5. Adanya kegiatan belajar yang menarik.

Pembelajaran yang variatif, interaktif, dan menggunakan metode atau media yang kreatif membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah bosan.

6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Suasana kelas yang nyaman, aman, dan mendukung membantu siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>66</sup>

Dengan demikian, motivasi belajar siswa tampak dari adanya dorongan internal dan eksternal yang membuat siswa bersemangat, tekun, serta aktif dalam mengikuti pembelajaran.

#### 4. Pemahaman Materi Akhlak

##### a. Pengertian pemahaman materi akhlak

Pemahaman materi akhlak adalah pemahaman akhlak tidak hanya terbatas pada teori, tetapi juga pada praktik kehidupan sehari-hari. Akhlak mengajarkan nilai-nilai etika yang meliputi kejujuran, kesopanan, dan kedamaian, yang harus dipahami dan diterapkan oleh individu dalam masyarakat.<sup>67</sup>

<sup>66</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016, hlm. 23–27.

<sup>67</sup>Endang Susilowati.



**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.

Pemahaman materi akhlak adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai moral dan etika yang bersumber dari ajaran Islam. Ini mencakup hubungan dengan Allah (habluminallah), hubungan dengan sesama manusia (habluminannas), dan hubungan dengan lingkungan.

Sedangkan menurut Riyad mengutip dari Ibnu Miskawih sebagai pakar bidang akhlak mengatakan bahwa: “Sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorong seseorang melakukan perbuatan secara spontan tanpa memerlukan pertimbangan akal.”<sup>68</sup> Adapun menurut Quraish Shihab, akhlak adalah perilaku yang lahir dari dorongan jiwa yang bersih dan menghasilkan tindakan yang membawa kebaikan bagi diri dan orang lain.<sup>69</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang mendorong untuk melakukan suatu tindakan, tanpa pertimbangan dan pemikiran terlebih dahulu.

Pemahaman akhlak sangat penting karena menjadi landasan utama dalam pembentukan karakter peserta didik. Dengan memahami nilai-nilai akhlak, siswa mampu mengenali perbuatan baik dan buruk, memahami konsekuensi moral dari tindakannya, serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.<sup>70</sup>

<sup>68</sup>Riyad, Muhammad.” Konsep Khlaq Ibn Miskawaih.” *Jurnal Studi Islam*, 2019.

<sup>69</sup>M. Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*, edisi revisi 2018.

<sup>70</sup>Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 42.

**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.

Pemahaman materi akhlak pada siswa sangat penting untuk membentuk karakter yang baik dan mengarahkan mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Berikut ini beberapa aspek tentang pemahaman materi akhlak pada siswa:

- 1) Pengenalan nilai-nilai moral dan etika. Siswa diajarkan untuk memahami nilai-nilai dasar akhlak seperti kejujuran, kesopanan, empati, rasa hormat, dan tanggung jawab. Pemahaman nilai-nilai ini akan membantu mereka mengetahui apa yang dianggap baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari.<sup>71</sup>
- 2) Aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman materi akhlak bukan hanya sebatas teori, tetapi juga bagaimana siswa mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam tindakan mereka sehari-hari. Contohnya, menghindari perbuatan curang saat ujian, berbicara dengan sopan kepada orang lain, atau membantu teman yang membutuhkan.<sup>72</sup>
- 3) Peningkatan karakter pribadi siswa. Materi akhlak bertujuan untuk membantu siswa membentuk karakter yang kuat dan positif. Hal ini mencakup sikap rendah hati, disiplin, menghargai orang lain, serta memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap tugas dan kewajiban mereka.<sup>73</sup>

<sup>71</sup> M. N. Khasanah, *Pendidikan Moral untuk Generasi Muda* (Yogyakarta: Penerbit Pendidikan, 2022), hal. 45.

<sup>72</sup> M. N. Khasabah., hlm.50.

<sup>73</sup> A. R. Suryani, *Pengaruh Pembelajaran Akhlak Terhadap Karakter Siswa* (Jakarta: Penerbit Cerdas, 2020), hlm. 75.

**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) Materi akhlak membantu siswa memahami pentingnya menjaga akhlak yang baik tidak hanya terhadap orang lain, tetapi juga terhadap diri sendiri.<sup>74</sup>
- 5) Pengaruh lingkungan dan budaya. Pemahaman siswa terhadap akhlak juga dipengaruhi oleh lingkungan di sekitar mereka, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Jika lingkungan mendukung nilai-nilai moral yang baik, pemahaman siswa terhadap akhlak akan lebih kuat begitu sebaliknya.<sup>75</sup>
- 6) Proses pemahaman akhlak juga melibatkan evaluasi diri. Siswa diajak untuk selalu merenungkan perilaku mereka, mengenali kesalahan yang mungkin telah dilakukan, dan berusaha untuk memperbaiki diri menjadi lebih baik.<sup>76</sup>
- 7) Kolaborasi antara sekolah dan rumah sangat berpengaruh dalam memperkuat pemahaman akhlak pada siswa, karena orang tua yang memberikan pendidikan akhlak sejak dini. Sedangkan disekolah guru mengajarkan dan membimbing siswa dalam memahami materi akhlak.<sup>77</sup>

Akhlak yang baik juga mempererat hubungan antara individu dan menjaga keharmonisan dalam masyarakat. Pemahaman materi akhlak tidak hanya bermanfaat untuk individu, tetapi juga berdampak positif pada

<sup>74</sup> S. M. Idris, *Akhlak dalam Kehidupan Sehari-hari* (Bandung: Al-Ilmu Press, 2021), hlm.

<sup>75</sup> T. A. Nugroho, *Peran Lingkungan dalam Pembentukan Karakter Siswa* (Surabaya: Lembaga Penerbitan, 2022), hlm. 60.

<sup>76</sup> Z. M. Wijaya, *Evaluasi Diri dalam Pembelajaran Akhlak* (Malang: Citra Mandiri, 2021), hlm. 40.

<sup>77</sup> M. I. Rahman, *Kolaborasi Pendidikan Akhlak antara Sekolah dan Keluarga*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2023), hlm. 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.

lingkungan sekitar. Orang yang memahami dan menerapkan akhlak yang baik cenderung lebih dihormati, dipercaya, dan diterima oleh orang lain. Selain itu, materi akhlak membantu seseorang mengembangkan empati, rasa tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama, yang pada akhirnya menciptakan suasana yang harmonis dan damai dalam kehidupan bermasyarakat.

Pada pemahaman materi akhlak pada siswa dapat diukur melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini saling melengkapi dalam menggambarkan tingkat pemahaman siswa secara utuh.<sup>78</sup> Indikator pemahaman siswa terhadap materi akhlak ada 3 ranah yaitu:

a. Ranah Kognitif (Pengetahuan dan Pemahaman).

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menerjemahkan, dan mengevaluasi materi akhlak.<sup>79</sup> Indikator pada ranah ini mencakup kemampuan siswa untuk:

- 1) Mengetahui pengertian akhlak dalam Islam.
- 2) Menjelaskan nilai-nilai akhlak terpuji.
- 3) Memberikan contoh perilaku akhlak dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Menganalisis perbedaan perilaku akhlak dan tidak berakhlak.

<sup>78</sup> Abdul Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 173.

<sup>79</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm.22-30

#### 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. Ranah Afektif (Sikap dan Nilai).

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, perasaan, dan nilai yang dimiliki siswa terhadap materi akhlak.<sup>80</sup> Indikatornya mencakup kemampuan siswa untuk:

- 1) Menyatakan sikap positif terhadap perilaku akhlak.
- 2) Memiliki kesadaran moral dalam konteks akhlak.
- 3) Menunjukkan empati terhadap sesama.
- 4) Menerapkan nilai akhlak dalam perilaku sehari-hari.

#### c. Ranah Psikomotorik (Perilaku Nyata dan Keterampilan)

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan praktis yang mencerminkan penerapan nilai akhlak melalui tindakan nyata oleh siswa.<sup>81</sup> Indikatornya mencakup:

- 1) Menunjukkan perilaku sopan dan santun.
- 2) mempraktikkan perilaku jujur dan disiplin.
- 3) Melaksanakan tindakan tolong-menolong.
- 4) Menampilkan kerja sama dalam kelompok.
- 5) Mengambil keputusan atau tindakan sesuai dengan nilai akhlak.

Dengan demikian, pemahaman materi akhlak dikatakan baik apabila siswa tidak hanya mengetahui konsepnya, tetapi juga menghayati dan menerapkannya dalam perilaku nyata.

<sup>80</sup> Feny Nida Fitriyani, Objek Asesmen Proses Dan Hasil Belajar: Ranah Kognitif, Psikomotor dan Afektif. *Jural Insania*, Vol.22. No.2 2017. Hlm.334.

<sup>81</sup> Feny Nida Fitriyani. Hlm. 335.

Aspek-aspek penting dalam pemahaman materi akhlak beserta

indikatornya antara lain:

- a. Pemahaman konseptual
  - 1) Mampu mendefinisikan pengertian akhlak dengan benar.
  - 2) Dapat membedakan antara akhlak, etika, dan moral.
  - 3) Memahami sumber-sumber akhlak dalam Islam.
  - 4) Mengetahui pembagian akhlak (mahmudah dan mazmumah).
- b. Kemampuan analitis
  - 1) Dapat menganalisis perbuatan baik dan buruk berdasarkan nilai-nilai Islam.
  - 2) Mampu mengidentifikasi dampak dari perilaku berakhlak.
  - 3) Bisa menjelaskan hubungan antara aqidah, ibadah, dan akhlak.
  - 4) Memahami konteks menerapkan akhlak dalam kehidupan modern.
- c. Penerapan praktis
  - 1) Menunjukkan perilaku yang sesuai dengan akhlak mulia.
  - 2) Mampu mengendalikan diri dalam situasi yang menantang.
  - 3) Konsisten dalam menerapkan nilai-nilai akhlak.
  - 4) Menjadi teladan bagi orang lain.
- d. Kesadaran sosial
  - 1) Memiliki kepekaan terhadap kebutuhan orang lain.
  - 2) Menunjukkan sikap tolong-menolong.
  - 3) Berpartisipasi dalam kegiatan sosial kemasyarakatan.

**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.

- 4) Menghargai perbedaan dan keberagaman.
- e. Perkembangan spiritual.
  - 1) Memiliki hubungan yang baik dengan Allah SWT.
  - 2) Menunjukkan ketaatan dalam beribadah.
  - 3) Memiliki rasa syukur dan qanaah.
  - 4) Mengembangkan sifat-sifat terpuji dalam keseharian.
- f. Evaluasi diri.
  - 1) Mampu melakukan introspeksi diri.
  - 2) Menyadari kekurangan dan berusaha memperbaiki diri.
  - 3) Terbuka terhadap kritik dan masukan.
  - 4) Memiliki komitmen untuk terus berkembang.
- g. Dampak perilaku.
  - 1) Memberikan pengaruh positif pada lingkungan.
  - 2) Menciptakan harmoni dalam hubungan sosial.
  - 3) Berkontribusi pada pembentukan masyarakat yang berakhlak.
  - 4) Menjadi agen perubahan yang positif.<sup>82</sup>

Untuk mengukur tingkat pemahaman materi akhlak, dapat digunakan berbagai metode evaluasi seperti:

- a. Tes tertulis untuk mengukur pemahaman konseptual.
- b. Observasi perilaku dalam keseharian.

<sup>82</sup>Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm.

**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.

Pemahaman konseptual akhlak secara bahasa berasal dari kata "khuluk" yang berarti perangai, tabiat, atau tingkah laku. Dalam konteks Islam, akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorong seseorang melakukan perbuatan secara spontan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>83</sup> Akhlak terbagi menjadi 2 yaitu: Akhlak Mahmudah (terpuji): seperti jujur, sabar, rendah hati, dermawan. Akhlak Mazmumah (tercela): seperti sombong, dengki, iri hati, kikir.<sup>84</sup>

**b. Ruang Lingkup Akhlak**

Dalam ajaran Islam ruang lingkup akhlak mencakup seluruh sikap dan perilaku manusia yang berhubungan dengan Allah Swt., sesama manusia, dan lingkungan sekitarnya. Secara umum, ruang lingkup akhlak dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

**1) Akhlak kepada Allah SWT.**

Akhlak terhadap Allah Swt. meliputi sikap keimanan, ketaatan, keikhlasan, rasa syukur, tawakal, serta menjauhi segala larangan-Nya. Akhlak ini menjadi landasan utama dalam pembentukan kepribadian seorang muslim.<sup>85</sup>

**2) Akhlak terhadap sesama manusia.**

Akhlak terhadap sesama manusia mencakup sikap dan perilaku yang berkaitan dengan hubungan sosial, seperti jujur, adil, amanah,

<sup>83</sup> Al-Ghazali, *Ihya Ulum al-Din Juz III* (Dar al-Fikra, 2009), hlm. 56.

<sup>84</sup> Sri Wahyuni, Macam-Macam Akhlakul Mahmudah dan Akhlakul Mazmumah, *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)*, vol. 2, no. 1, 2024, hlm. 147–151.

<sup>85</sup> Abuddin Nata, hlm. 20-21

#### 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.

menghormati orang tua dan guru, bersikap santun, tolong-menolong, serta bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>86</sup>

#### 3) Akhlak terhadap diri sendiri

Akhlak terhadap diri sendiri meliputi upaya menjaga kehormatan, kesehatan jasmani dan rohani, disiplin, sabar, rendah hati, serta menghindari perilaku yang merugikan diri sendiri. Akhlak kepada diri sendiri.<sup>87</sup>

#### 4) Akhlak terhadap Lingkungan.

Akhlak terhadap lingkungan berkaitan dengan sikap menjaga kelestarian alam, menyayangi makhluk hidup, serta memanfaatkan lingkungan secara bijaksana dan bertanggung jawab sebagai amanah dari Allah Swt.<sup>88</sup>

Dengan demikian, ruang lingkup akhlak dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa aspek, seperti akhlak kepada Allah, akhlak kepada sesama manusia, dan akhlak kepada lingkungan, yang saling berkaitan dan membentuk kepribadian siswa secara utuh.

#### c. Metode Pembentukan Akhlak

##### 1) Keteladanan (*Uswah Hasanah*)

Keteladanan merupakan metode yang paling efektif dalam pembentukan akhlak. Metode ini menuntut seorang pendidik atau

<sup>86</sup> Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 152.

<sup>87</sup> Zahrudin AR dan Hasanuddin Sinaga, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 45.

<sup>88</sup> Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 109.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

orangtua untuk menjadi model nyata dalam berperilaku baik. Rasulullah SAW sendiri merupakan teladan terbaik, sebagaimana disebutkan dalam Q.S Al-Ahzab:21.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ  
وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: *Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah. (Surat Al Ahzab ayat, 33:21).*<sup>89</sup>

Contoh penerapannya: Keteladanan Rasul merupakan contoh akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari, misalnya berbicara lembut kepada orang tua, bersikap sederhana, jujur, dan bertanggung jawab.<sup>90</sup>

- Pembiasaan adalah proses penanaman nilai-nilai akhlak melalui pengulangan secara konsisten. Metode ini efektif karena membentuk pola perilaku yang melekat dalam diri seseorang. Contoh penerapannya:
  - Membiasakan mengucapkan salam.
  - Melatih kedisiplinan dalam ibadah.
  - Membiasakan perilaku jujur dalam segala situasi.<sup>91</sup>
- Nasihat (*Mau'izhah*)

<sup>89</sup>ALJAMIL, Al-Qur'an Tajwid Warna, Terjemahan Per Kata, Terjemahan Inggris, (Bekasi: Cipta Bagas Segara, 2012), hlm.420.

<sup>90</sup>Sri Atin, dkk, "Keteladanan Rasul sebagai Model Pendidikan Akhlak dalam Kehidupan Sehari-hari," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 15, No. 1 (2024), hlm. 45.

<sup>91</sup> Hafid Anwar, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 187.

#### 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.

Nasihat merupakan metode pemberian pemahaman tentang nilai-nilai akhlak melalui komunikasi verbal yang menyentuh hati. Metode ini harus disampaikan dengan cara yang bijak dan penuh kasih sayang. Karakteristik nasihat yang efektif:

- (a) Disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami.
  - (b) Menggunakan pendekatan yang sesuai dengan usia.
  - (c) Disertai dengan penjelasan logis dan contoh konkret.<sup>92</sup>
- 4) Pengawasan dan kontrol.
- Pengawasan merupakan metode untuk memastikan konsistensi penerapan nilai-nilai akhlak. Bentuk pengawasan meliputi:
- (a) Monitoring perilaku sehari-hari.
  - (b) Evaluasi berkala terhadap perkembangan akhlak.
  - (c) Pemberian feedback konstruktif.<sup>93</sup>
- 5) Pemberian reward dan *punishment*
- Metode ini bertujuan untuk memberikan penguatan positif terhadap perilaku baik dan pencegahan terhadap perilaku buruk. Prinsip-prinsip penerapannya:
- (a) *Reward* (Penghargaan):
  - (b) Diberikan secara proporsional.
  - (c) Bersifat mendidik dan memotivasi.
  - (d) Tidak berlebihan atau melemahkan motivasi intrinsik.

<sup>92</sup>Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 146.

<sup>93</sup>Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2012), hlm. 197.

**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.

6) *Punishment* (Sanksi):

- (a) Bersifat mendidik, bukan menyakiti.
- (b) Diberikan dengan penjelasan yang jelas.
- (c) Fokus pada perbaikan perilaku.
- (d) Disesuaikan dengan tingkat kesalahan.<sup>94</sup>

Keberhasilan pembentukan akhlak sangat bergantung pada penerapan metode-metode tersebut secara terpadu dan berkelanjutan. Setiap metode memiliki kelebihan dan fungsinya masing-masing, sehingga kombinasi yang tepat akan menghasilkan hasil yang optimal dalam pembentukan akhlak.

**d. Indikator Keberhasilan Pemahaman Akhlak**

Pemahaman akhlak merupakan kemampuan siswa dalam mengetahui, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai akhlak kehidupan sehari-hari. Pemahaman ini tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor. Para ahli akhlak dan Pendidikan Islam menjelaskan bahwa pemahaman akhlak dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu:

1) Pengetahuan tentang konsep akhlak (kognitif).

Indikator ini mencakup kemampuan siswa memahami definisi, jenis, prinsip, dan tujuan akhlak. Siswa mengetahui perbedaan

<sup>94</sup>Nursyamsi, "Konsep Reward dan Punishment Dalam Pendidikan Islam," *Mau'izhah*, Vol. X, No. 2, Juli–Desember 2021, hlm. 1–2.



#### 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.

antara akhlak terpuji (*mahmudah*) dan akhlak tercela (*mazmumah*).<sup>95</sup>

- 2) Kemampuan membedakan baik dan buruk (kognitif-afektif).

Indikator ini menunjukkan kemampuan siswa dalam menilai tindakan berdasarkan standar moral Islam.

- 3) Kemampuan menerapkan nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari (praktis).

Indikator ini terlihat dari perilaku seperti kejujuran, tanggung jawab, sopan santun, kerja sama, dan kepedulian social.<sup>96</sup>

- 4) Keteladanan dari perilaku sehari-hari (psikomotorik).

Keteladanan (*uswah hasanah*) menjadi ukuran penerapan akhlak. Siswa dianggap memahami akhlak jika mampu meniru perilaku Nabi seperti berkata lemah lembut, jujur, dan bertanggung jawab.<sup>97</sup>

- 5) Stabilitas perilaku (konsistensi jangka Panjang).

Pemahaman akhlak tidak hanya tampak sesaat, tetapi konsisten dalam berbagai situasi.<sup>98</sup>

Dengan demikian, Pendidikan Islam menegaskan bahwa pemahaman akhlak dapat diukur melalui beberapa indikator yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa, sehingga

<sup>95</sup>M. Quraish Shihab, *Wawasan al-Qur'an Tafsir Maudhu'i atas Pelbagai Persoalan Umat*, (Jakarta: Lentera Hati, 2018), hlm. 320.

<sup>96</sup>Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 87.

<sup>97</sup>Sri Atin, dkk.

<sup>98</sup>Hamka, *Lembaga Budi*, cetakan ulang (Jakarta: Rapublik, 2020), hlm.133.

**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.

pemahaman tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga tercermin dalam sikap dan tindakan nyata.

**e. Indikator Keberhasilan Pembentukan akhlak.**

**1) Aspek Kognitif**

- (a) Mengetahui nilai-nilai moral dan etika yang baik.
- (b) Memahami konsep dasar akhlak dalam kehidupan sehari-hari.
- (c) Mampu membedakan antara perilaku yang baik dan buruk.
- (d) Memahami dampak positif dan negatif dari perilaku berakhlak.<sup>99</sup>

**2) Aspek Afektif**

- (a) Menunjukkan rasa cinta dan kepedulian terhadap nilai-nilai moral.
- (b) Menunjukkan sikap hormat dan toleransi dalam interaksi sosial.
- (c) Menunjukkan empati dan kepedulian terhadap sesama.
- (d) Menunjukkan komitmen untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai akhlak.<sup>100</sup>

**3) Aspek Psikomotorik**

- (a) Melaksanakan kegiatan ibadah dengan benar dan konsisten.

<sup>99</sup>Najla Akifah dan Febri Fauzia Adami, "Akhlak, Moral dan Etika Perspektif Islam," *At-Tazakki: jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam dan Humaniora*, Vol. X, No. Y (2024), hlm. 10.

<sup>100</sup>Ina Magdalena, Amilanadzma Hidayah, dan Tiara Safitri, "Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik," *Jurnal Nusantara*, Vol. 3, No. 1 (Maret 2021):51.

**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) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
- (c) Berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial yang mencerminkan nilai-nilai akhlak.
- (d) Menunjukkan kemampuan untuk menghindari perilaku negatif dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.<sup>101</sup>

Dengan demikian, indikator keberhasilan pembentukan akhlak dapat dilihat dari perubahan sikap, perilaku, dan kebiasaan positif siswa dalam kehidupan sehari-hari, yang mencerminkan internalisasi nilai-nilai akhlak secara nyata.

**c. Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak**

- 1) Faktor Internal
  - (a) Potensi fisik.
  - (b) Potensi intelektual.
  - (c) Potensi hati (qalbu).
  - (d) Fitrah manusia.
- 2) Faktor Eksternal
  - (a) Lingkungan keluarga.
  - (b) Lingkungan pendidikan.
  - (c) Lingkungan masyarakat.

<sup>101</sup>Zainudin dan Ubabuddin, "Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 7, No. 3 (2023): 28219.



**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) Media informasi.<sup>102</sup>

Salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman materi akhlak adalah metode sosiodrama. Metode sosiodrama dapat mewakili guru untuk menyampaikan pembelajaran sehingga siswa lebih paham lagi, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media. Dengan demikian siswa lebih mudah lagi memahami bahan ajar dengan bantuan media. Guru yang memahami cara mengelola metode ini akan dapat membantu siswa memahami peran dan nilai akhlak yang ingin disampaikan.

**5. Keterkaitan antar Variabel**

Materi akhlak berhubungan erat dengan perilaku, sehingga metode berbasis media terhadap motivasi belajar dan pemahaman yang melibatkan praktik langsung serta interaksi sangat mendukung pada tujuan pembelajaran ini. Kombinasi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu mereka menginternalisasi atau menjadikan sesuatu seperti nilai, norma atau ajaran sebagai bagian dari diri sendiri sehingga menjadi keyakinan dan perilaku yang konsisten terhadap nilai-nilai akhlak secara menyeluruh.

**a. Pengaruh Sosiodrma Berbasis Media *Roulette* Terhadap Motivasi Belajar**

Faktor penting dari motivasi belajar yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, termasuk materi akhlak. Motivasi berfungsi sebagai daya penggerak yang mendorong siswa untuk belajar, mempertahankan keberlangsungan

<sup>102</sup>Abd al-Rahman Ibn Khaldun, *Muqaddimah* (Beirut: Dar al-Fikr,2001), hlm. 257.

**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.

aktivitas belajar, serta mengarahkan perilaku belajar menuju pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan minat, perhatian, dan kesungguhan dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>103</sup>

Pada pembelajaran akhlak, motivasi belajar memiliki peran yang sangat strategis karena materi akhlak tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan perilaku. Pemahaman materi akhlak menuntut keterlibatan emosional dan kesadaran nilai dalam diri siswa. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi prasyarat penting agar siswa mampu memahami, menghayati, dan menerima nilai-nilai akhlak yang diajarkan.

Media dalam pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan unsur permainan dan mekanisme yang menarik. Misalnya, penggunaan media *spinning wheel* atau papan berputar (*roulette wheel game media*) dalam pembelajaran terbukti berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media permainan roda putar mengalami peningkatan motivasi belajar secara signifikan dibandingkan dengan kondisi awal.<sup>104</sup> Penggunaan dalam media pembelajaran berbasis permainan, seperti media roulette atau papan putar, yang mengandung unsur acak, tantangan, dan keterlibatan langsung siswa.

<sup>103</sup> Sardiman A. M. hlm. 83-85.

<sup>104</sup> Fadhli Dzil Ikrom & Rahmayanti, Pengaruh Media Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal ISSN Online*, Vol. 02, No. 02 (2021), hlm. 31.

**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.

Media tersebut sejalan dengan prinsip *gamification of learning* karena mampu membangkitkan motivasi belajar serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penerapan media roulette dalam pembelajaran dapat dipandang sebagai bentuk konkret dari implementasi gamifikasi yang bertujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.<sup>105</sup>

Pengaruh motivasi belajar terhadap intensitas dan kualitas usaha siswa dalam memahami materi akhlak. Siswa yang termotivasi akan lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta merefleksikan nilai-nilai moral yang dipelajari. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus dan kurang mendalami materi, sehingga pemahaman terhadap konsep dan nilai akhlak menjadi kurang optimal.<sup>106</sup>

Jika motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang bersifat aktif, partisipatif, dan kontekstual mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman materi akhlak. Dengan demikian, motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman materi akhlak, baik dari segi penguasaan konsep maupun internalisasi nilai dalam kehidupan sehari-hari.

<sup>105</sup>Daryanto. hlm. 52-53.

<sup>106</sup> Hamzah B. Uno. hlm.27-29



**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.

**b. Pengaruh Metode Sosiodrama berbasis *roulette* terhadap Pemahaman Materi Akhlak**

Metode sosiodrama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman materi akhlak karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan situasi nyata yang berkaitan dengan nilai-nilai moral. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memahami konsep akhlak secara teori, tetapi juga mempraktikkan bagaimana nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna, meningkatkan empati, mengembangkan kemampuan sosial, serta memperkuat pemahaman siswa mengenai perilaku yang baik dan buruk. Oleh karena itu, penerapan metode sosiodrama terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akhlak secara efektif.<sup>107</sup>

Konteks pendidikan akhlak, sosiodrama menjadi metode yang efektif untuk menghubungkan teori dengan praktik. Metode ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep akhlak secara teoretis, tetapi juga mengalami dan merasakan langsung implementasinya dalam situasi sosial yang disimulasikan. Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada persiapan yang matang dan kemampuan fasilitator dalam mengarahkan proses pembelajaran. Itulah sebabnya sosiodrama merupakan faktor penting yang memiliki pengaruh terhadap pemahaman materi akhlak.

<sup>107</sup> Ahmad Nurhuda, *Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Sikap Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Mts Mafatihul Huda Pujon*, Skripsi, STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, 2024. hlm. 73-74.

#### 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.

Menurut Nurul Hidayat metode sosiodrama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman materi akhlak siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa mengalami langsung situasi sosial, sehingga mereka tidak hanya mengetahui konsep akhlak tetapi juga menghayati nilai-nilai moral yang diperankan.<sup>108</sup>

Metode sosiodrama ini memungkinkan peserta didik untuk mengalami langsung situasi moral yang dihadapi, merasakan konsekuensi dari pilihan perilaku, mengembangkan empati dan kepekaan sosial dan memahami kompleksitas situasi moral dalam kehidupan nyata. Dengan memainkan peran dalam skenario yang menggambarkan nilai-nilai akhlak, siswa dapat memahami konsep akhlak secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung, bukan hanya teori.

Pemahaman materi melalui metode *roulette* dapat dibagi dalam beberapa tahap, yaitu:

- 1) Pengenalan Materi: Guru menjelaskan terlebih dahulu pokok materi yang akan digunakan dalam permainan *roulette*, agar siswa memahami konteks sebelum bermain.
- 2) Penggunaan *Roulette*: Siswa secara bergiliran memutar *roulette* yang berisi pertanyaan atau tugas yang relevan dengan materi pelajaran, dan mencoba menjawabnya.

<sup>108</sup>Nurul Hidayati, "Pengaruh Metode Sosiodrama terhadap Pemahaman Nilai Akhlak Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8, no. 2 (2020), hlm. 145.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- 3) Refleksi: Setelah setiap putaran, guru dan siswa melakukan evaluasi dan diskusi singkat terhadap jawaban atau respons siswa.
- 4) Penguatan: Guru memberikan penjelasan tambahan atau meluruskan kesalahan pemahaman yang muncul selama aktivitas berlangsung.<sup>109</sup>

Sosiodrama memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan bagaimana menerapkan nilai-nilai seperti jujur, adil, sabar, atau toleransi dalam konteks kehidupan sehari-hari. Proses ini membantu internalisasi nilai-nilai akhlak, sehingga siswa tidak hanya memahami, tetapi juga cenderung mengaplikasikan dalam perilaku. Metode ini bersifat interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi akhlak.

Melalui sosiodrama, siswa belajar untuk memahami perasaan dan perspektif orang lain. Hal ini mengembangkan empati, keterampilan komunikasi, dan kemampuan bekerja sama, yang merupakan bagian integral dari akhlak mulia. Metode sosiodrama menggunakan situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, metode ini membantu mereka melihat bagaimana nilai-nilai akhlak diterapkan dalam berbagai konteks. Pemahaman ini membuat materi akhlak lebih mudah diingat dan diterapkan. Setelah menjalani peran dalam sosiodrama, siswa sering

<sup>109</sup> Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pajar, 2013), hlm. 149–150.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

didorong untuk merefleksikan pengalaman mereka. Refleksi ini membantu mereka mengevaluasi perilaku mereka sendiri dan memahami pentingnya nilai-nilai akhlak dalam kehidupan. Meskipun memiliki banyak manfaat, metode ini memerlukan perencanaan yang matang, keterampilan fasilitasi guru yang baik, serta lingkungan belajar yang mendukung. Tanpa hal ini, efektivitas metode sosiodrama dapat berkurang.

#### 1) Komponen-komponen Sosiodrama dalam Pembelajaran Akhlak.

Komponen-komponen dari sosiodrama dalam pembelajaran akhlak adalah:

##### a) Elemen Struktural:

- (1) Skenario berbasis nilai akhlak.
- (2) Peran-peran yang relevan dengan kehidupan sosial.
- (3) Setting yang mencerminkan realitas.
- (4) Alur cerita yang mengandung dilema moral.

##### b) Elemen Proses:

- (1) Persiapan dan pengarahan.
- (2) Pelaksanaan drama.
- (3) Diskusi dan refleksi.
- (4) Evaluasi pembelajaran.<sup>110</sup>

<sup>110</sup> Nana Sudjana. "Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar" (Bandung: Sinar Baru Agensindo, 2014), hlm. 84.

#### 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) Pengaruh Sociodrama terhadap Pemahaman Akhlak.

##### a) Aspek Kognitif:

- (1) Meningkatkan pemahaman konseptual tentang nilai akhlak.
- (2) Mengembangkan kemampuan analisis situasi moral.
- (3) Memperkuat daya nalar dalam pengambilan keputusan etis.

##### b) Aspek Afektif:

- (1) Menumbuhkan kesadaran moral.
- (2) Meningkatkan sensitivitas sosial.
- (3) Mengembangkan kecerdasan emosional.
- (4) Membangun empati terhadap orang lain.<sup>111</sup>

#### 3) Efektivitas Sociodrama dalam Pembelajaran Akhlak

Keunggulan dari sociodrama dalam pembelajaran akhlak adalah:

- a) Pembelajaran lebih interaktif dan menarik.
- b) Pengalaman langsung dalam penerapan nilai.
- c) Pemahaman kontekstual terhadap materi.
- d) Pengembangan keterampilan sosial.

Sedangkan tantangan dari sociodrama dalam pembelajaran akhlak adalah:

- a) Memerlukan persiapan yang matang.
- b) Keterbatasan waktu pembelajaran.
- c) Perbedaan kemampuan siswa dalam bermain peran.

---

<sup>111</sup>Nana Sudjana. hlm.84

#### 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) Kebutuhan akan fasilitator yang kompeten.<sup>112</sup>

#### 4) Implementasi Praktis

Tahapan pelaksanaan dari implementasi praktis adalah:

- a) Persiapan skenario dan pembagian peran.
- b) Briefing dan pengarahan.
- c) Pelaksanaan drama.
- d) Diskusi dan feedback.
- e) Evaluasi dan refleksi.<sup>113</sup>

Strategi pengembangannya adalah:

- a) Integrasi dengan materi pembelajaran.
- b) Penggunaan multimedia pendukung.
- c) Kolaborasi antar siswa.
- d) Evaluasi berkelanjutan.<sup>114</sup>

Abad 21 dikenal sebagai masa pengetahuan (*knowledge age*), sehingga semua alternatif upaya pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks didasarkan pada asas pengetahuan.<sup>115</sup> Akibat adanya perubahan dalam teknologi, sosial, dan budaya, sistem pendidikan mengalami transformasi mengikuti kebutuhan saat ini dan masa depan.<sup>116</sup> Hal ini menyebabkan institusi pendidikan dituntut untuk menjamin

<sup>112</sup>Wina Sanjaya.hlm. 159.

<sup>113</sup> Hasibuan, J.J. dan Moedjiono."Proses Belajar Mengajar"(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 27.

<sup>114</sup>Zaini, Hisyam, dkk. "Strategi Pembelajaran Aktif"(Yogyakarta: CTSD, 2018), hlm.98.

<sup>115</sup>Mukhadis, A. (2013). *Rekayasa Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Indonesia*. Yogyakarta: UNY Press.

<sup>116</sup>Kuloğlu, A., & Karabekmez, V. (2022). *The relationship between 21st-century teacher skills and critical thinking skills of classroom teacher*. International Journal of Psychology and Educational Studies, 9(1), 91-101. <https://doi.org/10.52380/ijpes.2022.9.1.551>



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

peserta didik memiliki keterampilan belajar, keterampilan literasi, dan keterampilan hidup.<sup>117</sup> Penggunaan media *roulette* yang dilakukan saat ini melalui digital tidak secara manual, karena sesuai dengan perkembangan zaman.

Dapat dipahami bahwa pengaruh media *roulette* terhadap pemahaman materi akhlak adalah meningkatkan minat belajar, perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan dibanding metode biasa tanpa media interaktif.

#### B. Penelitian Relevan

1. Penelitian tentang metode sosiodrama dilakukan oleh Adiba Maulidiyah dkk dengan judul Penerapan Metode Sosiodrama Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII (B) Pada Materi Empat Sifat Wajib Rasulullah Di Mts Ummul Qura Desa Kropak.<sup>118</sup> Menunjukkan ada perubahan yang signifikan. Pada pra siklus didapat hasil prosentase nilai siswa sebesar 37,7% tanpa metode sosiodrama serta dilanjutkan siklus ke I menggunakan metode sosiodrama dan tingkat pemahaman siswa pada materi tersebut berada pada kategori sedang yaitu masih dibawah IDK yang telah di tentukan yakni 46% sehingga perlu dilakukan siklus ke dua. Pada siklus ke II terjadi adanya peningkatan yang cukup tinggi dan melebihi poin IDK

<sup>117</sup>van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2020). *Determinants of 21st-century skills and 21st-century digital skills for workers: A systematic literature review*. SAGE Open, 10(1). <https://doi.org/10.1177/2158244019900176>

<sup>118</sup> Adiba Maulidiyah. Dkk. Penerapan Metode Sosiodrama Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas Vii (B) Pada Materi Empat Sifat Wajib Rasulullah Di Mts Ummul Qura Desa Kropak, *Journal Al Athfal*, vol. 2, no. 2, 2021.

**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.

yang telah di tentukan yakni 100%. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti dengan menggunakan metode sosiodrama. Perbedaan penelitian yang dilakukan tidak memakai media *roulette*, sedangkan penelitian ini memakai media *roulette*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhibbin dengan judul Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Mts Nw Perian.<sup>119</sup> Menunjukkan bahwa berdasarkan hasil penelitian ada pengaruh penerapan metode Sosiodrama terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode sosiodrama dan mata pelajaran akhlak. Perbedaannya peneliti memakai media *roulette* sedangkan Muhibbin tidak.
3. Penelitian tentang metode sosiodrama juga dilakukan oleh Siti Suci Lestari (2015) dengan judul Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Kuasi Eksperimen di MTs Mathlabussa'adah).<sup>120</sup> Menunjukkan bahwa metode sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan secara klasikal disetiap siklus pembelajaran, peningkatan hasil uji kompetensi dan ketuntasan belajar serta respon positif siswa. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode sosiodrama. Perbedaan penelitian ini, Siti Suci Lestari hasil akhirnya kepada hasil belajar

<sup>119</sup>Muhibbin, Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Mts Nw Perian, *Ejournal Edureligia*, vol.2, no.02,2020.

<sup>120</sup>Siti Suci Lestari – *Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Kuasi Eksperimen di MTs Mathlabussa'adah)*. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,2015..

#### 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.

sswa. Sedangkan penulis memakai media *Roulette* dan mata pelajaran akhlak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Parmila dkk tentang Pengembangan Metode Sosiodrama Pada Mata Kuliah Sosiologi.<sup>121</sup> Menunjukkan bahwa metode sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan dapat membuat mahasiswa berfikir secara kritis. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode sosiodrama. Perbedaannya adalah Rini Parmila dkk menggunakan mata kuliah sosiologi, sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran akhlak berbasis media *Roulette* sebagai motivasi belajar siswa.
5. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Lubis dkk, yang berjudul Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Meningkatkan Regulasi Emosi Pada Siswa SMA Di Kota Bengkulu.<sup>122</sup> Analisis data yang menyebutkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat peningkatan kemampuan regulasi emosi dalam interaksi siswa dengan teman sebaya setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode sosiodrama. Perbedaan penelitian ini, Aisyah Lubis dkk menggunakan bimbingan kelompok. Sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran akhlak dan media *roulette*

<sup>121</sup> Rini Parmila dkk, Pengembangan Metode Sosiodrama Pada Mata Kuliah Sosiologi. *Jurnal Basicedu Research & Learning in Elementary Education* Volume 2 Nomor 2 Tahun 2018. Hlm. 22-25

<sup>122</sup> Aisyah Lubis, Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Meningkatkan Regulasi Emosi Pada Siswa Sma Di Kota Bengkulu, *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, Volume 1 Nomor 1 2017.



## © Hak cipta milik UIN Suska Riau Konsep Operasional

Defenisi operasional adalah definisi yang merumuskan oleh peneliti tentang istilah-istilah yang ada pada masalah peneliti dengan maksud untuk menyamakan persepsi antara peneliti dengan orang-orang yang terkait dengan penelitian.<sup>123</sup>

Konsep operasional disajikan pada table sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Tabel Konsep Operasional**

Variabel	Dimensi	Indikator
Metode Sosiodrama Berbasis Media Roulette	Perencanaan Pembelajaran	1. Menjelaskan tujuan dan aturan sosiodrama 2. Menjelaskan aturan dan langkah-langkah sosiodrama 3. Mempersiapkan skenario dan media <i>roulette</i>
	Penggunaan Media <i>Roulette</i>	1. Menggunakan media <i>roulette</i> untuk menentukan peran dan pretest, posttest 2. Memahami peran yang diperoleh.
	Pelaksanaan Sosiodrama	1. Memerankan tokoh sesuai skenario. 2. Menjalankan peran sesuai nilai akhlak. 3. Menampilkan ekspresi dan dialog peran
	Partisipasi Siswa	1. Memperhatikan jalannya sosiodrama. 2. Mengikuti kegiatan dengan aktif hingga selesai. 3. Menghargai pendapat teman dan berkomunikasi secara aktif.
	Diskusi dan Refleksi	1. Menyampaikan pendapat tentang nilai akhlak. 2. Mengajukan tanggapan atau pertanyaan. 3. Menarik kesimpulan pembelajaran.
Motivasi Belajar	Minat Belajar	1. Merasa senang dan tertarik pada pembelajaran PAI. 2. Memperhatikan penjelasan guru. 3. Fokus saat sosiodrama berlangsung.
	Antusiasme	1. Mengikuti pembelajaran dengan semangat. 2. Menunjukkan ekspresi antus.
	Ketekunan	1. Menyelesaikan tugas pembelajaran walaupun mengalami kesulitan. 2. Mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir.

<sup>123</sup> Benny Pasaribu et al., *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis* (Banten: Media Edu Pustaka, 2022), 67.

**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.

Pemahaman Materi Akhlak	Kemandirian	1. Memahami materi sendiri. 2. Mencari jawaban tanpa bergantung dengan teman. 3. Bertanggung jawab terhadap tugas.
	Percaya Diri	1. Berani tampil memerankan tokoh. 2. Yakin dengan kemampuan sendiri. 3. Tidak ragu menyampaikan pendapat.
	Pemahaman	1. Menyebutkan pengertian akhlak. 2. Menjelaskan makna nilai akhlak. 3. Mengidentifikasi dan memberikan contoh akhlak. 4. Menghubungkan materi akhlak dengan situasi atau kasus tertentu. 5. Menjawab pertanyaan atau soal terkait materi akhlak dengan tepat.
	Menganalisis	1. Menganalisis kasus pelanggaran akhlak. 2. Mengidentifikasi sebab dan akibat perilaku. 3. Menentukan solusi berdasarkan nilai akhlak.

**D. Hipotesis Penelitian**

1. Hipotesis Pengaruh terhadap Motivasi Belajar

$H_a$  = Terdapat pengaruh yang signifikan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa.

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa.

2. Hipotesis Pengaruh Pemahaman Materi Akhlak

$H_a$  = Terdapat pengaruh yang signifikan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap pemahaman materi akhlak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa.

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap pemahaman materi akhlak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa.

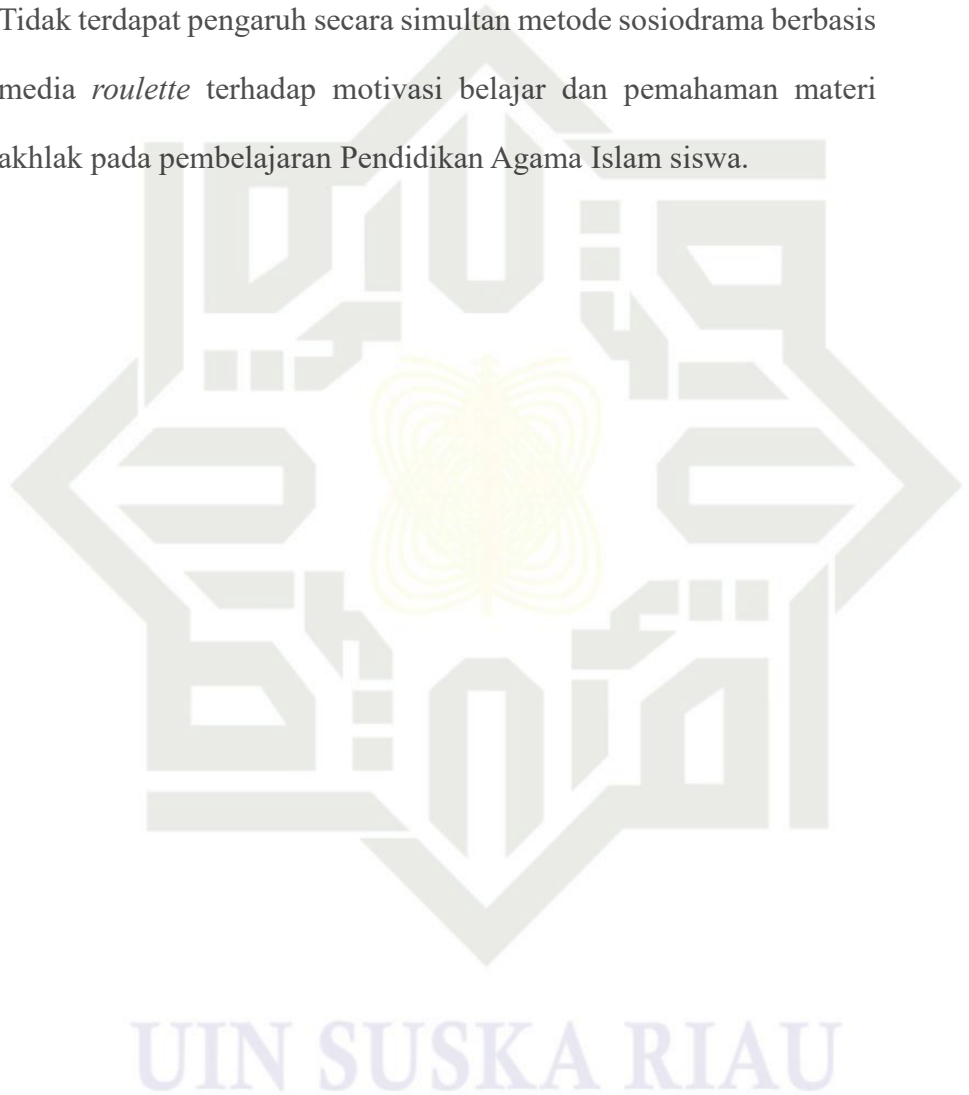
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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. Hipotesisi Secara Simultan

$H_a$  = Terdapat pengaruh secara simultan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa.

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh secara simultan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa.





#### 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 III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan quasi eksperimen (eksperimen semu). Pendekatan ini dipilih karena tidak memiliki control penuh terhadap variable bebas, tetapi tetap dapat mengelompokkan subjek ke dalam kelompok eksperimen control. Untuk pemilihan desain eksperimen semu (quasi experiment) didasarkan pada kondisi lapangan yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengacakan subjek secara penuh (random assignment). Dalam konteks penelitian pendidikan di sekolah, pembagian kelas sudah ditetapkan oleh pihak sekolah, sehingga peneliti tidak dapat memindahkan siswa ke kelas lain secara bebas. Oleh karena itu, desain eksperimen semu menjadi pilihan yang paling realistis dan etis.

Selain itu, desain eksperimen semu tetap memungkinkan peneliti untuk membandingkan pengaruh perlakuan secara objektif melalui penggunaan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan adanya pretest dan posttest, peneliti dapat mengetahui kemampuan awal siswa serta mengukur perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Hal ini membuat hasil penelitian tetap memiliki kekuatan validitas internal yang memadai meskipun tanpa pengacakan penuh. Dengan demikian, desain eksperimen semu dipilih karena sesuai dengan situasi nyata di sekolah, tetap menjaga keabsahan penelitian, serta efektif untuk

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menguji pengaruh metode sosiodrama berbasis media roulette terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peranan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi dan pemahaman materi akhlak siswa. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan ekspresimatematis dari hubungan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif juga merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, merupakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi* eksperimen) yang memiliki kelompok eksperimen dan kelompok control, tetapi kedua kelompok tersebut tidak dipilih secara acak (*nonrandom*).<sup>124</sup> Desain penelitian seperti terlihat pada table 3.1.

<sup>124</sup>Sugiyono, *Metode Prnrelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung Alfabeta, 2019), hlm. 16.

**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.

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian Quasi Experiment**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	E1	X	E2
Control	K1		K2

Keterangan:

E1 = Pretest untuk kelas eksperimen.

K1 = Pretest untuk kelas control.

X = Perlakuan berupa pemahaman materi akhlak yang diberikan pada kelompok eksperimen.

E2 = Posttest yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen

K2 = Posttest yang dilaksanakan pada kelompok control.<sup>125</sup>

**Tabel 3.2**  
**Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

Pertemuan	Kegiatan	Kelas Eksperimen	Kelas Control
Pertemuan 1	Pretest dengan media <i>roulette</i> dan konvensional (pemahaman materi akhlak tentang penyakit hati), membagi kelompok.	Pretest (E1) (Media <i>roulette</i> ) Membagi kelompok materi tentang penyakit hati.	Pretest (K1) (Konvensional) Pembelajaran tentang penyakit hati
Pertemuan 2	Materi tentang munafik, ditampilkan melalui sosiodrama	Penerapan pemahaman materi akhlak metode sosiodrama (materi munafik)	Pembelajaran pemahaman materi akhlak dengan konvensional (ceramah)

<sup>125</sup>Sugiyono, hlm. 112.



**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.

Pertemuan	Kegiatan	Kelas Eksperimen	Kelas Control
Pertemuan 3	Materi tentang dampak negative munafik, ditampilkan melalui sosiodrma	Penerapan pemahaman materi akhlak metode sosiodrama (materi dampak negative munafik)	Pembelajaran pemahaman materi akhlak dengan konvensional (ceramah)
Pertemuan 4	Materi tentang keras hati ditampilkan melalui sosiodrama	Penerapan pemahaman materi akhlak metode sosiodrama (materi keras hati)	Pembelajaran pemahaman materi akhlak dengan konvensional (ceramah)
Pertemuan 5	Materi tentang keras kepala ditampilkan melalui sosiodrama	Penerapan pemahaman materi akhlak metode sosiodrama (materi keras kepala)	Pembelajaran pemahaman materi akhlak dengan konvensional (ceramah)
Pertemuan 6	Posttest dengan media roulette dan konvensional	Posttest (E2) media roulette	Posttes (K1) konvensional

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Mandau, merupakan salah satu Sekolah Menengah Negeri Atas yang terletak di Komplek Pendidikan PHR Sebangka Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis Duri Riau. Sejak berdiri pada tahun 1975, sekolah ini telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam hal fasilitas, kurikulum, prestasi dan lain-lain. Kurikulum dan Akreditasi SMAN 1 Mandau menerapkan kurikulum Merdeka dan telah meraih Akreditasi A (Unggul) berdasarkan Surat Keputusan Nomor 1347/BAN-SM/SK/2021 yang dikeluarkan pada tanggal 8 Desember 2021. Sekolah ini memiliki

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

lingkungan yang asri berorientasi pada pendidikan karakter dan wawasan lingkungan.<sup>126</sup>

Adapun visi dari SMAN 1 Mandau adalah “Mewujudkan Sekolah yang HEBAT (Highest, Educate, Behavior, Brave. Adorable, Trust), Cerdas, dilandasi Iman dan Taqwa, Menguasai IPTEK, agar mampu bersaing di Era Globalisasi” Sedangkan misi dari SMAN 1 Mandau adalah “Menanamkan Keimanan dan Kataqwaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Menumbuhkan rasa percaya diri dan bangga terhadap almamater, Mewujudkan sekolah ramah yang menyenangkan bagi peserta didik, Mewujudkan budaya gemar membaca dengan program literasi, meningkatkan kualitas dan kuantitas lulusan agar mampu masuk ke berbagai Perguruan Tinggi, Menumbuhkan sikap bersaing pada diri setiap siswa dengan mengoptimalkan intelektualitas guna meraih prestasi, Menjaga attitude berkarakter dan menghargai sesama peserta didik serta semua unsur sekolah demi tercapainya keharmonisan, dan Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler, kewirausahaan pengembangan diri yang telah terencana dan berkesinambungan”.

#### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 4 Agustus 2025 sampai 4 November 2025 di SMAN 1 Mandau.

#### C Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau. Objek penelitian ini adalah pengaruh metode

<sup>126</sup>Oktavianus Indrayuni Zuraidda, *Profil SMAN 1 Mandau*. Duri, 2025.

#### 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.

sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau.

### D. Populasi dan Sampel

Populasi (*Population*) penelitian merupakan keseluruhan (jumlah) subjek atau sumber data penelitian. Populasi ada kalanya terhingga (terbatas) dan tidak terhingga (tidak terbatas).<sup>127</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau tahun ajaran 2025/2026.

**Tabel 3.3**  
**Populasi Siswa Kelas XII**

Kelas	Jumlah
XII.1	20
XII.2	21
XII.3	21
XII.4	21
XII. 5	20
XII. 6	21
XII. 7	21
XII. 8	25
XII. 9	20
XII. 10	20
XII. 11	20
XII. 12	20
Jumlah	250

Menurut Amri Darwis sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>128</sup>

<sup>127</sup> Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam Pengembangan Ilmu Berparadigma Islam*, (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2014), hlm. 45.

<sup>128</sup> Amri Darwis, hlm. 47.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII.5 dan XII.10. Sampel tersebut ditentukan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel secara *Random Sampling*, dimana sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen maupun kelompok *control* diambil secara *random* dari populasi.<sup>129</sup>

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas XII.5 ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan metode sosiodrama berbasis media roulette, sedangkan kelas XII.10 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan masing-masing kelas berjumlah 20 siswa.

**Tabel 3.4**  
**Sampel Siswa Kelas XII**

Kelas	Eksperimen	Kontrol
XII.5	1	
XII. 10		1
Jumlah	1	1

Dengan demikian, penetapan kelas XII.5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII.10 sebagai kelas kontrol memungkinkan peneliti untuk membandingkan secara objektif pengaruh penerapan metode sosiodrama berbasis media roulette terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak siswa.

<sup>129</sup>Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* (Bandung: Alfabeta, CV.2017).hlm. 82.

## F. Variabel Penelitian

Menurut hubungan antar variabel, maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu variabel independent atau disebut juga variabel bebas (X) dan variabel dependent atau disebut juga variabel terikat (Y).

1. Variabel bebas (Independen) X, variabel yang dipengaruhi pada penelitian ini adalah metode sosiodrma berbasis media *roulette*.
2. Variabel terikat (dependen) Y, variabel yang dipengaruhi pada penelitian ini adalah motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak..

## G. Instrumen Penelitian

1. Kuesioner

Diantara instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner yang disusun berdasarkan indikator variabel penelitian. Angket ini ditujukan kepada responden yaitu siswa kelas XII.5 dan XII.10 yang beragama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau Kabupaten Bengkalis yang berjumlah 40 siswa. Angket digunakan untuk mengetahui data tentang motivasi belajar secara simultan dengan metode sosiodrma berbasis media *roulette* siswa pada pembelajaran PAI SMAN 1 Mandau Kabupaten Bengkalis.

Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam setelah penerapan metode sosiodrama berbasis media roulette.<sup>130</sup> Angket disusun berdasarkan

<sup>130</sup>Hamzah B Uno hlm. 23-27

**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.

indikator motivasi belajar yaitu ,minat belajar, perhatian, ketekunan, usaha siswa dalam mengikuti pembelajaran dan tanggungjawab/kemandirian belajar. Instrumen ini menggunakan skala Likert dengan 1-5.

Pertanyaan	Nilai
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Kurang setuju	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Untuk Kelas Eksperimen**

Indikator	Jumlah Butir	No. Item
Minat belajar siswa terhadap pembelajaran PAI dan materi akhlak	4	1,2,11,19
Perhatian belajar dan keseriusan siswa selama proses pembelajaran berlangsung	4	3,4,12,13
Ketekunan belajar dan konsisten siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas	4	5,6,15,18
Usaha belajar dalam memahami materi, bertanya dan berpartisipasi	4	7,8,14,16
Tanggungjawab dan kemandirian belajar dan memperbaiki hasil belajar siswa	4	9,10,17,20

Penyusunan angket motivasi belajar berdasarkan lima indikator motivasi belajar, yaitu minat belajar, perhatian belajar, ketekunan belajar, usaha belajar, serta tanggung jawab/kemandirian belajar. Setiap indikator



**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.

diukur melalui empat butir pernyataan sehingga jumlah keseluruhan angket adalah 20 butir. Untuk penskoran angket, skor tertinggi 100 (20x5), skor terendah (20x1). Semakin tinggi skor, semakin tinggi motivasi belajar siswa.

Menunjukkan bahwa angket dirancang untuk menilai sejauh mana metode sosiodrama berbasis media *roulette* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

**Tabel 3.6**  
**Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Untuk Kelas Kontrol**

Indikator	Jumlah Butir	No. Item
Ketertarikan dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI	3	1,2,15
Perhatian belajar dan konsentrasi siswa terhadap penjelasan guru selama pembelajaran	4	3,4,10,19
Kesungguhan dan konsistensi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas	3	5,6,14
Upaya siswa untuk memahami materi, belajar mandiri, dan bertanya	4	7,8,9,13
Kesadaran siswa terhadap kewajiban dan hasil belajar	2	11,12
Dorongan siswa untuk mengambil manfaat dan menerapkan nilai akhlak	4	16,17,18,20

Penyusunan angket motivasi belajar untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa kelas control pada pembelajaran Pendidikan Agama

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Islam tanpa penerapan metode dan media khusus. Angket ini berdasarkan enam indikator motivasi belajar, yaitu minat belajar, perhatian belajar, ketekunan belajar, usaha belajar, tanggung jawab belajar dan orientasi dan manfaat. Menggunakan penskoran total angket jumlah butir pertanyaan 20, skor maksimum  $20 \times 5 = 100$  dan skor minimum  $20 \times 1 = 20$ . Semakin tinggi skor, semakin tinggi motivasi belajar siswa.

Angket ini berfungsi sebagai pembanding untuk melihat perbedaan tingkat motivasi belajar siswa tanpa penerapan metode sosiodrama berbasis media *roulette*.

**Tabel 3.7**  
**Kriteria Rentang Penskoran Angket Motivasi Belajar**

Rentang Skor	Kategori Motivasi
84 - 100	Sangat Tinggi
68 - 83	Tinggi
52 - 87	Sedang
36 - 51	Rendah
20 - 35	Sangat Rendah

#### 2. Instrumen Tes

Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi akhlak. Instrumen tes ini terdiri dari:

- a) Soal pretest (25 butir soal).
- b) Soal posttest (25 butir soal).
- c) Kisi-kisi soal indikator kompetensi dasar.

**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.

**Tabel 3.8**  
**Kisi-kisi Soal Pemahaman Materi Akhlak**  
**(Munafik, Keras Hati, Keras Kepala)**

Indikator	Jumlah Butir	No. Item
Menjelaskan konsep atau nilai yang dipelajari dari penyakit hati (munafik)	4	1-4
Menjelaskan dampak negative munafik	3	5-7
Menghubungkan permasalahan munafik dengan kehidupan nyata.	4	8-11
Menjelaskan konsep atau nilai yang dipelajari dari penyakit hati (keras hati)	2	12-13
Menjelaskan dampak negative dari keras hati	4	14-17
Menjelaskan konsep atau nilai yang dipelajari dari penyakit hati (keras kepala)	4	19-22
Menjelaskan dampak negative dari keras kepala	3	23-25

Kisi-kisi soal pemahaman materi akhlak (munafik, keras hati, dan keras kepala) disusun untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami konsep, membedakan, dan memberikan contoh perilaku tersebut. Untuk memastikan bahwa soal tidak hanya menguji hafalan, tetapi juga pemahaman mendalam dan kemampuan siswa mengaitkan materi akhlak dengan

3. Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu observasi aktivitas siswa dalam penerapan sosiodrama dalam pembelajaran.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto, Modul ajar dan template media *Roulette*.

### H Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Kuesioner

Angket sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Instrumen ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengukur variabel psikologis, seperti sikap, minat, dan motivasi belajar.<sup>131</sup> Angket dapat disebarkan secara langsung maupun melalui media daring dalam bentuk tautan (link), sehingga memudahkan peneliti menjangkau responden secara lebih efisien dan praktis.<sup>132</sup> Angket tentang motivasi belajar untuk kelas eksperimen disebarkan dengan link [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdq0Z7TpMn\\_Ovvz9-KsGhxL3jif7huKdzRTKc1\\_IXBfM0t5Nw/viewform?usp=dialog](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdq0Z7TpMn_Ovvz9-KsGhxL3jif7huKdzRTKc1_IXBfM0t5Nw/viewform?usp=dialog), dan kelas kontrol menggunakan link <https://forms.gle/Td5QfoD9u3akFqBg9>.

#### 2. Tets

Test digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi akhlak sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Bentuk test adalah

<sup>131</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 194.

<sup>132</sup>Sugiyono, hlm.199-200.

#### 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.

pilihan ganda dengan jumlah 25 soal dan essay 5 soal yang telah dilakukan dengan media *roulette* pada link <https://wordwall.net/id/resource/97289860> dan soal essay pada link <https://wordwall.net/id/resource/98249234> dan secara konvensional.

#### 3. Observasi

Observasi merupakan atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.<sup>133</sup> Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, keterlibatan siswa, dan penerapan metode sosiodrama berbasis media *roulette*.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku, dokumen, modul, peraturan-peraturan dan lain-lain.<sup>134</sup> Analisis dokumen berupa foto kegiatan pembelajaran, Modul Ajar, capaian pembelajaran (CP), daftar nilai siswa. Dikumpulkan sebagai data pendukung untuk melengkapi dan memperkuat temuan dari instrument lain.

### I. Validitas dan Reliabilitas

#### 1. Validitas Test

Menurut Anderson, sebuah test dikatakan valid apabila test tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain, validitas suatu

<sup>133</sup>Hartono, *Analisis Item Instrumen*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2015), hlm. 86

<sup>134</sup> AmriDarwis, *Metode Penelitian pendidikan Agama Islam Pengembangan Ilmu Paradigma Islami, Suplemen Library Reseach dan Teknik Penelitian Daring, EdisiKedua*, (Pekanbaru: Suska Press, 2017, hlm. 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.

instrument merupakan tingkat ketepatan suatu instrument untuk mengukur sesuatu yang harus diukur.<sup>135</sup>

Untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan untuk mengukur atau mendapat data yang sudah valid. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid, apabila dapat mengungkap data variabel yang diteliti secara tepat, begitu juga sebaliknya suatu instrumen dikatakan tidak valid apabila tidak dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Serta sejauh mana pengaruh tersebut maka dalam penelitian ini teknik pengujian validasi instrumen yang digunakan adalah *product moment pearson*.

Rumus Korelasi Product Moment Pearson

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y

$\sum_{XY}$  = jumlah perkalian antar variabel X dan Y

$\sum X^2$  = jumlah dari nilai kuadrat nilai X

$\sum Y^2$  = jumlah dari nilai kuadrat nilai Y

$(\sum X)^2$  = jumlah dari nilai X kemudiandikuadratkan

$(\sum Y)^2$  = jumlah dari nilai Y kemudiandikuadratkan.<sup>136</sup>

<sup>135</sup>M. Wayudin.Zarkasyi, Dkk, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hlm. 190.

<sup>136</sup>Juliansyah Nor, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta, Kencana: 2017), hlm. 169.

#### 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.

Uji validitas untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan untuk mendefinisikan suatu variabel. Analisis ini dilakukan dengan cara pengujian validitas menggunakan program SPSS dengan melihat output SPSS dalam tabel *Item Total Statistik*. Untuk mengetahui keeratan pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat, dapat diketahui dengan kaidah keputusan:

- a) Jika  $R_{hitung} > R_{tabel}$  (uji 2 sisi dengan sig 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap item total statistik (dinyatakan valid)
- b) Jika  $R_{hitung} < R_{tabel}$  (uji 2 sisi dengan sig 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan yang tidak berkorelasi signifikan terhadap item total statistik (dinyatakan tidak valid).

**Tabel 3.9**  
**Kriteria Validitas Instrumen Test**

Interval	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Pada uji validitas, suatu instrumen dinyatakan valid apabila nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari nilai *r* tabel atau nilai Sig. < 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS, seluruh butir pernyataan



#### 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.

pada instrumen motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak menunjukkan nilai korelasi yang lebih besar dari  $r$  tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item instrumen valid dan layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

## 2. Reliabilitas Test

Reliabilitas suatu instrument adalah konsistennan instrumen tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relative sama (tidak berbeda secara signifikan).<sup>137</sup>

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat di andalkan dan konsisten jika pengukuran tersebut di ulang. Suatu pengukuran yang mantap tidak berubah-ubah pengukurannya dan dapat di andalkan karena menggunakan alat ukur tersebut berkali-kali akan memberikan hasil yang sama.

Harga  $r_b$  menunjukkan reliabilitas setengah test oleh karenanya disebut *ganjil-genap*. Untuk mencari reliabilitas seluruh tes digunakan rumus *Spearman Brown*.

$$r_i = \frac{2 \times r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan:

$r_i$  = reliabilitas internal seluruh instrumen

$r_b$  = korelasi *product moment* antara belahan pertama dan kedua.

Klasifikasi tingkat reliabilitas seperti terlihat pada Tabel 3.7

<sup>137</sup>M. Wayudin. Zarkasyi, Dkk, hlm. 206.

**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.

**Tabel 3.10**  
**Kriteria Reliabilitas Instrumen Test**

Reliabilitas	Kriteria
0,81– 1,00	Sangat tinggi
0,61– 0,80	Tinggi
0,41– 0,60	Cukup
0,21– 0,40	Rendah
0,01– 0,20	Sangat rendah

Selanjutnya pengujian dilakukan secara bersama-sama dengan validitas melalui *SPSS 25 Versi For Windows* dengan metode *Corrected Item-Total Correlatio*. Maksudnya teknik dalam *SPSS* untuk menguji validitas setiap butir pertanyaan dengan cara melihat hubungan antara skor butir dan skor total (tanpa memasukkan skor butir itu sendiri dalam totalnya).<sup>138</sup>

Pada uji reliabilitas, instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > 0,60. Hasil uji reliabilitas melalui SPSS menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha pada instrumen motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak berada di atas 0,60, sehingga instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi syarat kelayakan sebagai alat ukur. Hal ini

<sup>138</sup>Priyatno, Duwi. *SPSS 25: Pengolah Data Terpraktis*. (Yogyakarta: Andi Offset, 2019), hlm. 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.

menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari pretest dan posttest dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga hasil analisis pengaruh metode sosiodrama berbasis media roulette terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak siswa memiliki dasar yang kuat dan objektif.

## J. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik parametrik sehingga layak dianalisis menggunakan uji t dan ANOVA.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang paling sederhana adalah membuat grafik distribusi frekuensi atas skor yang ada. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan *uji kolmogorov-smirnov* dengan ketentuan apabila  $d_{hitung} < d_{tabel}$  pada taraf kesalahan tertentu maka, data telah dinyatakan berdistribusi normal.<sup>139</sup> Uji normalitas di maksudkan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berasal dari populasi yang normal atau tidak. Jika data hasil penelitian berasal dari distribusi normal maka dilanjutkan pada uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi *SPSS 25*.

Adapun kriteria pengujiamnnya yaitu:

- 1) Jika nilai sifnifikansi (Sig.) > 0,05 → data berdistribusi normal.

<sup>139</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 164.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi 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) Jika nilai signifikansi (Sig.)  $< 0,05 \rightarrow$  data tidak berdistribusi normal.<sup>140</sup>

Distribusi data yang normal menunjukkan bahwa penyebaran data berada disekitar mean dan mendekati bentuk kurva lonceng (bell shape).

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen (sama). Uji ini dilakukan menggunakan Levene's Test. Data dinyatakan homogen apabila nilai Sig.  $> 0,05$ .

Jika kedua syarat tersebut terpenuhi (normal dan homogen), maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji t dan ANOVA.

**2. Uji T-tes (Independent Sample t-test)**

Uji t merupakan suatu prosedur statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok atau menguji rata-rata suatu sampel terhadap nilai tertentu ketika data berdistribusi normal.<sup>141</sup>

Uji Independent Samples t-test dilakukan untuk menganalisis perbedaan kemampuan pemahaman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis mencakup dua komponen utama, yaitu uji homogenitas varians melalui Levene's Test dan uji perbedaan rata-rata melalui t-test for Equality of Means.<sup>142</sup> Data hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok

<sup>140</sup> Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021), hlm. 58.

<sup>141</sup> Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 150.

<sup>142</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), hlm. 122.



**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.

kemudian dibandingkan untuk melihat efektivitas perlakuan pada kelas eksperimen, serta pengaruh metode sosiodrama berbasis media roulette terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak siswa.

### 3. Uji ANOVA

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analysis of Variance (ANOVA) sebagai metode statistik inferensial untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar antara dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan ANOVA dipilih karena mampu mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara lebih dari dua kelompok sampel independen. Dalam konteks penelitian ini, ANOVA digunakan untuk menganalisis pengaruh perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas terhadap variabel dependen yang diukur, misalnya kemampuan berpikir kreatif atau keterampilan proses sains. Analisis dilakukan dengan membandingkan variabilitas antar kelompok (between-group variance) dengan variabilitas dalam kelompok (within-group variance). Jika nilai signifikansi (p-value) yang diperoleh lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok. Selanjutnya, apabila hasil ANOVA menunjukkan perbedaan yang signifikan, dilakukan uji lanjut (post hoc test), seperti uji Tukey atau Bonferroni, untuk mengetahui secara spesifik kelompok mana yang memiliki perbedaan bermakna. Dengan demikian, ANOVA digunakan untuk memastikan bahwa perbedaan hasil belajar yang muncul di antara

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

kelas kontrol dan dua kelas eksperimen benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, bukan oleh faktor kebetulan atau variasi acak.<sup>143</sup>

#### 4. Uji Regresi

Untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan uji regresi, untuk melihat arah dan kekuatan hubungan di antara variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, uji regresi digunakan untuk menganalisis pengaruh motivasi belajar terhadap pemahaman materi akhlak siswa. Uji regresi menghasilkan koefisien regresi yang menunjukkan seberapa besar perubahan variabel terikat akibat perubahan variabel bebas.

Keputusan pengujian regresi didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Apabila nilai Sig.  $< 0,05$ , maka hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebaliknya, apabila nilai Sig.  $> 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima.<sup>144</sup>

#### 5. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh metode sosiordrma berbasis media roulette terhadap pemahaman materi akhlak Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau dengan melakukan uji statistik. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah:

Hipotesis Pengaruh terhadap Motivasi Belajar

<sup>143</sup>McMillan, James H., & Sally Schumacher, *Research in Education: Evidence-Based Inquiry* (New York: Pearson, 2014), hlm. 145.

<sup>144</sup>Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018).

**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.

$H_a$ = Terdapat pengaruh yang signifikan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa.

$H_0$ = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa.

$H_a$ = Terdapat pengaruh yang signifikan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap pemahaman materi akhlak Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau.

$H_0$ = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap pemahaman materi akhlak Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mandau.

$H_a$ = Terdapat pengaruh secara simultan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa.

$H_0$ = Tidak terdapat pengaruh secara simultan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa.

#### Hak Cipta Diindungi 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 hasil penelitian diatas, bahwa penerapan metode sosiodrama berbasis media *roulette* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak siswa. Penelitian ini juga berkontribusi pada pembelajaran akhlak PAI bahwa metode sosiodrama berbasis media *roulette* efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa untuk menjadikan pembelajaran lebih aktif dan bermakna. Siswa dapat belajar melalui pengalaman, penghayatan peran, dan interaksi sosial, sehingga nilai-nilai akhlak lebih mudah dipahami dan diinternalisasi.

Terdapat pengaruh metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi akhlak, baik secara parsial maupun simultan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dan penggunaan media interaktif mampu meningkatkan semangat belajar sekaligus memperdalam pemahaman nilai-nilai akhlak secara bersamaan.

Hasil analisis data diperoleh, terdapat pengaruh metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap pemahaman materi akhlak pada siswa. Hasil uji Anova pretest, nilai Sig. = 0,123 > 0,05, tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai pretest antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil Anova posttest Nilai Sig. = 0,000 < 0,05, terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada nilai posttest antara kedua kelompok. Hasil uji t posttest, nilai



#### 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.

Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji t pretest pemahaman eksperimen dengan kontrol, nilai Sig. (2-tailed) = 0,004 < 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji t posttes, nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### B. Implikasi

1. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru, pengembang perangkat ajar, dan pihak sekolah dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Agama Islam, khususnya pada materi yang terjadi didalam kehidupan sehari-hari seperti penyakit hati (munafik, keras hati dan keras kepala). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode sosiodrama berbasis *roulette* ini dapat menjadi alternatif inovatif yang mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif sekaligus keterampilan siswa secara lebih optimal.
2. Bagi guru, hasil ini menyarankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan kontekstual. Sosiodrma berbasis *roulette* sebagai bentuk visual naratif mampu menjembatani konsep-konsep pelajaran Agama Islam yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengintegrasikan media serupa dalam kegiatan pembelajaran lainnya untuk menciptakan suasana belajar yang

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menyenangkan sekaligus produktif. Selain itu, penelitian ini juga berimplikasi pada pelatihan guru, yaitu perlunya pembekalan keterampilan dalam mengelola kelas, serta memanfaatkan media pembelajaran kreatif sehingga guru mampu menerapkan metode ini secara efektif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi pengembang kurikulum dan perangkat ajar, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk menggunakan metode sosiodrama berbasis *roulette* atau metode lain yang menggabungkan elemen visual dan narasi sebagai strategi pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa generasi digital. Implikasi ini juga mendukung arah kebijakan pendidikan yang menekankan pentingnya pengembangan keterampilan abad 21, termasuk berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah.
4. Bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan, hasil ini dapat dijadikan acuan dalam merancang program pelatihan guru yang menekankan pada inovasi media pembelajaran berbasis literasi visual. Dengan demikian, transformasi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa dapat terwujud secara berkelanjutan.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode sosiodrama berbasis media *roulette* terhadap motivasi dan pemahaman materi akhlak pada siswa, maka saran-saran berikut dapat diberikan kepada beberapa pihak yang berkepentingan.

1. Bagi Guru atau Pendidik

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Guru disarankan untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual seperti sosiodrma berbasis *roulette* untuk meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kreatif, serta keterampilan proses pemahaman materi pada siswa. Metode sosiodrma berbasis *roulette* terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pengadaan media pembelajaran interaktif, seperti *roulette* pembelajaran, serta menyediakan waktu khusus dalam program MGMP internal sekolah minimal 1 kali per semester untuk pelatihan metode sosiodrama.

3. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Peneliti pengembang bahan ajar disarankan untuk terus mengembangkan metode sosiodrma berbasis *roueltte* atau media sejenis yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran, dengan memperhatikan aspek visual, naratif, dan integrasi kompetensi abad 21.

4. Bagi pelatihan guru

Perlu diadakan pelatihan khusus tentang penyusunan skenario sosiodrama, teknik penggunaan media roulette, manajemen kelas berbasis pembelajaran aktif, minimal 1 kali dalam satu tahun ajaran.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya disarankan menambah jumlah sampel, waktu perlakuan, dan variabel lain seperti sikap religius atau keterampilan sosial, agar hasil penelitian lebih komprehensif dan kuat secara empiris.

**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

- R. Suryani, *Pengaruh Pembelajaran Akhlak Terhadap Karakter Siswa* (Jakarta: Penerbit Cerdas, 2020).
- Abd al-Rahman Ibn Khaldun, *Muqaddimah* (Beirut: Dar al-Fikr, 2001).
- Abd. Moenif, *Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016).
- Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).
- \_\_\_\_\_, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).
- Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013).
- \_\_\_\_\_, *Akhlak Tasawuf*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2018).
- \_\_\_\_\_, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Kencana, 2016).
- \_\_\_\_\_, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017).
- Aziba Maulidiyah. Dkk. Penerapan Metode Sosiodrama Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas Vii (B) Pada Materi Empat Sifat Wajib Rasulullah Di Mts Ummul Qura Desa Kropak, *Journal Al Athfal*, vol. 2, no. 2, 2021.
- Ahmad Nurhuda, *Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Sikap Siswa Akidah Akhlak di Mts Mafatihul Huda Pujon*, Skripsi, STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, 2024.
- Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).
- Asyiah Lubis, Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Meningkatkan Regulasi Emosi Pada Siswa Sma Di Kota Bengkulu, *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, Volume 1 Nomor 1 2017.
- Al-Ghazali, *Ihya Ulum al-Din Juz III* (Dar al-Fikra, 2009).

#### 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.

JAMIL, Al-Qur'an Tajwid Warna, Terjemahan Per Kata, Terjemahan Inggris, (Bekasi: Cipta Bagas Segara, 2012).

\_\_\_\_\_, Al-Qur'an Tajwid Warna, Terjemahan Per Kata, Terjemahan Inggris, (Bekasi: Cipta Bagas Segara, 2012).

Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*, (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2014).

Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014).

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017).

Benny Pasaribu et al., *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis* (Banten: Media Edu Pustaka, 2022).

Bruce Joyce dan Marsha Weil, *Models of Teaching*, (Boston: Allyn and Bacon, 2011).

\_\_\_\_\_, *Models of Teaching* (Boston: Pearson Education, 2015).

Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2018).

Devin M. Q. Agus & Puspita W. Inaifas, "Konsep Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini Menurut Imam Al-Ghazali," *AS-SUNNIYYAH*, vol. 2, no. 1 (2022).

Dieni, "Media Smart Roulette sebagai Media Pembelajaran Bahasa," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 2, 2019.

Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017).

Etya Lidya, *Mengasah Keterampilan Berbicara melalui Metode Sosiodrma*, (Jakarta: CV Pustaka Media Guru, 2021).

Erdang Susilowa. *Media Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015).

Fadhli Dzil Ikrom & Rahmayanti, Pengaruh Media Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal ISSN Online*, Vol. 02, No. 02 (2021).



# 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.

- Feny Nida Fitriyani, Objek Asesmen Proses Dan Hasil Belajar: Ranah Kognitif, Psikomotor dan Afektif. *Jural Insania*, Vol.22. No.2 2017
- H Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Hadarah Rajab, Pendidikan Akhlak: Analisis Filosofis-Jendela Hati, *Jurnal Ilmiah Sustainable*, Vol. 2, No. 1, Juli 2019.
- Hafid Anwar, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Hamidah, H.. *Pengaruh metode sosiodrama dan role playing terhadap peningkatan akhlak siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 2 Kajen Kabupaten Pekalongan* (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan), (2023).
- Hamka, *Lembaga Budi*, cetakan ulang (Jakarta: Rapublik, 2020).
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).
- \_\_\_\_\_, *Teori Motivasi dan Pengukurannya dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020).
- \_\_\_\_\_, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019)
- \_\_\_\_\_, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).
- Harsini. "Perbedaan Strategi Pembelajaran Sosiodrama dan Presentasi dalam Proses Pembelajaran." *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2017).
- Hartono, *Analisis Item Instrumen*, (Pekanbaru: Zanaf Publishing, 2015).
- Hasibuan, J.J. dan Moedjiono. "*Proses Belajar Mengajar*" (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).
- Iham Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021).
- \_\_\_\_\_, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018).



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.

Iha Magdalena, Amilanadzma Hidayah, dan Tiara Safitri, "Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik," *Jurnal Nusantara*, Vol. 3, No. 1 (Maret 2021):51.

Jonathan Sarwowno, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016).

Juliansyah Nor, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta, Kencana: 2017).

*Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol 4 No 2 September 2021.

Karloğlu, A., & Karabekmez, V. (2022). *The relationship between 21st-century teacher skills and critical thinking skills of classroom teacher*. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 9(1), 91-101. <https://doi.org/10.52380/ijpes.2022.9.1.551>.

Kusumaningtyas, *Pengembangan Media Smart Roulette untuk Aspek Perkembangan Bahasa Anak*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2021).

Mellasanti Ayuwardani, "Pemahaman Materi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Praktik," *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, Vol. 1 No. 2

McMillan, James H., & Sally Schumacher, *Research in Education: Evidence-Based Inquiry* (New York: Pearson, 2014).

M. I. Rahman, *Kolaborasi Pendidikan Akhlak antara Sekolah dan Keluarga*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2023).

M. N. Khasanah, *Pendidikan Moral untuk Generasi Muda* (Yogyakarta: Penerbit Pendidikan, 2022).

M. Quraish Shihab, *Wawasan al-Qur'an Tafsir Maudhu'i atas Pelbagai Persoalan Umat*, (Jakarta: Lentera Hati, 2018).

\_\_\_\_\_, *Wawasan Al-Qur'an*, edisi revisi 2018.

M. Wayudin.Zarkasyi, Dkk, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015).

Muhammad Arifin, *Teori dan Praktik Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2008).



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.

- Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016).
- Muhibbin, Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Mts Nw Perian, *Ejournal Edureligia*, vol.2, no.02,2020.
- Mukhadis, A. (2013). *Rekayasa Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Indonesia*. Yogyakarta: UNY Press.
- Najla Akifah dan Febri Fauzia Adami,” Akhlak, Moral dan Etika Perspektif Islam,” *At-Tazakki: jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam dan Humaniora*, Vol. X, No. Y (2024).
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2016).
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2011).
- \_\_\_\_\_,*"Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar"*(Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014.
- Nursyamsi, "*Konsep Reward dan Punishment Dalam Pendidikan Islam*," *Mau'izhah*, Vol. XI No. 2, Juli–Desember 2021.
- Nurul Hidayati, “Pengaruh Metode Sosiodrama terhadap Pemahaman Nilai Akhlak Siswa,” *Jurnal Pnidikan Islam*, Vol. 8, no. 2 (2020).
- Oktavianus Indrayuni Zuraida, *Profil SMAN 1 Mandau*. Duri, 2025.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).
- Panggraini,“*Pengembangan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun*”, 2018.
- Piaget, Jean. *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge, 2015.
- Priyatno, Duwi. *SPSS 25: Pengolah Data Terpraktis*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2019).
- Perwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011).

#### 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.

- Rahendra Maya, Metode Sosiodrma dalam Pendidikan Agama Islam, Edukasi Islami: *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4 No. 08, Juli 2015.
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2012).
- Riyad, Muhammad.” Konsep Khhlak Ibn Miskawaih.” *Jurnal Studi Islam*, 2019.
- Roestiyah, N. K. "*Strategi Belajar Mengajar*" (Jakarta: Rineka Cipta, 2016).
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017).
- S.M. Idris, *Akhlaq dalam Kehidupan Sehari-hari* (Bandung: Al-Ilmu Press, 2021).
- S.N. Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Roulette untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7. No. 2, 2021.
- Sardiman A. M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers,2017).
- \_\_\_\_\_. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018).
- \_\_\_\_\_. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011).
- Sherman, Melvin L. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Boston: Allyn & Bacon, 2015.
- Shi Suci Lestari – *Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Kuasi Eksperimen di MTs Mathlabussa’adah)*. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015.
- Sh Atin, dkk, “Keteladanan Rasul sebagai Model Pendidikan Akhlak dalam Kehidupan Sehari-hari,” *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 15, No. 1 (2024).
- Sh Wahyuni, Macam-Macam Akhlakul Mahmudah dan Akhlakul Mazmumah, *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)*, vol. 2, no. 1, 2024.
- Sugiyono, *Metode Prnrelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung Alfabeta,2019).

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 Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, CV.2017).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019),
- Supriyanto, A., *Statistik Pendidikan: Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian*. (Jakarta: Kencana, 2020).
- Susiati, *Pengaplikasian Metode Sosiodrama Dalam Pembelajaran*, (Jakarta:2019).
- Suyadi, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017).
- Syafa'atun & Nurlaela, "Analisis Pemahaman Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Mata Kuliah Kalkulus Dasar", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19),(2022)
- Sya'ban, B. M., Syahidin, S., Aulia, M. H., Nazhan, F. A., Muzaki, R. F. S., Ali, M. M. F., & Julianto, A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Akidah melalui Model Sosiodrama dalam Memperkuat Karakter Kejujuran Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bandung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1).
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017).
- Syamsul Arifin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2010).
- T. A. Nugroho, *Peran Lingkungan dalam Pembentukan Karakter Siswa* (Surabaya: Lembaga Penerbitan, 2022).
- Van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2020). *Determinants of 21st-century skills and 21st-century digital skills for workers: A systematic literature review*. SAGE Open, 10(1). <https://doi.org/10.1177/2158244019900176>.
- Wahyuni, S. Pengembangan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2017. 8(2).
- Wina Sanjaya. "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan" (Jakarta: Kencana, 2016).



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

- \_\_\_\_\_. "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan," (Jakarta: Kencana, 2019).
- \_\_\_\_\_, *Media dan Sumber Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2017).
- Winkel, W.S., *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2017).
- Wulan Anjarwani, *Penerapan Metode Sosiodrama dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V MIN Lampanah Leungah Aceh Besar* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2015).
- Yani Firdaus." Konsep Akhlak dalam Perspektif Al-Ghazali," *Jurnal Akhlak dan Tasawuf*. Vol. 8., No. 2 (2016).
- Yusuf, M., Muslimah, M., & Surawan, S. (2023). The Use of Sociodrama to Instill Noble Morals (Akhlâq al-Karîmah) in Adolescents. *Tsamratul Fikri| Jurnal Studi Islam*, 17(1).
- Z. M. Wijaya, *Evaluasi Diri dalam Pembelajaran Akhlak* (Malang: Citra Mandiri, 2021).
- Zahrudin AR dan Hasanuddin Sinaga, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018).
- Zaini, Hisyam, dkk. "*Strategi Pembelajaran Aktif*"(Yogyakarta: CTSD, 2018).
- Zinudin dan Ubabuddin, "Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 7, No. 3 (2023): 28219
- Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).



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.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### DAFTAR NAMA- NAMA GURU SMA N 1 MANDAU

No	Nama	NUPTK	JK
1	Ade Candra	1855766668110022	L
2	Afriza Nora	0748763664300102	P
3	Amelia Gazali	9150768669130083	P
4	Amran Sarip	5041751653200033	L
5	Andini Asdalin	9857774675130022	P
6	Anisha Fajarini	5155771673130073	P
7	Apira Susanty	4760754656210052	P
8	Aroni Diyanto	3541744646200052	L
9	Asminar	3135743646300063	P
10	Asnaini	4543758661300002	P
11	Aswinda	6947757661300002	P
12	Azzean Erdawati	1938761662300092	P
13	Beti Yoslanda	5055749651300063	P
14	Dianti Amini	7540765667130103	P
15	Djamilah	5061745648300033	P
16	Egi Veronica	9863762664130132	P
17	Eko Musyafriadi	3861768669130062	L
18	Eli Sartika	2247772674130043	P
19	Elimarita	7236748650300063	P
20	Elwita	2554744646300062	P
21	Endayana Putri	5463771672130062	P
22	Ernawati	0838748651300022	P
23	Etika Pujiati	9861770671130092	P
24	Faradilla Rahayu	4052753656300033	P
25	Febria Desi	4555756658300022	P
26	Fitri Herawati	0338753655300063	P
27	Gemina	8439743644300053	P
28	Hamanto	0634742644200072	L
29	Hasnida	3049741642300083	P
30	Israyati	4850764666220002	P
31	Ita Trihayati	3344752654300093	P
32	Jelina Irawati Pardede	7139766667130213	P
33	Jenna Srimartina	6647763664210172	P
34	Julinar	8058760660300003	P
35	Lathifa Ghaniy	7458770671130022	P
36	Lisa Oktavia	0842763664210212	P
37	M. Suja'un	1243755658200013	L
38	Maria Hutagalung	5338767669130103	P



# Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

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

39	Metrianto	0538757658200032	L
40	Monda Rahmalika	3861776677230012	P
41	Nefi Sriwahyuni	4863762663300062	P
42	Neiny Edwana	7941772673130012	P
43	Nevi Nurlaeli	9039765666210173	P
44	Novia Sari	2459770671130093	P
45	Nurbetty Br Saragih	5543741642300053	P
46	Nurika Hasanah Siregar	6959772673230102	P
47	Nurul Azmi	2860766667130132	P
48	Oktavianus Indrayuni Zuraida	2362759661200043	P
49	PUJA NUR AYU	6660775676230032	P
50	Rafsanjani	2657776677130012	L
51	Ramanis	7443750652210103	P
52	Rebekka Br Tampubolon	8445757658300042	P
53	Rinaldi	5045755656200023	L
54	Rinaldi Afriadi Siregar	1737771672130072	L
55	Rita Yanti Kusuma	5557753655300073	P
56	Rosmiyanti	6947758659300082	P
57	Santun Yulinar	0163769672230023	P
58	Satria Kurniawan	6243775676130033	L
59	SHERLY	8351762664210093	P
60	Siska Oktavia	9635765667130272	P
61	Siti Annisa Reza		P
62	Sri Tetra Masitoh	0635765666230362	P
63	Suci Nur Hidayati	1444772673230153	P
64	Suharni	1644745647300102	P
65	Susi Gusmeri	0142754656300093	P
66	Suyetno	1043751665200003	L
67	Syahrial	7040741642200043	L
68	Tionaria Saragih	9642742643300082	P
69	VISTA YEARIKA	3360769670230273	P
70	Vivi Adriani	5449764665210102	P
71	Vrisca Mestalia	7554765665210003	P
72	Windi Agustini	0143773674230113	P
73	Yelli Sastra Ningsih	5358757659300053	P
74	Yeni Mariyati	2755769670130162	P
75	Yetti Sulastri	7539749651300053	P
76	Yosi Azwar	5539763664230113	P
77	Yulastri	6454744646300053	P
78	Yulisa	3057766669130113	P
79	Yulita	9037741643300113	P
80	Yusmalinda	0247746648300073	P
81	Zuhera	1944760661300012	P

## Lampiran 2

### Rekapitulasi Data Observasi Sosiodrama Kelas Eksperimen Kelas XII.5

No	Nama	Pemahaman Materi	Ekspresi / Penghayatan	Kerjasama	Kreativitas	Pesan Moral	%
1	Agung Patonah	3	4	4	4	3	90
2	Adiansyah Putra	3	3	4	3	3	80
3	Andra Kurnia R	3	4	4	3	3	85
4	Aura Dwi Senta	3	3	3	3	3	75
5	Dhilutfi Aulia S	3	3	3	3	3	75
6	Fahed Abbiyu R	3	4	4	3	3	85
7	Hadi Hermawan	3	4	4	3	3	85
8	Ifrah Ya Taqiya	3	4	4	4	3	90
9	Intan Deslina	3	3	3	3	3	75
10	Julia Yasmin	3	4	4	4	3	90
11	Khalid Al Farisy	3	4	4	3	3	85
12	Melati Syaputri	3	3	3	3	3	75
13	M. Galuh Effendi	3	3	3	3	3	75
14	Nadira Dwina	3	4	4	3	3	85
15	Raditya Warman	3	3	3	3	3	75
16	Rahmayana Indah	3	3	3	3	3	75
17	Sinta Dwi Putri	3	4	4	4	3	90
18	Syahrul Ramadan	4	4	4	3	3	90
19	Zika Meitri S	4	4	4	3	3	90
20	Zulhetman Putra	3	4	4	3	3	85

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska 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.



### Kelas Kontrol XII.10

No	Nama	Pemahaman Materi	Ekspresi / Penghayatan	Kerjasama	Kreativitas	Pesan Moral	%
1	Abdul Rahman	4	4	4	4	3	95
2	Aisyah	4	4	4	3	3	90
3	Aisyah Edizon	3	3	4	3	3	80
4	Alhamzir Muhammad	3	3	4	3	3	80
5	Anisya Ramadhani	3	4	4	3	4	90
6	Aurelia Oktaviola	4	4	4	3	4	95
7	Dira Saswita	4	4	4	4	3	95
8	Hafiz Kurnia Wimbri	3	3	4	3	3	80
9	Haura Hafizh.D	4	3	4	3	4	90
10	Masya Septianti	4	4	4	3	4	95
11	M. Haikal	4	4	4	3	4	95
12	Nabila Mardiah	3	4	4	3	4	90
13	Osy Lestary	3	3	3	3	3	75
14	Rafidah Iffah	4	4	4	4	3	95
15	Salwa Azzahra	4	4	4	3	3	90
16	Silvia Safitri N	4	4	4	3	3	90
17	Suci Maghfirah	4	3	3	3	3	80
18	Ulqi Elkananta	3	3	4	3	3	80
19	Widya Saputri	3	3	4	3	4	85
20	Zahra Aurelia	4	4	4	3	3	90

#### 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.

### Lampiran 3

#### Hasil Rekapitulasi Observasi Metode Sosiodrama Kelas Eksperimen

No	Pemahaman Materi	Ekspresi / Penghayatan	Kerjasama	Kreativitas	Pesan Moral	Rata rata
1	4	4	4	4	3	95
2	4	4	4	3	3	90
3	3	3	4	3	3	80
4	3	3	4	3	3	80
5	3	4	4	3	4	90
6	4	4	4	3	4	95
7	4	4	4	4	3	95
8	3	3	4	3	3	80
9	4	3	4	3	4	90
10	4	4	4	3	4	95
11	4	4	4	3	4	95
12	3	4	4	3	4	90
13	3	3	3	3	3	75
14	4	4	4	4	3	95
15	4	4	4	3	3	90
16	4	4	4	3	3	90
17	4	3	3	3	3	80
18	3	3	4	3	3	80
19	3	3	4	3	4	85
20	4	4	4	3	3	90
Rata-rata						85

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.

## Lampiran 4

### Output SPSS

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kontrol	.090	20	.200*	.947	20	.317
	Eksperimen-1	.159	20	.200*	.926	20	.127
	Eksperimen-2	.118	20	.200*	.968	20	.711
Posttest	Kontrol	.163	20	.173	.933	20	.176
	Eksperimen-1	.172	20	.122	.891	20	.028
	Eksperimen-2	.187	20	.066	.847	20	.005

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

### Descriptives

Posttest								
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Kontrol	20	71.35	5.234	1.170	68.90	73.80	61	78
Eksperimen-	20	91.00	5.410	1.210	88.47	93.53	84	100
Eksperimen-2	20	93.90	6.601	1.476	90.81	96.99	76	100
Total	60	85.42	11.589	1.496	82.42	88.41	61	100

### ANOVA

Posttest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6020.233	2	3010.117	90.097	.000
Within Groups	1904.350	57	33.410		
Total	7924.583	59			

1. Diarang 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. Diarang 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.

## Descriptives

Pretest

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Kontrol	20	55.70	3.840	.859	53.90	57.50	50	62
Eksperimen-1	20	58.60	9.450	2.113	54.18	63.02	38	72
Eksperimen-2	20	59.90	4.833	1.081	57.64	62.16	50	68
Total	60	58.07	6.646	.858	56.35	59.78	38	72

## ANOVA

Pretest

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	184.933	2	92.467	2.177	.123
Within Groups	2420.800	57	42.470		
Total	2605.733	59			

## Lampiran 5

### Dokumentasi

#### Kelas Eksperimen XII.5

##### Pretest Media *Roulette*



##### Posttest Media *Roulette*



##### Pembelajaran dengan Metode Sosiodrama



#### 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.

## Kelas Kontrol XII.10

### Pretest Secara Manual (Kertas)



### Posttest Secara Manual



### Pembelajaran dengan Metode Ceramah dan Diskusi





## BIODATA

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Email

Password Email

No. HP

Nama Dospem (Tanpa Gelar) :

Email dospem :

NAMA (Capital) : YELLI SATRA NINGSIH

: 22390125387

: Magister Pendidikan Agama Islam

JUDUL (Capital) : PENGARUH PENERAPAN METODE SOSIODRMA BERBASIS MEDIA  
ROULETTE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN  
MATERI AKHLAK PADA PEMBELAJARAN PAI SISWA SMA N 1  
MANDAU

: 22390125387

: uinsuska2023

: 082283261485

1. Zaitun

2. Idris

1. zaitun@uin-suska.ac.id

2. idrisharun@uin-suska.ac.id

UIN SUSKA RIAU

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

1. Dilarang menyalin 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.