

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Sistematika Pembahasan .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN</b>	
<b>PENGAJUAN HIPOTESIS</b> .....	11
A. Kajian Teoretik .....	11
1. Metode <i>Role Playing</i> .....	11
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	11
b. Tujuan Dan Manfaat Metode <i>Role Playing</i> .....	15
c. Kelebihan Dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i> .....	16
d. Penerapan Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> .....	17
2. Hasil Belajar Siswa.....	18
a. Pengertian Belajar .....	18
b. Teori belajar .....	21

c. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam .....	24
d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam .....	27
B. Penelitian Yang Relevan .....	28
C. Kerangka Berpikir .....	30
D. Pengajuan Hipotesis .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
B. Metode Penelitian .....	33
C. Populasi dan Sample .....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Analisa Data .....	37
F. Hipotesis Statistik .....	40
<b>BAB IV DESKRIPSI HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Analisis Data Kelas Eksperimen.....	41
B. Analisis Data Kelas Kontrol .....	54
C. Analisis Data Tentang Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam .....	66
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>70</b>
A. Simpulan .....	70
B. Saran-saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Nilai Data Kelas Eksperimen Pre-Test.....	41
Tabel 2.2 Hasil Distribusi Frekuaensi PAI Pre-Test Kelas Eksperimen.....	43
Tabel 2.3 Nilai Chi Kuadrat Hitung Pre-Test Kelas Eksperimen .....	46
Tabel 2.4 Hasil Nilai Data Kelas Eksperimen Post-Test .....	47
Tabel 2.5 Hasil Data Frekuensi PAI Post-Test Kelas Eksperimen .....	49
Tabel 2.6 Nilai Chi Kuadrat Hitung Post-Test kelas Eksperimen .....	52
Tabel 2.7 Hasil Data Kelas Kontrol Pre-Test.....	54
Tabel 2.8 Hasil Data Frekuensi PAI Pre-Test Kelas Kontrol .....	56
Tabel 2.9 Nilai Chi Kuadrat Hitung Pre-Test Kelas Kontrol.....	59
Tabel 2.10 Hasil Data Kelas Kontrol Post-Test.....	60
Tabel 2.11 Nilai Distribusi Frekuensi PAI Post-Test Kelas Kontrol.....	62
Tabel 2.12 Nilai Chi Kuadrat Hitung Post-Test Kelas Kontrol .....	65
Tabel 2.13 Distribusi Dua Variabel .....	66

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 1.1 Histogram Dan Polygon kelas Eksperimen Pre-Test.....	44
Grafik 1.2 Histogram dan Polygon Kelas Eksperimen Post-Test.....	50
Grafik 1.3 Histogram dan Polygon Kelas Kontrol Pre-Test .....	56
Grafik 1.4 Histogram dan Polygon Kelas Kontrol Post-Test.....	62

## ABSTRAK

Nama: **ADE SURETNO**, NIM: **122111538**, Judul Skripsi: **Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen Kelas X Di SMK ARKID Madani Cikeusik Kab. Pandeglang).**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keaktifan belajar siswa dalam belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah proses pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa sehingga mereka merasa jenuh dan bosan dalam belajar. Upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode yang menyenangkan seperti metode *Role Playing*. Metode tersebut merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih aktif dengan bekerja sama dalam suatu kelompok untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1) Bagaimana Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK ARKID Madani Cikeusik Kab. Pandeglang ? 2) Apakah Terhadap Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK ARKI Madani Cikeusik Kab. Pandeglang ?

Tujuan penelitian ini adalah untuk : 1) Untuk mengetahui Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK ARKID Madani Cikeusik Kab. Pandeglang. 2) Untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK ARKI Madani Cikeusik Kab. Pandeglang

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen Design* adapun teknik pengumpulan data ini yaitu dengan Observasi, dan Tes. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, maka penulis melakukan penelitian dengan metode eksperimen kuasi, metode penelitian ini yang bersifat untuk membandingkan kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang mana kelas kontrol terdiri dari 22 sampel begitupula dengan kelas eksperimen terdiri dari 22 sampel. Teknik yang digunakan yaitu tes yang terdiri pre-test dan post-test, hasil penelitian dianalisis dengan pendekatan logika dan perhitungan statistik.