

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH SUNGSANG
KABUPATEN BANYUASIN**



SKRIPSI SARJANA S I

**Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh

**AYU LESTARI
NIM. 62.2015.031**

Jurusan/Program Tarbiyah (Pendidikan Agama Islam)

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hal : pengantar skripsi

Kepada Yth
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah
Palembang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami periksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin**", ditulis oleh Saudari Ayu Lestari telah dapat diajukan sidang Munaqosah Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

Demikian Terima Kasih

Wassalamua'alaikum Wr. Wb

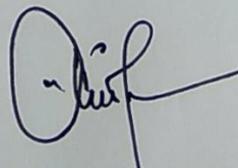
Palembang, 09 Maret 2019

Pembimbing I



Dra. Yuslaini, M. Pd
NBM/NIDN:930724/0227086001

Pembimbing II



Dr. Ani Aryati, S. Ag., M.Pd.I
NBM/NIDN:788615/0221057701

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH SUNGSANG
KABUPATEN BANYUASIN

Yang ditulis oleh saudari Ayu Lestari, 62.2015.031

Telah dimunaqsyahkan dan dipertahankan

Di depan Panitia Penguji Skripsi

Pada tanggal 09 Maret 2019

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

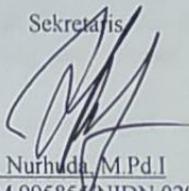
Palembang, 9 Maret 2019
Universitas Muhammadiyah Palembang
Fakultas Agama Islam
Panitia Penguji Skripsi

Ketua,



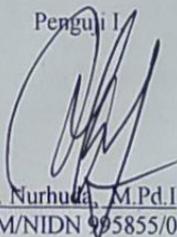
Azwar Hadi, S.Ag., M.Pd.I
NBM.995868/NIDN.0229097101

Sekretaris



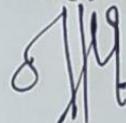
Dra. Nurhuda, M.Pd.I
NBM.995855/NIDN.0205116901

Penguji I



Dra. Nurhuda, M.Pd.I
NBM/NIDN 995855/0205116901

Penguji II,



M. Jauhari, S.E., M.Si
NBM.NIDN 1096431/0231106903

Mengesahkan,
Dosen Fakultas Agama Islam



Dra. Abu Hanifah, M.Hum.
NBM.618325/NIDN.0210086901

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ayu Lestari

Nim : 622015031

Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi ini telah ditulis sendiri dengan sungguh-sungguh dan tidak ada bagian yang merupakan penciplakan karya orang lain. Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup menerima sanksi apapun sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palembang, 9 Maret 2019

Peneliti



Ayu Lestari

NIM: 622015031

ABSTRAK

AYU LESTARI. 622015031. PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH SUNGSANG KABUPATEN BANYUASIN TAHUN PELAJARAN 2019 . Skripsi Jurusan Tarbiyah. Program prodi PAI Universitas Muhammadiyah Palembang Pembimbing I : Dra. Yuslaini., M.Pd., dan pembimbing II : Dr. Ani Aryati S. Ag., M.Pd.I.

Kata kunci : Aqidah Akhlak , Model *Role Playing*, Dan Pemahaman Belajar siswa .

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) pemahaman belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin. (2) penerapan model *role playing* Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin. (3) pemahaman belajar siswa setelah diterapkan model *role playing* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian pretest .Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin yang berjumlah 375 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV yang berjumlah 71 yang diambil sampel 45 orang .instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah test. Teknik analisis data menggunakan uji-t .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *role playing* berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa aqidah akhlak pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin .dengan rata-rata hasil belajar aqidah akhlak pada kelas IV yang tidak menggunakan model *role playing* adalah 48,67 sedangkan pemahaman siswa aqidah akhlak yang menggunakan model *role playing* adalah 74,89. Analisis data menggunakan uji- t diperoleh hasil t_{hitung} 8,936 dan t_{tabel} pada taraf signifikan 1% maupun pada taraf signifikan 5 % dengan perincian $2,02 < 8,936 > 2,69$.hal ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nyalah.Skripsi ini diselesaikan.Sholawat dan salam selalu ditujukan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW. beserta sahabat-sahabatnya yang telah membuka tabir kegelapan dunia menjadi terang penuh dengan kenikmatan Allah SWT. Berlatar belakang pada rasa simpati penulis terhadap kondisi pendidikan Muhammadiyah yang demikian marak dan tetap dapat mempertahankan ciri khas pendidikannya ditengah kepadatan program pendidikan pemerintah yang harus diselesaikan penulis merasa terpanggil pendidikan pemerintah yang harus diselesaikan penulis merasa terpanggil untuk mengadakan penelitian ilmiah secara lebih mendalam. Untuk itu penulis tema penelitian “ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin “ disamping itu penulisan skripsi ini dalam rangka melengkapi persyaratan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan dalam Ilmu Tarbiyah di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang ada agar berhasil sebagaimana mestinya, namun penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesainya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis. Untuk itu semua penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Hasan dan Ibunda Holila serta Tante tersayang Hj. Erna Ratna Ghani, Ayundaku Maya Sundari, Siska Novita Sari, dan Kesi Yusnita dan Adikku tercinta Andre dan Septiana Pramita yang telah memberikan dorongan moril dan materil selama penulis menjalani studi dan selalu menyertakan do'a restu untuk keberhasilan ini.
2. Bapak Dr. Abid Djazuli, S.E., MM., selaku rektor Universitas Muhammadiyah Palembang .
3. Bapak Drs. Abu Hanifah, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang
4. Ibu Dra. Yuslimah, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Ani Aryati S. Ag., M.Pd.I., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh staf dan karyawan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.
7. Bapak Samsul Sainuri, selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin yang telah membantu penulis dalam mencari dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu guru serta seluruh staf dan karyawan sekolah Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin.
9. Sahabat-sahabatku (Ida Rosa, Kiki Hapitria Ningsih, Siti Juwariyah, Vini Viranika dan Yuni Fersilia), bersama melewati masa kuliah dan masa bimbingan skripsi dengan penuh kenangan dan dorongan serta selalu memberikan semangat.
10. Teman-teman angkatan 2015 jurusan Pendidikan Agama Islam yang bersama-sama melewati suka duka dalam bimbingan skripsi dan selalu memberikan semangat dan dorongan.

Semoga bimbingan dan bantuan yang diberikan dapat bermanfaat dan menjadi amal saleh disisi-Nya. Akhirnya saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan penelitian ini.

Palembang ,Maret 2019

Penulis,



AYU LESTARI
NIM. 622015031

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PENGANTAR PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Tujuan dan Penelitian	11
E. Hipotesis Penelitian	13
F. Defenisi Operasional	14
G. Variabel Penelitian	15
H. Metode Penelitian	16
I. Analisis Data	21
J. Sistematika Penulisan Skripsi	23
BAB II LANDASAN TEORI	24
A. Pendidikan Akidah Akhlak	24

B. Metode <i>Role Playing</i>	33
C. Kelebihan Dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	37
D. Konsep Tentang Pemahaman	39
BAB III OBJEK PENELITIAN	52
A. Sejarah Singkat Madrasah Ibtidaiyah Sungsang.....	52
B. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Sungsang	53
C. Tujuan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Sungsang	53
D. Letak Geografis Madrasah Ibtidaiyah Sungsang	54
E. Data Umum Madrasah Ibtidaiyah Sungsang	54
F. Data Kepala Madrasah Ibtidaiyah Sungsang	57
G. Data BantuanOperasional Sekolah (BOS) Madrasah ..	57
H. KondisiSaranaPrasarana Madrasah	57
I. Rekap Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.....	62
J. Kegiatan Belajar Mengajar dan Ektrakurikuler.....	67
K. Keuangan dan Kebutuhan Madrasah	68
BAB IV ANALISIS DATA	70
A. Pemahaman Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Model <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin	70
B. Penerapan Model <i>Role Playing</i> Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin..	75

C. Pemahaman Belajar Siswa Setelah Diterapkan Model <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin	80
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Implikasi	92
C. Saran	92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Seluruh Populasi Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang	17
Tabel 3.1 Luas Tanah Kepemilikan Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang.....	58
Tabel 3.2 Luas Tanah Penggunaan Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang.....	59
Tabel 3.3 Jumlah Dan Kondisi Bangunan Di Madrasah	59
Tabel 3.4 Sarana Dan Prasarana Pendukung Pembelajaran.....	60
Tabel 3.5 Sarana Dan Prasarana Pendukung Lainnya	61
Tabel 3.6 Jumlah Guru Pengajar Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang	63
Tabel 3.7 Jumlah Guru/ Pegawai Madrasah Ibtidaiyah Sungsang.....	63
Tabel 3.8 Jumlah Siswa Madrasah Ibtidaiyah Sungsang	65
Tabel 3.9 Siswa Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Yang Menjadi Objek Peneliti	65
Tabel 3.10 Kegiatan Ekstrakurikuler Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang...	67
Tabel 4.1 Data Hasil Prestes Anak Didik Sebelum Diterapkan Model <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang	71
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Sebelum Diterapkan Model <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang.....	72
Tabel 4.3 Data Hasil Prestes Anak Didik Setelah Diterapkan Model <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang	81

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Sebelum Diterapkan Model <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang.....	82
Tabel 4.5 Peta Korelasi	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan yang dihadapi saat mengajar di Madrasah Ibtidaiyah adalah ketika Guru menjelaskan bahkan berulang-ulang kali tetapi siswa-siswi tersebut tidak bisa memahaminya dengan baik dan bahkan saat ditanya kembali mengenai pelajaran yang sama siswa-siswi tersebut tidak bisa menjawab dengan alasan lupa padahal materi yang diajarkan baru beberapa minggu, ini menandakan siswa-siswi tersebut cepat lupa akan materi atau ilmu yang guru sampaikan.

Pembelajaran adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dan antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengertian interaksi mengandung unsur saling memberi dan menerima. Dalam setiap pembelajaran ditandai sejumlah unsur, yaitu: tujuan yang hendak dicapai, peserta didik dan pendidik, bahan pelajaran, metode yang digunakan untuk menciptakan situasi belajar mengajar, dan penilaian yang fungsinya untuk menetapkan seberapa jauh ketercapaian tujuan. Istilah belajar sendiri berarti suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa buku, lingkungan, pendidik atau Sesama teman.¹

¹ Hafni Ladjid, *Pengembangan Kurikulum Menuju Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat : PT. Press Group, 2005) hlm. 112.

Menurut Undang - undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Secara umum pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang sedemikian rupa dengan maksud supaya disamping tercipta proses belajar juga sekaligus proses belajar menja di lebih efesien dan efektif.²

Pendidikan Agama Islam akan menjadi dasar teologis bagi setiap manusia untuk mengenal siapa dirinya, dari mana asalnya dan untuk apa dia hidup di dunia ini. Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan konsep ajaran agama Allah SWT. Yaitu Islam.

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran, khususnya Agama Islam adalah kurangnya perhatian Pendidik Agama terhadap penggunaan model mengajar, umumnya pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga menimbulkan kejenuhan terhadap peserta didik yang pada akhirnya peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik.

² Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dan Peraturan Pelaksanaannya,hlm.12

Sesuai Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 207 Tahun 2014 tentang kurikulum madrasah menetapkan pemberlakuan Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.³ Dalam kurikulum ini terdapat perubahan yang signifikan terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam, beberapa model dan metode *role playing* kontekstual diterapkan sebagai sarana pengantar yang dianggap sesuai dengan keadaan peserta didik pada masa ini. Dalam melaksanakan Pendidikan Islam, peranan pendidik sangat penting artinya dalam proses pendidikan, karena dia yang bertanggung jawab dan menentukan arah pendidikan tersebut.⁴

Model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika metode yang digunakan benar-benar tepat, karena antara pendidikan dengan metode saling berkaitan. Disini pendidik sangat berperan penting dalam membimbing peserta didik kearah terbentuknya pribadi yang diinginkan.

³ Lihat, Keputusan Menteri Agama RI Nomor 207 Tahun 2014 *Tentang Kurikulum Madrasah*, (Jakarta : Menteri Agama RI, 31 Desember 2014

⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum,; Teori Dan Praktek*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.5

Maka dari itu, Pendidik Agama pada mata Pelajaran Akidah Akhlak tertantang untuk bisa menyampaikan materi secara efisien dan efektif serta dapat membuat peserta didik menjadi fokus dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Agar pembelajaran Aqidah Akhlak berhasil dengan baik, model yang digunakan harus menarik perhatian peserta didik, menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam hal ini, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan model *role playing* (bermain peran).

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.⁵

Menurut Sugihartono model *role playing* adalah model pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga siswa berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari.⁶

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran- peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu

⁵ Sipsd.Blogspot.Com

⁶ [Http://Semnasfis.Unimed.Ac.Id](http://Semnasfis.Unimed.Ac.Id)

pertunjukan peran di dalam kelas atau pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran atau alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Pembelajaran ini menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Pemahaman dalam pembelajaran adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hapal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan.

Menurut Poesprodjo bahwa pemahaman bukan kegiatan berpikir semata, melainkan pemindahan letak dari dalam berdiri disituasi atau dunia orang lain. Mengalami kembali situasi yang dijumpai pribadi lain di dalam Erlebnis (sumber pengetahuan tentang hidup, kegiatan melakukan pengalaman pikiran), pemahaman yang terhayati. Pemahaman merupakan suatu kegiatan berpikir secara diam-diam, menemukan dirinya dalam orang lain.⁷

⁷ <https://www.rijal09.com>.

Nilai- nilai ajaran Agama Islam harus sejak dini diajarkan kepada anak agar benar-benar bisa terinternalisasikan dalam dirinya disaat mereka menjadi orang dewasa nanti sehingga benar- benar tahu akan hakikat dirinya. Salah satu aspek penting dalam Pendidikan Agama Islam adalah ajaran tentang akhlak, baik itu akhlak kepada Allah, akhlak sesama manusia dan akhlak kepada alam. Akhlak yang termanifestasikan pada kepribadian seseorang tidak akan sempurna tanpa dilandasi dengan pondasi yang kokoh yaitu berupa Aqidah. Dengan pondasi Aqidah yang kokoh maka anak tidak roboh oleh pengaruh kebudayaan modern yang mampu merusak moral (akhlak) seseorang.

Gejala kemerosotan moral ini sudah sangat mengkhawatirkan. Kejujuran, kebenaran, keadilan, tolong-menolong dan kasih sayang sudah tertutup oleh penyelewengan, saling menjegal dan saling merugikan.

Salah satu upaya yang mungkin dilakukan adalah dengan mengoptimalkan pendidikan moral yaitu pendidikan yang diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berarti dalam membentuk religius pada diri peserta didik, yakni terciptanya mental Akhlak dan kekuatan Aqidah yang kokoh yang teraplikasikan dalam sikap keagamaan di berbagai dimensi kehidupan. Oleh karena itu mata pelajaran Aqidah Akhlak sangat diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang memiliki religiusitas yang tinggi, yang berakidah dan berakhlak mulia

yang mampu mengaplikasikan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari.⁸

Aqidah Akhlak di lembaga Pendidikan merupakan salah satu implementasi dari jiwa Pendidikan Islam dan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Pendidikan Agama Islam terutama dalam pendidikan dasar. Hal ini disebabkan karena Aqidah Akhlak sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan sejak dini oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif dan globalisasi dan krisis multidimensional bangsa dan negara Indonesia.⁹

Menurut Encyclopedia Britannica, akhlak diarahkan kepada ilmu akhlak yaitu sebagai studi yang sistematis tentang tabiat dari pengertian nilai, baik, buruk, seharusnya benar, salah dan sebagainya tentang prinsip umum dan dapat diterapkan terhadap sesuatu, selanjutnya dapat disebut juga sebagai filsafat moral.

Madrasah merupakan Lembaga Pendidikan yang mendidik peserta didik menuju kearah suatu sistem Pendidikan yang lebih baik. Madrasah merupakan nama lain dari sekolah, yang mempelajari tentang Agama Islam. Banyak katagori Madrasah dalam Lembaga Pendidikan yaitu Madrasah Ibtidaiyah. Lembaga Pendidikan Madrasah memberikan para siswanya nilai-nilai Agama yang tinggi, akhlak yang

⁸ Moh.Amin, 10 *Induk Akhlak Terpuji*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1997), H.17.

⁹ Menteri Agama Republik Indonesia, Peraturan Menteri Agama Republic Indonesia Nomor 2 Tahun 2008, *Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta, 2008), hlm.18.

mulia, sehingga tidak terjerumus di lembah kenakalan yang semakin marak akhir-akhir ini. Melihat realita yang ada, baik secara filosofis maupun budaya bangsa kita sangat mengedepankan nilai-nilai Agama, pribadi luhur, dan akhlak mulia. Dalam hadits dikatakan “ sesungguhnya aku diutus ke dunia ini hanya untuk menyempurnakan akhlak”. Madrasah mempunyai peran dan tanggung jawab yang signifikan pada pemerintah dan umat Islam terhadap kemajuan dan kejayaan umat Islam. Peran dan tanggung jawab umat Islam ini antara lain sebagai respon terhadap sikap pemerintah kolonial yang pada umumnya tidak suka terhadap kemajuan Pendidikan Islam khususnya Pendidikan Agama.¹⁰

Berdasarkan penelitian 7 Januari 2019 disekolah Madrasah Ibtidaiyah pemahaman siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak sangat minim karena model pengajarannya kurang tepat menyebabkan murid mudah lupa saat guru menjelaskan di depan dengan permasalahan tersebut saya mengangkat dengan menggunakan model *role playing*.

Alasan peneliti memilih model *role playing* karena model ini merupakan salah satu langkah terciptanya pelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan terlihat lebih aktif dan di dalam kelas akan terasa menyenangkan bagi peserta didik dan kemudian dengan menggunakan model *role playing* ini tidak akan

¹⁰ Kabar-Pendidikan.Blogspot.Com

membuat peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik, aktif dan mereka akan merasa senang dan tertarik serta bersemangat saat mendapatkan pembelajaran Akidah Akhlak. Dalam penerapan model *role playing* peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Metode *role playing* bukan hanya menekankan aspek kognitif peserta didik, tetapi lebih kepada proses perkembangan kemampuan dan usaha peserta didik dalam menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan membentuk karakter peserta didik. Oleh karena itu, penulis merasa termotivasi untuk mengkaji permasalahan tersebut dan mengangkat ke dalam sebuah judul skripsi yang berjudul “ **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH SUNGSANG KABUPATEN BANYUASIN** “

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada di dalam rencana penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pemahaman belajar siswa sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin ?

2. Bagaimana Penerapan Model *Role Playing* di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin ?
3. Bagaimana pemahaman belajar siswa setelah diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin ?

C. Pembatasan Masalah

Karena luasnya permasalahan yang akan diteliti dan untuk memperjelas permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan yang dibahas yaitu mengenai :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup baik manusia atau hewan, atau benda mati.
2. Pemahaman adalah kesanggupan untuk melihat suatu situasi dengan teliti .

Pada Akidah Akhlak merupakan salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang dimaksud sebagai wahana pengetahuan, bimbingan, dan pengembangan kepada siswa agar dapat memahami , meyakini dan

menghayati kebenaran Agama Islam serta bersedia mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Objek yang akan diteliti adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Sungsang kelas IV. Adapun perkembangan anak usia 6-12 Tahun, pada masa ini anak memasuki masa belajar didalam dan diluar. Banyak aspek perilaku dibentuk melalui penguatan verbal, keteladanan, dan identifikasi.
4. Pelajaran PAI yang akan diuji melalui pemahaman yang dibantu dengan model *role playing* adalah pelajaran dengan sub pokok bahasan perilaku terpuji.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan masalah adalah :

- a. Untuk Mengetahui Pemahaman Belajar Siswa Sebelum di terapkan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin.
- b. Untuk Mengetahui Penerapan Model *Role Playing* di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin.

- c. Untuk Mengetahui Pemahaman Belajar Siswa Setelah di terapkan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian diharapkan dapat berguna sebagai berikut :

- a. Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin
Peserta didik bisa mendapatkan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan sesuai dengan karakteristik mereka yang masih senang bermain-main dan melakukan hal-hal yang mereka suka. Selain bisa menyegarkan suasana belajar juga akan mempercepat proses transformasi ilmu di dalamnya. Dengan menggunakan metode baru ini diharapkan mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik dalam proses belajar yang selalu sama dan dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar.
- b. Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin
Menjadi bahan informasi tentang metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran akidah akhlak sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.
- c. Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin
Memberi masukan bagi madrasah mengambil suatu kebijakan dalam rangka peningkatan pembelajaran untuk mencapai pemahaman belajar yang diharapkan.

d. Ilmu Pengetahuan

- 1). Untuk menelaah pencapaian prestasi belajar siswa
- 2). Sebagai informasi dalam rangka mengoptimalkan pencapaian tujuan kegiatan belajar mengajar

e. Penulis

Di harapkan bisa mengembangkan pengetahuan-pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh metode *role playing* terhadap pemahaman belajar peserta didik serta menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang bagaimana pengaruh dan penggunaan metode *role playing* sebagai salah satu metode pembelajaran Aqidah Akhlak.

E. Hipotesa Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Di katakan sementara karena jawaban yang di berikan melalui hipotesis baru di dasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta. Hipotesis memungkinkan kita menghubungkan teori dengan penamatan dan pengamatan dengan teori. Hipotesis mengemukakan pernyataan tentang harapan peneliti mengenai hubungan-hubungan antara variabel-variabel dalam persoalan.¹¹

¹¹ Gulo, W, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm.57

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta hasil penelitian sebelumnya yang telah diuraikan oleh penulis, maka hipotesis yang menjadi jawaban sementara dalam penelitian ini adalah “ metode *role playing* berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin.

F. Defenisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan, ketentuan didalam memahami maksud yang terkandung didalam judul penelitian ini. Untuk menghilangkan kesalah pahaman penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan maksud yang terkandung dalam judul penelitian ini, yaitu:

- Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda, cara atau proses) yang ikut dalam pembentukan karakter, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.
- Penerapan model *role playing* dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai sebuah upaya untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang efektif, dalam hal ini pemahaman siswa di dalam kelas yang dibantu dengan model *role playing*. Pemahaman siswa sendiri merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.

- Model *role playing* dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat peserta didik lebih meresapi perolehannya dan lebih mudah dalam menerima materi yang diajarkan.
- Pemahaman siswa adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dalam berbagai segi. Seseorang dikatakan memahami suatu hal apabila ia dapat memberikan penjelasan dan meniru hal tersebut dengan menggunakan kata-katanya sendiri.
- Aqidah akhlak adalah keadaan seseorang untuk perbuatan tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

Bahwa penerapan pemahaman siswa yang dibantu model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa baik segi kognitif dan afektif dengan ditunjukkannya siswa memahami, menyenangkan, dan dapat mempraktekkan pembelajaran akidah akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

G. Variabel Penelitian

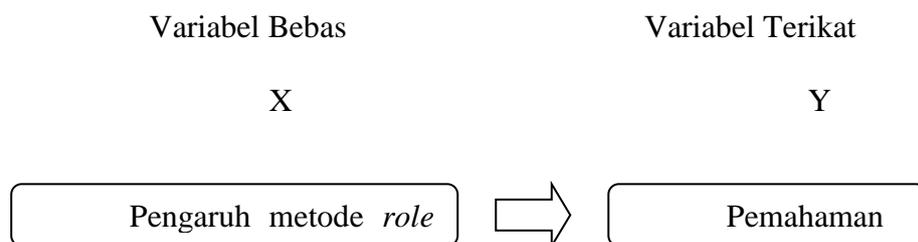
Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.¹² Di dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu :

1. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel Bebas adalah yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.¹³ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah :” pengaruh metode *role playing* “.

2. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.¹⁴ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “ pemahaman siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak .”



¹² Suharsimin Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013). hlm. 118

¹³ Ibid. hlm. 119

¹⁴ Ibid. hlm 120

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini yang digunakan adalah penelitian eksperimen adalah jenis penelitian eksperimen yang menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab - akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen, satu atau lebih kondisi perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok control yang tidak dikenai kondisi perlakuan.¹⁵

2. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi merupakan keseluruhan obyek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai-nilai maupun hal-hal yang terjadi.¹⁶

¹⁵ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*,(Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada,20013),hlm.88

¹⁶ Ine I Amirman Yosuda, *Penelitian Dan Statistic Pendidikan*,(Cet.I ;Jakarta:Bumi Aksara, 1993),hlm.134

TABEL 1.1
RINCIAN SELURUH POPULASI DIMADRASAH
IBTIDAIYAH SUNGSANG

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	I	62
2.	II	74
3.	III	72
4.	IV	71
5.	V	57
6.	VI	39
	Jumlah	375

b. Sampel

Dalam menentukan sampel terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukan dan hasilnya dapat mewakili semua populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.¹⁷ Apabila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelompok yaitu: kelompok eksperimen dan kelompok control.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualifikasi Dan R&D*, (Cet.Ix; Bandung: Alfabeta, 2013) hlm.81

- 1). kelompok eksperimen yaitu kelompok peserta didik yang mendapat pembelajaran dengan metode *role playing*. Sampel yang dipilih sebagai kelompok eksperimen adalah siswa kelas IV yang berjumlah 71 data yang diambil sampel 45 peserta didik.
- 2). kelompok control, yaitu kelompok siswa yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional. Sampel yang dipilih sebagai kelas control adalah siswa kelas IV yang berjumlah 71 data yang diambil sampel 45 peserta didik.

c. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui metode pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan.¹⁸

1). Tes

Tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui peningkatan pada hasil pembelajaran setelah di terapkan model *role playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak. Tes merupakan alat pengukur data yang berharga dalam penelitian. Tes ialah seperangkat rangsangan yang diberikan

¹⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* , hlm.224

kepada seseorang dengan maksud mendapatkan jawaban yang dijadikan penetapan skor angka.¹⁹

2). Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengetahui dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.²⁰ Dengan observasi dilapangan peneliti dapat memperoleh kesan-kesan pribadi, dan merasakan suasana dalam lapangan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi yang bertujuan untuk menggali informasi, memantau, melihat, mengamati perilaku serta kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

3). Wawancara

Wawancara adalah alat untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan untuk dijawab dengan lisan juga.²¹ Adapun informasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, guru mata pelajaran Aqidah Akhlak dan tanggapan mengenai metode dan teknik yang diterapkan oleh peneliti. Sedangkan wawancara pada siswa untuk mengetahui minat mereka terhadap aqidah

¹⁹ Wijaya Kusumah Dan Dedi Dwitagama, Op, Cit., hlm 78

²⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011) hlm. 9

²¹ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Ciptaka, 2000), hlm 158

akhlak dan tanggapan mereka mengenai metode dan teknik yang diterapkan oleh peneliti dengan menggunakan model *role playing*. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menerapkan model *role playing*.

4). Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. dokumen dapat berupa gambar, dan tulisan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dokumen berupa gambar atau foto pelaksanaan penelitian, tabel nilai siswa dan RPP mata pelajaran aqidah akhlak, profil Madrasah Ibtidaiyah Sungsang, sarana prasarana dan data siswa.

I. Analisis Data

Pada hakikatnya analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang dipelajari, dan m..... kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Dalam analisis data dengan menggunakan rumus :

Rumus “t”Test adalah :

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

1. langkah perhitungannya:

a. Mencari Mean Variabel I (Variabel I) : $M_1 = \frac{\sum fy}{N}$

b. Mencari Mean Variabel II (Variabel II) : $M_2 = \frac{\sum fy}{N}$

c. Mencari Deviasi Standar Variabel I :

$$SD_1 = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

d. Mencari Deviasi Standar Variabel II :

$$SD_2 = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

e. Mencari Standar Error Mean Variabel I :

$$SE_{M1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1-1}}$$

f. Mencari Standar Error Mean Variabel II :

$$SE_{M2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2-1}}$$

g. Mencari Koefisien Korelasi “ r ” product moment (r_{xy} atau r_{12}), yang menunjukkan kuat – lemahnya hubungan (korelasi) antara variabel I dan variabel II (dengan bantuan peta korelasi)

dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{\sum x'y' - (c_x)(c_y)}{(SD_x)(SD_y)}$$

h. Mencari Standard Error perbedaan antara mean variabel I dan Mean variabel II, dengan rumus :

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2(2 \cdot r_{12})(SE_{M1})(SE_{M2})}$$

- i. Mencari t_0 dengan Rumus :

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1-M2}}$$

- j. Mencari df dengan menggunakan rumus : $df = N-1$
- k. Mengkonsultasikan hasil yang diperoleh dari test “t” dengan taraf signifikan 5 % dan 1 % pada kolom hasil yang diperoleh df dan kemudian membuktikan hipotesa dengan hasil konsultasi tersebut.

J. Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam pembahasan penyusunan Skripsi ini terbagi menjadi lima bab yang terdiri dari sub-sub bab, yaitu :

- BAB I Pendahuluan meliputi tentang : Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, hipotesa, definisi operasional, metode penelitian, analisis data serta sistematika pembahasan.
- BAB II Landasan Teori yang meliputi pendidikan aqidah akhlak, metode *role playing*, keunggulan dan kelemahan metode *role playing*, dan pemahaman siswa.
- BAB III Objek Penelitian meliputi tentang sejarah berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin, letak geografis, struktur organisasi, keadaan siswa dan guru, serta

sarana dan prasarana pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin.

- BAB IV Hasil Penelitian meliputi sebelum pemahaman siswa diterapkan model *role playing* , penerapan model *role playing* terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak, dan setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*
- BAB V Penutup meliputi Simpulan, Implikasi dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul RachmanShaleh. 2000, *Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, Jakarta: PT GemawinduPanca Perkasa.
- ArmaiArief. 2002, *PengantarIlmu Dan MetodologiPendidikan Islam*, Cet, 1; Jakarta : Ciputatpres .
- ArmaiArif. 2002, *PengantarIlmuMetodologiPendidikan Islam*, Cet1 : Jakarta : Ciputat Pres.
- AtwiSuparman. 1997, *Model-Model PembelajaranInteraktif*, Jakarta : STIA-LAN Press.
- BasyirudinUsman. 2002, *MetodologiPembelajaran Agama Islam*, Jakarta :Ciputatpres.
- Deperteman Agama Republik Indonesia. 2006, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta :DirjenPendidikan Islam.
- Dimiyati Dan Mujiono. 1999, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: PT.RinekaCipta.
- Djamarah Dan Aswan Zaini. 1996, *StrategiBelajarMengajar* , Jakarta : RinekaCipta.
- Ine I AmirmanYosuda. 1993, *Penelitian Dan Stastistic Pendidikan*, Cet.I ;Jakarta:BumiAksara.
- Ivor K Davies. 1996, *PengelolaanBelajar*, Surakarta: PtRinekaCpta.
- Lihat, KeputusanMenteri Agama RI Nomor207 .2014 ,*TentangKurikulum Madrasah*, Jakarta : Menteri Agama Rebulik Indonesia.
- Menteri Agama Republik Indonesia, PeraturanMenteri Agama Republic Indonesia Nomor 2 Tahun 2008, *StandarKompetensiLulusan Mata PelajaranPendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta.
- Margono.2000, *MetodologiPenelitianPendidikan*, Jakarta : RinekaCiptaka.
- M. Basyiruddinusman. 2002, *MetodologiPembelajaran Agama Islam*, Cet.1 ; Jakarta : Ciputat Pres.
- Moh.Amin. 1997, *10 IndukAkhlakTerpuji*, Jakarta: KalamMulia.
- Moh.Athiyah Al-Abrasyi. *Dasar-DasarPokokPendidikan Islam*.Jakarta: Bulan.
- Mulyasa E. 2013, *Pengembangan Dan ImplementasiKurikulum*, Bandung : PT. RemajaRosdakarya.
- M User Usman. 1990, *Menjadi Guru Profesional* Bandung: RemajaRosydakarya.
- Mustaqim Dan Abdul Wahid. 2003, *PsikologiPendidikan*Jakarta: RinekaCipta.
- Nana SyaodihSukmadinata. 2006, *PengembanganKurikulum,; Teori Dan Praktek*, Bandung : PT. RemajaRosdakarya.
- Nana Sudjana. 1995, *PenilaianHasil Proses BelajarMengaja*, Bandung: PT. RemajaRosdakarya.
- NgalimPurwant. 2010, *Prinsip-Prinsip Dan TeknikEvaluasiPengajaran*, Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Prof. Dr. H. AbuddinNata. 2003, *AkhlakTasawuf*, Jakarta: PT. Raja GranfindoPersada.

- Prof. Dr. H. moh.Ardian.2005, *AkhlakTasawuf*, PT. MitraCahayaUtama.
- Prof. H. Mohammad Daud Ali, S.H. *Pendidikan Agama Islam*Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.
- Sugiyono. 2013, *MetodePenelitianKuantitatifKualifikasi Dan R&D*, Cet.Ix; Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2011, *MetodePenelitianKuantitatifKualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. 2005, *Metode Dan TeknikPembelajaranPartisipatif*, Bandung : PT Falah Production.
- SuharsimiArikunto. 2013, *Dasar-DasarEvaluasiPendidikan*, Jakarta: BumiAksara.
- SuharsiminArikunto. 2013, *ProsedurPenelitianSuatuPendekatanPraktik*, Jakarta : RinekaCipta.
- SumadiSuryabrata. *MetodologiPenelitian*, Jakarta :PT. Raja Grafindo
- SyaifulBahriDjamarahdan Aswan Zain.*StrategiBelajarMengajar* Jakarta: PT RinekaCipta.
- SyaifulSagala. 2011, *Konsep Dan MaknaPembelajaran*, Bandung : PT Alfabeta.
- Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dan Peraturan Pelaksanaannya.
- WijayaKusumahDan DediDwitagama,Op,Cit.
- WowoSunaryo K. 2012, *TaksonomiKognitif*, Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Zahrudin AR. 2004, *PengantarIlmuAkhlak* , Jakarta : PT. Raja GrafindoPersada.

