



**PENINGKATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
(PRILAKU HUSNUZAN) MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING
SISWA KELAS X IPS 9 SMA NEGERI 4 BUKITTINGGI**

Suhana

Guru SMA Negeri 4 Bukittinggi

(Naskah diterima: 14 April 2018, disetujui: 28 April 2018)

Abstract

The purpose of this study is to describe whether the method of learning role playing can improve the mastery of learning materials PAI Sub Subjects Husnuzan Behavior Class X.9 SMA Negeri 4 Bukittinggi and to describe whether the method of role playing on learning PAI Sub Subjects Husnuzan behavior can increase appreciation of the teachings Islam in the students of Class X.9 SMA Negeri 4 Bukittinggi. Research data obtained from qualitative data in the form of observation sheet, field note and quantitative data in the form of final test of learning. Findings of research on the process of Improving Islamic Education Learning (Husnuzan Behavior) Using Role Playing Methods is well executed. The average of student test result has increased, that is average in cycle I with value 42, in cycle II 62 and on cycle III increased again to 87.

Keywords: *Increased learning of Islamic religious education (Husnuzan behavior), Role Playing method.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan penguasaan materi pembelajaran PAI Sub pokok bahasan Prilaku Husnuzan Kelas X.9 SMA Negeri 4 Bukittinggi dan untuk mendeskripsikan apakah metode *role playing* pada pembelajaran PAI Sub pokok bahasan Prilaku Husnuzan dapat meningkatkan penghayatan terhadap ajaran Islam pada siswa kelas Kelas X.9 SMA Negeri 4 Bukittinggi. Data penelitian diperoleh dari data kualitatif berupa lembar observasi, catatan lapangan dan data kuantitatif berupa tes akhir belajar. Temuan penelitian terhadap proses Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Prilaku Husnuzan) Menggunakan Metode Role Playing terlaksana dengan baik. Rata-rata hasil tes siswa mengalami peningkatan, yaitu rata-rata pada siklus I dengan nilai 42, pada siklus II 62 dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 87.

Kata kunci: peningkatan pembelajaran pendidikan agama islam (prilaku Husnuzan), metode Role Playing.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam dalam kurikulum pembelajaran, khususnya dalam Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan salah satu kebutuhan rohani yang penting dalam kehidupan siswa sehari-hari dan penerapannya sangat dekat dilingkungan sekitar, baik itu dilingkungan siswa, keluarga maupun masyarakat. Dengan adanya Pendidikan Agama Islam, dan materi yang dipelajari langsung diamalkan, tentunya akan membentuk diri sendiri khususnya dan lingkungan sekitar pada umumnya, menjadi lebih baik dan terpuji.

Materi perilaku husnuzan atau perilaku terpuji merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Topik ini membahas tentang pengertian dan contoh-contoh perilaku husnuzan terhadap Allah, diri sendiri, juga terhadap manusia serta manfaatnya terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar. Materi ini disampaikan secara lisan dari pengajar kepada murid. Pada saat belajar mengajar, guru menekankan untuk mempraktekkan perilaku husnuzan yang telah dipelajari, tetapi pada realisasinya, siswa kebingungan bagaimana menempatkan sikap husnuzan pada situasi dan kondisi tertentu dan kebiasaan perilaku siswa

yang mempunyai latar belakang yang beda juga mempengaruhi sifat siswa. Praktek menampilkan perilaku husnuzan pun tidak dapat menampilkan semua aspek, hanya sebagian, yaitu contoh perilaku husnuzan terhadap manusia saja yang umumnya dapat langsung dipraktekkan di kelas, aspek lainnya tidak terlalu bisa dipraktekkan di dalam belajar mengajar, selain dirasa sulit oleh siswa, juga karena siswa belum terbiasa dengan praktek perilaku tersebut, salah satunya karena faktor keluarga dan lingkungan masing-masing siswa. Pengarahan dari Guru terkesan kurang dapat dimengerti siswa dan membuat materi kurang dipahami siswa, walau kenyataannya siswa telah dapat menuliskan pengertian dan contoh perilaku husnuzan secara teori. Hal ini berakibat tidak optimalnya hasil yang didapat pada saat dilakukan ujian praktek dan ujian akhir tentang topik pembahasan ini.

Hasil belajar materi tentang perilaku husnuzan, rata-rata siswa mendapat nilai yang kurang memuaskan pada saat ujian praktek. Kurang terbiasa dan Rasa malu dan takut ditertawakan menjadi salah satu faktor dasar permasalahannya, sehingga berdampak pada sikap siswa yang ogah-ogahan untuk mempraktekkan materi yang telah mereka

pelajari selama ini tentang perilaku husnuzan. Penulis merasa tertarik untuk menarik minat siswa untuk menerapkan perilaku husnuzan tanpa harus merasa malu, takut ataupun risih untuk mempraktekkannya yaitu dengan metode pembelajaran *role playing* yang dilakukan bersama-sama siswa kelas X.9 SMA Negeri 4 Bukittinggi. Metode ini dimaksudkan agar siswa lebih mengerti tentang perilaku husnuzan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari tanpa harus merasa malu ataupun sungkan, walaupun diluar kebiasaan mereka, sekaligus meningkatkan tidak hanya pemahaman, tapi juga nilai ujian siswa.

II. KAJIAN TEORI

Menurut Daeng (Ismail, 2006: 5), permainan dapat dikatakan universal sifatnya, karena hidup pada semua masyarakat di dunia. Tidak ada psikolog atau pendidik pun yang menolak pendapat yang menyatakan bahwa permainan atau bermain adalah bagian integral dari proses pembentukan kepribadian siswa, yang artinya dari dan dengan permainan, siswa belajar hidup.

Permainan edukatif menurut Ismai (2005: 119-120) juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat

pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan. Sejalan dengan pendapat tersebut, permainan dapat digunakan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMA Negeri 4 Bukittinggi.

Dari segi penerapan hasil pembelajaran, Sudjana (2000:5) menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan-perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Sedangkan hasil belajar diperoleh individu melalui latihan dan pengalaman.

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) menurut Uno (2007: 25) dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Bermain peran juga dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya.

Husnuzan artinya baik sangka, lawan katanya adalah *suuzan* yang artinya berburuk sangka. Baik sangka dan berburuk sangka merupakan bisikan jiwa, yang dapat diwujudkan melalui perilaku yakni ucapan dan perbuatan. Perilaku *husnuzan* termasuk akhlak terpuji karena akan mendatangkan manfaat. Sedangkan perilaku *suuzan* termasuk akhlak tercela karena akan mendatangkan kerugian. Contoh – Contoh Perilaku *Husnuzan* adalah:

1. Husnuzan terhadap Allah SWT

Husnuzan terhadap Allah SWT artinya baik sangka pada Allah SWT. Tuhan yang Maha Esa, pencipta alam semesta dan segala isinya yang bersifat dengan segala sifat kesempurnaan serta bersih dari segala sifat kekurangan. (a) Syukur, menurut pengertian bahasa, kata syukur berasal dari bahasa arab, yang artinya terima kasih. Menurut istilah syukur ialah berterima kasih kepada Allah SWT dan pengakuan yang tulus atas nikmat dan karunia-Nya, melalui ucapan, sikap, dan perbuatan. (b) Sabar, manusia dalam hidupnya di dunia ini silih berganti berada dalam dua situasi, yaitu situasi yang senang karena memperoleh nikmat, dan situasi sedih atau susah karena mengalami musibah. Apabila manusia itu berada dalam situasi yang

senang hendaknya ia bersyukur, dan bila berada dalam situasi susah karena musibah hendaknya ia bersabar.

2. Husnuzan Terhadap Diri Sendiri

Muslim/ muslimah yang husnuzan atau baik sangka terhadap diri sendiri tentu akan berperilaku terpuji terhadap dirinya sendiri. (a) Percaya diri. Percaya diri termasuk sikap dan perilaku terpuji yang harus dimiliki oleh setiap muslim/muslimah. Seseorang yang percaya diri tentu akan yakin terhadap kemampuan dirinya, sehingga ia berani mengeluarkan pendapat dan berani pula melakukan suatu tindakan. Muslimin/muslimah yang berilmu pengetahuan tinggi dan memiliki keterampilan yang bermanfaat apabila ia percaya diri, tentu ia akan memperoleh keberhasilan dalam hidup. (b) Gigih. Seseorang yang baik sangka terhadap dirinya, tentu akan berperilaku gigih, karena ia yakin dengan berperilaku gigih apa yang diinginkannya akan tercapai. Dalam kamus bahasa Indonesia disebutkan bahwa kata gigih berasal dari bahasa Minangkabau yang artinya berkeras hati, tabah, dan rajin. Sikap dan perilaku gigih termasuk akhlak terpuji yang hendaknya diterapkan antar lain dalam hal berikut .
pertama. Menuntut ilmu

Ilmu pengetahuan dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu ilmu pengetahuan tentang agama Islam, dan ilmu pengetahuan umum. Ilmu pengetahuan tentang agama Islam memberikan pedoman hidup kepada umat manusia. *Kedua*. Bekerja mencari rezeki yang halal. Bekerja mencari rezeki yang halal bisa dilakukan melalui berbagai bidang usaha misalnya pertanian, peternakan, dan perdagangan. Bekerja dalam bidang apapun hendaknya dilakukan dengan gigih dan sungguh-sungguh dengan dilandasi niat ikhlas karena Allah SWT, untuk memperoleh ridha dan rahmat-Nya. *Insya Allah* dengan cara seperti itu, akan diperoleh hasil kerja yang optimal. Islam melaRang umat-Nya bermalasan dan menjadi beban bagi orang lain.

3. Husnuzan terhadap sesama manusia

Husnuzan atau baik sangka terhadap sesama manusia, merupakan sikap mental terpuji, yang harus diwujudkan melalui sikap lahir, ucapan dan perbuatan yang baik, diridhai Allah SWT, dan bermanfaat.

Sikap, ucapan, dan perbuatan baik, sebagai perwujudan dari husnuzan itu hendaknya diterapkan dalam kehidupan berkeluarga, bertetangga, serta bermasyarakat.

III.METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran dengan mengubah pendekatan, metode, strategi, atau cara yang berbeda dari biasanya (Arikunto, 2009:3).

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Nazir (2009:54), metode deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan, menggambarkan atau melukiskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan proses dan hasil peningkatan Pembelajaran pendidikan agama islam pada materi Husnuzon siswa kelas X IPS 9 SMA 4 Bukittinggi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui empat tahap dalam siklus.Pelaksanaan penelitian pada setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 9 SMA Negeri 4 Bukittinggi yang

terdaftar tahun ajaran 2011/2012 berjumlah 42 orang.

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan persentase, selanjutnya hasil analisis tersebut dideskripsikan dalam tindakan. Teknik yang digunakan ini sesuai dengan pendapat Nasution (1986:105) yang mengatakan bahwa apabila suatu penelitian bertujuan untuk mendapatkan gambaran atau menemukan sesuatu sebagaimana adanya tentang suatu obyek yang diteliti, maka teknik analisis yang diperlukan cukup dengan persentase.

IV. HASIL PENELITIAN

Secara umum data aktifitas dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Data Persentase Aktifitas Siswa (Positif)

No	Aktifitas Siswa	% Hasil Observasi		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Menyiapkan alat-alat pelajaran	30,95	40,47	76,19
2.	Melakukan kegiatan dengan serius	33,33	50,00	88,09
3.	Melaksanakan kegiatan sesuai petunjuk guru	33,71	52,38	90,47
4.	Aktif bertanya	38,09	42,85	88,09
5.	Keberanian untuk tampil lebih dahulu	23,80	57,14	88,09
6.	Mencatat kesimpulan	47,61	59,52	97,61
	Rata-rata	34,58	50,39	88,09

Tabel I menunjukkan bahwa aktifitas siswa positif jika dibandingkan antara siklus I dengan siklus II, yaitu meningkat sebesar 15,81 atau 45,72%. Jika dibandingkan siklus II dengan siklus III maka terdapat peningkatan drastis sebesar 37,7 atau 74,81%.

Tabel 2. Data Persentase Aktifitas Siswa (Negatif)

No	Aktifitas Siswa	% Hasil Observasi		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Meribut	18,66	14,28	7,14
2.	Mengantuk	30,95	18,66	9,52
3.	Mengganggu teman	18,66	11,90	7,14
4.	Minta izin keluar	18,66	11,90	7,14

5.	Membuka file lain	28,97	18,66	9,52
6.	Pergi ke kantin	18,66	11,90	4,76
	Rata-rata	22,43	14,55	7,53

Tabel II menunjukkan aktifitas negatif siswa antara siklus I dengan siklus II yaitu menurun sebesar 7,88 atau 54,15%. Jika dibandingkan dengan siklus III terdapat penurunan sebesar 7,02 atau 93,22 %. Dengan demikian terlihat aktifitas negatif yang dilakukan siswa semakin sedikit, dan siswa semakin baik dalam mengikuti pelajaran.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa

No.	Item	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Ketuntasan Perorangan	17 orang	27 orang	37 orang
2.	Ketuntasan Klasikal	40,47 %	64,28%	88,09%
3.	Rata-rata	42	65	87

Dari tabel 3 di atas terlihat bahwa ketuntasan individual, persentase ketuntasan klasikal dan rata-rata kelas cenderung meningkat dari siklus I sampai siklus II. Untuk ketuntasan secara individual pada siklus I sebanyak 17 orang, dan pada siklus II sebanyak 27 orang. Untuk ketuntasan secara klasikal pada siklus I sebesar 40,47% dan pada siklus II sebesar 64,28%, sedangkan rata-rata kelas 42 pada siklus I dan 65 pada siklus II. Untuk siklus III persentase ketuntasan meningkat dibandingkan siklus II yaitu dari 27 orang (64,28%) menjadi 37 orang (88,09%). Sedangkan rata-rata kelas meningkat dari 65 menjadi 87.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua didasari dengan beberapa evaluasi. Dari data aktifitas positif diperoleh persentase terendah adalah siswa tidak berani untuk tampil lebih dahulu dalam Prilaku Husnuzan yaitu sebesar 23,80% atau hanya 10 orang yang mampu tampil lebih awal daripada teman-temannya. Pada siklus II guru memotivasi siswa dengan memberikan reward yaitu tambahan nilai bagi

siswa yang mau tampil lebih dahulu. Dan hal ini berdampak positif dengan peningkatan drastis pada siklus II yaitu sebanyak 57,14% atau sebanyak 24 orang. Siswa yang tidak menyiapkan alat-alat pelajaran pada siklus I sebesar 30,95% dan setelah disuruh untuk melengkapi alat-alat pelajaran sebelum pelajaran dimulai, terdapat peningkatan menjadi sebesar 40,47% pada siklus II. Pada siklus I, siswa yang melaksanakan kegiatan sesuai petunjuk guru yaitu sebesar 33,71%, untuk mengatasi hal ini pada siklus II guru memberikan penekanan tentang materi

yang diberikan dan clue untuk masing-masing peran dalam tiap kelompok saat pelaksanaan metode *role playing*, maka terdapat peningkatan jumlah siswa yang mengikuti petunjuk guru menjadi 52,38%.

Hal yang cukup positif dari kelas X.9 SMA Negeri 4 Bukittinggi adalah keaktifan bertanya dan mencatat kesimpulan yang diberikan oleh guru. Pada siklus I, dua hal ini diikuti dengan baik sebanyak berturut-turut 38,09% dan 47,61%. Sedangkan pada Siklus II jumlah siswa yang mengikuti aktifitas positif ini meningkat menjadi 42,85% dan 59,52%. Hal ini dikarenakan, siswa tertarik untuk mengetahui jawaban yang tepat dengan sendirinya menulis kesimpulan menjadi mudah buat mereka.

Hal negatif yang dilakukan oleh siswa pada saat berlangsungnya pelajaran adalah mengantuk dan membuka file lain. Hal ini dilakukan oleh siswa masing-masing sekitar 30,95% dan 28,97 dari jumlah siswa keseluruhan. Pada siklus II, siswa yang melakukan hal negatif ini berkurang menjadi 18,66%. Hal negatif lain yang dilakukan yaitu meribut, mengganggu teman, minta izin keluar, dan pergi ke kantin dilakukan oleh 18,66 % siswa, sedangkan untuk siklus II semakin membaik yang ditunjukkan dengan penurunan menjadi sebesar 11,90 %. Untuk itu

bagi siswa yang masih mengganggu teman dan pergi ke kantin maka akan disuruh berdiri selama 10 menit di depan kelas, agar mereka tidak mengulangi perbuatannya.

Untuk ketuntasan individual, persentase ketuntasan klasikal dan rata-rata kelas cenderung meningkat dari siklus I sampai siklus II. Untuk ketuntasan secara individual pada siklus I sebanyak 17 orang, dan pada siklus II sebanyak 27 orang. Untuk ketuntasan secara klasikal pada siklus I sebesar 40,47% dan pada siklus II sebesar 64,28%, sedangkan rata-rata kelas 42 pada siklus I dan 65 pada siklus II. Guru memberi apresiasi untuk murid yang meraih nilai terbaik di kelas dan memberikan pilihan beberapa peran yang ingin dimainkan pada saat *role playing*, dan dapat memilih anggota kelompoknya. Perbaikan yang dilakukan pada siklus ketiga berdasarkan beberapa evaluasi adalah sebagai berikut :

1. Dari data aktifitas positif diperoleh peningkatan kepada siswa dalam hal keberanian untuk tampil lebih dahulu dalam *role playing* perilaku husnuzan yaitu dari sebesar 57,14% atau berjumlah 24 orang yang mampu tampil lebih awal daripada teman-temannya menjadi sebesar 88,09 % atau sebanyak 37 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak merasa takut, canggung

atau sungkan lagi ditertawai siswa lainnya saat *role playing*, dikarenakan motivasi telah tumbuh antara mereka secara bersama-sama. Semuanya ingin bisa menguasai peran dengan baik. Siswa yang tidak menyiapkan alat-alat pelajaran pada siklus II sebesar 40,47% dan setelah disuruh untuk melengkapi alat-alat pelajaran sebelum pelajaran dimulai, terdapat peningkatan menjadi sebesar 76,19% pada siklus III. Dengan kelengkapan alat-alat pelajaran maka siswa tidak mengalami kesulitan dalam pemahaman perilaku husnuzan.

2. Pada siklus II, siswa yang melaksanakan kegiatan sesuai petunjuk guru yaitu sebesar 52,38 %, untuk mengatasi hal ini pada siklus III guru memberikan penekanan tentang apa yang biasa harus diperhatikan dalam materi Perilaku husnuzan dan pertanyaan yang biasanya akan diujikan pada saat ujian, maka terdapat peningkatan jumlah siswa yang mengikuti petunjuk guru menjadi 90,47%. Hal positif ini didukung juga oleh semangat dari siswa itu sendiri untuk memperhatikan teman-temannya yang melakukan *role playing* terlebih dahulu.

3. Hal yang cukup positif dari kelas X.9 Negeri 4 Bukittinggi adalah keaktifan bertanya dan mencatat kesimpulan yang diberikan oleh guru. Pada siklus II, dua hal ini diikuti dengan baik sebanyak berturut-turut 42,85 % dan 59,52%. Sedangkan pada Siklus

III jumlah siswa yang mengikuti aktifitas positif ini meningkat menjadi 88,09% dan 97,61%. Hal ini dikarenakan, siswa semakin nyaman untuk bertanya kepada guru akan hal yang tidak dimengerti olehnya. Dan dengan semakin aktifnya siswa untuk melakukan *role playing*, maka pembuatan kesimpulan sewaktu akhir pelajaran sudah bisa dilakukan oleh semua siswa.

4. Hal negatif yang dilakukan oleh siswa pada saat berlangsungnya pelajaran adalah mengantuk dan membuka file lain. Hal ini telah berkurang drastis pada siklus III, siswa yang mengantuk dan membuka file lain berkurang dari 18,66% menjadi 9,52%. Hal negatif lain yang dilakukan yaitu meribut, mengganggu teman, minta izin keluar, dan pergi ke kantin dilakukan oleh 11,90% siswa, sedangkan untuk siklus III semakin membaik yang ditunjukkan dengan penurunan menjadi sebesar 7,14 %. Untuk itu bagi siswa yang masih mengganggu teman dan pergi ke kantin maka akan disuruh berdiri selama 10 menit di depan kelas, agar mereka tidak mengulangi perbuatannya.

5. Untuk ketuntasan individual, persentase ketuntasan klasikal dan rata-rata kelas cenderung meningkat dari siklus II sampai siklus III. Untuk ketuntasan secara individual pada siklus II sebanyak 27 orang, dan pada

siklus III sebanyak 37 orang. Untuk ketuntasan secara klasikal pada siklus II sebesar 64,28% dan pada siklus III sebesar 88,09%, sedangkan rata-rata kelas 65 pada siklus II menjadi 87 pada siklus III. Guru memberi apresiasi untuk murid yang meraih nilai terbaik di kelas dan memberikan pilihan waktu untuk melakukan *role playing* pada materi perilaku husnuzan dan memilih anggota kelompoknya.

6. Diakhir kelas, penulis juga menanyakan kepada siswa bagaimana pendapatnya tentang *role playing* ini. Dan siswa memberikan respon positif terhadap metode ini, dan kelas lain juga meminta agar dilakukan metode yang sama pada pelajaran yang sama.

V. KESIMPULAN

1. Metode pembelajaran topik perilaku husnuzan dengan menggunakan metode *role playing* dengan demonstrasi oleh guru dan ditambah skenario yang dapat meningkatkan penerapan perilaku husnuzan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Untuk penelitian di SMA Negeri 4 Bukittinggi kelas XI.IPA1 menunjukkan peningkatan aktifitas positif

siswa, yaitu dari 34,58 % menjadi 88,09 %. Sedangkan aktifitas negatif siswa menurun dari 22,43 % menjadi 7,53 %.

2. Persentase ketuntasan individual meningkat dari 17 orang (40,47%) menjadi 37 orang (88,09%).

3. Prestasi siswa meningkat, terlihat dari peningkatan rata-rata nilai ujian dari 42 menjadi 87.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Syamsuri. 2007. *Pendidikan Agama Islam untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Erlangga

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Wijaya, Franu. 2011. "Penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran menemukan peluang baru pelanggan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X SMK Islam". Malang

YAYASAN AKRAB PEKANBARU

Jurnal AKRAB JUARA

Volume 3 Nomor 2 Edisi Mei 2018 (28-39)