

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS VII DAN VIII
MTsS ULUMUL QUR'AN MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

**TURI YANI
NPM 71210211075**



**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
MEDAN
2025**



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
MEDAN**

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini, Dosen Pembimbing skripsi:

Nama Mahasiswa : **TURI YANI**

NPM : **71210211075**

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS VII DAN VIII MTsS ULUMUL QUR'AN MEDAN**

Menyatakan bahwa berdasarkan hasil bimbingan selama ini, dan setelah dilakukan perbaikan terhadap kesalahan dalam penulisan skripsi ini, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Fakultas Agama Islam Sumatera Utara Medan.

Medan, Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muhammad Rizki Syahputra, M.Pd
NIDN.2108019501

Drs. H. Zulkarnaen Guchi, MA
NIDN. 0121016102

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS VII DAN VIII
MTsS ULUMUL QUR'AN MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

**TURI YANI
NPM 71210211075**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Muhammad Rizki Syahputra, M.Pd
NIDN.2108019501**

**Drs. H. Zulkarnaen Guchi, MA
NIDN. 0121016102**

UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

MEDAN

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : **Turi Yani**
NPM : **71210211075**
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**
Tahun Akademik : **2024/2025**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS VII DAN VIII MTsS ULUMUL QUR'AN MEDAN**. Yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari skripsi orang lain.

Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan 26 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,

Matera

TURI YANI
NPM 71210211075

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil 'alamin, segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, atas izin dan karunianya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat berangkaikan salam kepada Nabi Muhammad SAW, nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Semoga syaafaatnya kita dapatkan dihari kemudian kelak. Adapun judul skripsi yang saya susun ini berjudul **“PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *RORE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS VII DAN VIII MTsS ULUMUL QUR’AN MEDAN”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam, peneliti menyadari bahwa banyaknya kelemahan dan kekurangan dalam penelitian skripsi ini. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang saya hormati:

1. Ibu Dr. Safrida, S.E., M. Si, selaku Rektor Universitas Islam Sumatera Utara, beserta staf kerjanya yang memberi pengajaran serta pengalaman dan pelayanan kepada peneliti.
2. Bapak Dr. Abu Bakar, SH.I., MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Sumatera Utara (UISU).
3. Bapak Dr. Muhammad Rizki Syahputra, M. Pd, selaku Pembimbing I yang senantiasa memberikan perbaikan dengan sabar pada peneliti.
4. Bapak Drs. H. Zulkarnaen Guchi, MA, Selaku Pembimbing II peneliti yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
5. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang senantiasa selalu mendoakan peneliti dalam menuntut ilmu.
6. Bapak dan ibu staf pengajar Fakultas Agama Islam Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Sumatera Utara (UISU) yang telah memberi ilmu bermanfaat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari kesempurnaan penelitian yang lain dimasa yang akan datang.

Medan,.....2025

Penulis

TURI YANI

NPM:71210211075

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	10
E. Batasan Istilah	11
F. Sistematika Penulisan	13
BAB II: LANDASAN TEORITIS	14
A. Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	14
1. Pengertian Hasil Belajar.....	14
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	16
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
4. Manfaat Hasil Belajar	20
B. Siswa.....	21
1. Pengertian Siswa.....	21
2. Kebutuhan-Kebutuhan Siswa	22
C. Metode Pembelajaran	23
1. Pengertian Metode Pembelajaran.....	23
2. Pertimbangan Penentuan Metode Pembelajaran	26
D. <i>Role Playing</i>	27
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	27
2. Langkah-Langkah Penerapan <i>Role Playing</i>	28
3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i>	29

E. Akidah Akhlak	31
1. Pengertian Akidah Akhlak	31
2. Tujuan Akidah Akhlak	34
3. Ruang Lingkup Akidah Akhlak	35
F. Kajian yang Relevan	38
G. Kerangka Pemikiran	40
H. Hipotesis	41
BAB III: METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	42
B. Tempat dan Lokasi Penelitian.....	43
C. Variabel Penelitian	43
D. Populasi dan Sampel.....	44
E. Uji Validitas dan Reliabilitas	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
H. Teknik Analisis Data	48
I. Asumsi Klasik	50
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Hasil Penelitian	52
B. Analisa Data	53
C. Uji Validitas dan Reliabilitas	56
D. Uji Asumsi Klasik	59
E. Uji Hipotesis	62
F. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Klasifikasi Pemberian Skor.....	53
Tabel IV.2 Data <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen Siswa	53
Tabel IV.3 Data <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Kontrol Siswa.....	54
Tabel IV.4 Hasil Belajar Siswa.....	55
Tabel IV.5 Hasil Uji Validitas Kelas Eksperimen	56
Tabel IV.6 Uji Reliabilitas Kelas Eksperimen	58
Tabel IV.7 Uji Reliabilitas Kelas Kontrol.....	58
Tabel IV.8 Uji Normalitas <i>Pretest-Posttest</i>	58
Tabel IV.9 Uji Multikolinearitas	61
Tabel IV.11 Hasil Uji Homogenitas	62
Tabel IV.12 Hasil Analisis Statistik Deskriptif	63
Tabel IV.13 Uji Hipotesis dengan Uji t.....	64

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, Nurul, dan Rr. Amanda Pasca Rini. "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 4, no. 1 (16 Desember 2015). <https://doi.org/10.30996/persona.v4i1.494>.
- Arindawati Anike Erliena dan Hasbullah Huda, *Pembelajaran Role Playing Pada Anak*, (Malang: Bayumedia Publishing, 2019).
- Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019).
- Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 1, no. 1 (Januari 2019).
- Diah Yovita Suryarini, Reza Syehma Bahtiar. "Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jua Beli Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 3, no. 1 (2019).
- Hafni Ladjid, *Pengembangan Kurikulum Menuju Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat, PT. Ciputat Press Group, 2020).
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).
- Haryanto, I., & Fitriani, S. (2022). "Peran Metode Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam dan Karakter*, 9(1), 75-89.
- Hamzah B. Uno Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).
- Junianti, "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021" (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021).
- Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019).
- Mirnawati. (2018). *Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di Madrasah Tsanawiyah DDI Labukkang Kota Parepare*. In IAIN Parepare. (Vol. 6, Issue 1).
- Menteri Agama Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008, Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Madrasah Ibtida'iyah*, (Jakarta, 2008), h. 18.

- M. Tolhah Hasan, *Islam dalam Perspektif Sosial Budaya*, (Jakarta: Galasa Nusantara, 1987).
- Nandang Kosasih, *Pembelajaran Quantum Dan Optimalisasi Kecerdasan* (Jakarta: Alfabeta, 2023).
- Imam Malik, *Muwaththa' Malik* (Libanon, Darul Jail, t.th).
- Omar Muhammad Al-Toumy Al-Syaibany, *Falsafah Pendidikan Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 2019).
- Reza Syehma Bahtiar Diah Yovita Suryarini, "Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 3, no. 1 (2019).
- Syharsono dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2001).
- Sutikno Sobry, *Metode & Model-model Pembelajaran* (Lombok: Holistica, 2020).
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020).
- Syharsono dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2019).
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2023).
- Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2020).
- Sugiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Kediri : Universitas Nusantara Kediri, 2020).
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Yogyakarta : Media Abadi, 2020.
- Untung Slamet, *Muhammad Sang Pendidik* (Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2019).
- Vicky Ihsananda, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 3 Astomulyo" (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2017).
- Wayan Eka Mahendra, *Project Based Learning bermuatan etnomatematika dalam pembelajar matematika*, jurnal kreatif vol. 6 No 1 P-ISSN: 2303-288X E-ISSN: 2541-72007.
- Widodo Lusi Widayanti, "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Prblem Based Learning Paa Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013," *Jurnal Fisika Indonesia* No: 49, Vol XVII, Edisi April 2013 (2013).

DOKUMENTASI





DAFTAR PERTANYAAN KUESIONER

“Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas VII dan VIII di MTsS Ulumul Qur’an Medan”

Keterangan: Berilah tanda checklist (√) pada kotak yang sesuai dengan identitas Anda!

I. Identitas Responden :

- No. Responden :
- a. Jenis Kelamin : : Laki-Laki
 : Perempuan
- b. Usia : : 13-14 Tahun
 : > 14 Tahun
- a. Kelas :

II. Petunjuk Pengisian :

1. Pilihlah jawaban paling tepat menurut anda.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama.
3. Isilah semua nomor dengan memilih satu diantara 5 alternatif jawaban dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sudah disediakan.
4. Alternatif jawaban adalah sebagai berikut :

Keterangan :		Nilai
SS	= Sangat Setuju	5
S	= Setuju	4
KS	= Kurang Setuju	3
TS	= Tidak Setuju	2
STS	= Sangat Tidak Setuju	1

Jawablah semua jawaban yang ada tanpa ada yang terlewat.

1. Metode Pembelajaran *Role Playing* (X)

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> sangat menarik					
2	Saya menyukai pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>					
3	Ketika guru memberikan pelajaran dengan metode <i>role playing</i> siswa pada semangat untuk belajar					
4	Siswa sangat gemar dengan pembelajaran bercerita <i>role playing</i>					
5	Guru sangat bersemangat ketika menerapkan metode pembelajaran <i>role playing</i>					
6	Siswa menunggu jam mata pelajaran akidah akhlak karna akan mendengarkan pelajaran dengan metode <i>role playing</i>					
7	Siswa suka diberi tugas bercerita didepan kelas					
8	Siswa bersemangat ketika diberi tugas bercerita					
9	Siswa menyukai pembelajaran akidah akhlak dengan metode <i>role playing</i>					
10	Siswa senantiasa menyelesaikan tugas yang diberikan tugas					
11	Siswa selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran akidah akhlak					
12	Siswa menunggu setiap giliran untuk menceritakan hasil belajar yang ia kerjakan.					
13	Siswa selalu tertip ketika mengikuti pembelajaran akidah akhlak dengan metode pembelajaran <i>role playing</i>					
14	Siswa ikut aktif dalam pembelajaran <i>role playing</i>					
15	Siswa semangat untuk mendapatkan nilai bagus pada mata pelajaran akidah akhlak					

2. Hasil Belajar Siswa (Y)

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Hasil belajar siswa sangat bagus					
2	Siswa semangat mengikuti pelajaran sehingga mendapatkan nilai yang bagus					
3	Siswa memiliki hasil belajar sesuai standar yang di inginkan sekolah					
4	Siswa mengikuti setiap kegiatan yang disankan disekolah.					
5	Siswa dan guru saling bekerja sama					
6	Guru semangat dalam menyampaikan materi pelajaran					
7	Siswa senantiasa mematuhi peraturan yang ada disekolah					
8	siswa berlomba untuk mendapatkan nilai hasil belajar yang memuaskan					
9	Saya selalu semangat untuk mengikuti pelajaran agar memiliki nilai hasil belajar yang bagus					
10	Saya menyukai semua pelajaran termasuk pelajaran akidah akhlak					
11	Saya memiliki nilai hasil belajar yang selalu meningkat					
12	Saya berusaha untuk menjadi siswa yang berprestasi					
13	Saya ingin membuat sekolah bangga dengan hasil belajar saya					
14	Saya menyukai guru yang semangat dalam menyampaikankan pembelajaran					
15	Saya berusaha menjadi siswa berprestasi					

Lampiran 1

Hasil belajar Siswa

Kelas	Rata-Rata		Peningkatan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
VII	55,65	67,66	9,99
VIII	75,79	79,53	11,92

Hasil Uji Validitas Kelas Ekperimen

No.	<i>r</i> _{hitung}	<i>r</i> _{tabel}	Keterangan
Item 1	1.101	0.581	Valid
Item 2	1.291	0.581	Valid
Item 3	1.181	0.581	Valid
Item 4	0.448	0.581	Tidak Valid
Item 5	0.501	0.581	Tidak Valid
Item 6	0.550	0.581	Tidak Valid
Item 7	1.430	0.581	Valid
Item 8	1.390	0.581	Valid
Item 9	1.490	0.581	Valid
Item 10	0.440	0.581	Tidak Valid
Item 11	0.132	0.581	Tidak Valid
Item 12	0.449	0.581	Tidak Valid
Item 13	1.534	0.581	Valid
Item 14	1.651	0.581	Valid
Item 15	1.875	0.581	Valid
Item 16	1.323	0.581	Valid
Item 17	1.209	0.581	Valid
Item 18	1.600	0.581	Valid
Item 19	1.525	0.581	Valid
Item 20	1.561	0.581	Valid
Item 21	1.519	0.581	Valid
Item 22	1,450	0.581	Valid
Item 23	1,333	0.581	Valid
Item 24	1,692	0.581	Valid
Item 25	1,502	0.581	Valid
Item 26	1,874	0.581	Valid
Item 27	1,886	0.581	Valid
Item 28	1,585	0.581	Valid
Item 29	1,664	0.581	Valid
Item 30	1,973	0.581	Valid

Uji Reabilitas Kelas Eksperimen

Reabiliti Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.891	15

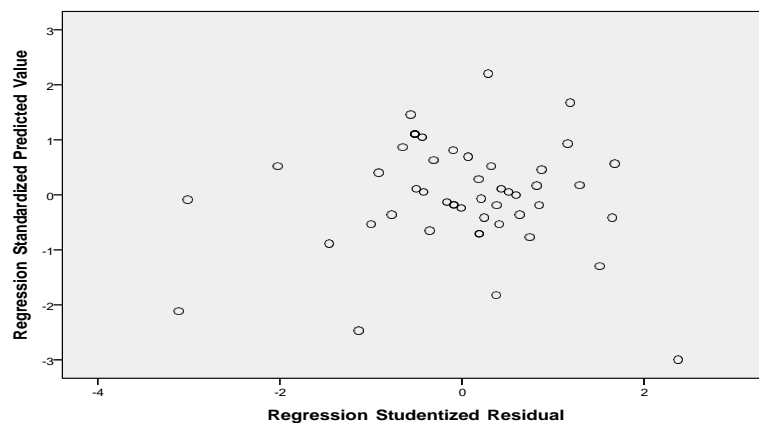
Uji Reabilitas Kelas Kontrol

Reabiliti Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.886	15

Uji normalitas *pretest-posttest*

		Pretest	Posttest
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	46,25	60,36
	Std. Deviation	13,307	11,049
Most Extreme Differences	Absolute	,105	,159
	Positive	,077	,159
	Negative	-,105	-,094
Test Statistic		,105	,159
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,069 ^c



Scatterplot

Uji Hipotesis Dengan Uji t Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Skor Pretest	Equal variances assumed	,745	,392	-,599	55	,551	-2,198	3,667
	Equal variances not Assumed			-,600	54,918	,551	-2,198	3,662
Skor Posttest	Equal variances assumed	2,622	,111	,359	55	,721	1,219	3,399
	Equal variances not assumed			,360	52,462	,720	1,219	3,383

Lampiran 2

Data Pretest-Posttest Kelas Ekperimen Siswa

No.	Nama	Pretest	Posttest
1	Agung Prayugo	70	80
2	Arfi Yanzo	65	70
3	Assyifah Qory Yasmin	65	70
4	Azam Syuhada	60	70
5	Indri Larasati	55	65
6	Jihan Silalahi	55	50
7	Khaira Hafizah	50	65
8	Mufidatul Husna	50	65
9	Nidya Putri Ardi	65	70
10	Nur Sakila Elfira Hrp	65	75
11	Putri Habibillah	70	80
12	Rahmad Chandra Hadinata	70	80
13	Rasyid Amar Basari Nasution	65	75
14	Reysha Nacita Putri	55	65
15	Rizky Nanda Hamonangan Siregar	65	75
16	Sahila Deryani Sariptama	55	60
17	Salfa Asmiranda	65	70
18	Sarah Kamila Ridwan	65	70
19	Wahyu Radilham	55	65
20	Wahyu Saprio	60	65
21	Abdullah Ahmad Husein	60	70
22	Cut Khumairah	60	70
23	Fatiyanur	55	65
24	Firmansyah Reza	50	55
25	Habima Dhafir Adelio	60	70
26	Hajalia Safira	55	70
27	Indira Aini Harahap	65	75
28	Khairunnisa	55	65
29	Kissy Aqifa Ramadhani Hutasuhut	55	65
30	M. Rangga Nasution	45	60
Jumlah		1.785	2.050
Rata-Rata		55,65	67,66
Nilai Tertinggi		70	80
Nilai Terendah		45	50

Data Pretest-Posttest Kelas Kontrol Siswa

No.	Nama	Pretest	Posttest
1	Mhd. Aupa Hasibuan	80	90
2	Nazlia Zahira Lubis	70	80
3	Nikeisha Nazwa Defaysha Ritonga	70	85
4	Parsatuan Hsb	65	75
5	Radid Prayata	60	70
6	Rifqy Fahrozi	55	65
7	Rika Annisa Putri	65	80
8	Satria Dewa Ramadhan	60	75
9	Sifa Meidina	75	85
10	Silvia Kahirani Zaidi	70	85
11	Syahfitri Septiani Hutabarat	75	85
12	Adelia Resyha Maharani	70	85
13	Ajeng Nasyyitah	80	90
14	ALamsyah Kusuma	75	85
15	Azzila Dwi Shahira	75	85
16	Daffa Setiaji	65	80
17	Dandi Asmara Ramadhana	75	85
18	Farhan Triadi	75	85
19	Fikri Afandi Angkat	65	80
20	Hafiya Alya Hasani Lubis	65	80
21	Haikal Nasution	55	70
22	Inge Nazlia	75	85
23	Jihan Zahira Syalsabilla	70	80
24	Karina Nur Ali	65	70
25	Muhammad Ikram	70	75
26	Nadhirah Zafina Rilardi	75	85
27	Nurul Wahyuni Br. Tampubolon	75	85
28	Rahmad	65	70
29	Raihan Dalimunthe	75	80
30	Riandi Fadhil Rahman	65	75
Jumlah		2.080	2.320
Rata-Rata		75,79	79,53
Nilai Tertinggi		80	90
Nilai Terendah		55	70



**YAYASAN
PERGURUAN ISLAM AL HASANAH
MTsS ULUMUL QUR'AN**

SEKRETARIAT : JALAN TELADAN NO. 53 MEDAN, Telp. 061-7346024

**SURAT KETERANGAN
No: 101MTsS-UQ/YPIAH/V/2025**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bukhori Muslim Lubi,S.Ag
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Ulumul Qur'an
Alamat : Jl. Teladan No. 53 Medan

menyatakan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : Turi Yani
NPM : 71210211075
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diberikan izin untuk melaksanakan Riset di MTsS Ulumul Qur'an Medan.

Demikianlah surat keterangan ini saya perbuat untuk dapat dipergunakan dengan seperlunya.

Medan, 31 Mei 2025
Kepala MTsS Ulumul Qur'an



Bukhori Muslim Lubis, S.Ag

METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

No. Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	TOTAL	
1	5	3	4	4	3	3	3	4	5	5	4	4	4	5	5	5	3	4	4	3	3	3	4	5	5	4	4	4	5	5	122	
2	4	3	3	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	5	5	4	3	3	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	5	5	124	
3	5	2	5	2	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	4	5	2	5	2	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	4	139	
4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	122	
5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	138	
6	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	138	
7	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	134	
8	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	120	
9	5	4	5	4	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	4	124	
10	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	4	4	138	
11	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	134	
12	2	5	4	2	5	5	4	5	3	4	3	5	5	5	5	2	5	4	2	5	5	4	5	3	4	3	5	5	5	5	124	
13	5	4	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	122	
14	5	5	5	5	5	5	5	1	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	3	5	5	5	4	5	5	138	
15	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	138	
16	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	5	128	
17	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	128	
18	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	138	
19	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	120	
20	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	130
21	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	136
22	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	140	
23	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	134	
24	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	134
25	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	144
26	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	134	
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	148	
28	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	142	
29	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	142	
30	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	5	126	