

## Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

---

**Nurjannah, Hisban Thaha, Fauziah Zainuddin**

*Prodi Pendidikan Agama Islam, IAIN Palopo*

*Email: nurjannah576@gmail.com*

### **Abstract**

*This research to talk about the influence of role playing against interest in school tuition and interest in students in the basic stadi Islamic Religious Education class VIII smpn 3 palopo. Quantitative research study is using techniques the survey covered, observation and non participants. unstructured interview The population in this research is the whole students viii class a and viii b in junior high schools 3 palopo were 65. studentsthe analysis used techniques to learn is simple, regression analysis and test the validity of, reliability a coefficient determination, test test a hypothesis by using SPSS. The result showed that any impact on role playing preference for school students is as much as the state 3 palopo fhitung 9,814 ftabel and value the 0,05 1,669 is significant. Of the value of a regression analysis obtained = 0,355 15,954 dan value b .The analysis of the coefficients determined obtained r 0,119 % = square , and the hypothesis obtained haigt;  $0 = b$  , whereas  $b = 0,355$  statistically means we can conclude that the role playing each other related to each other , and its effect on very low preference for school students SMPN 3 Palopo*

**Keywords:** *Role Playing, interesting learning, learning outcomes, Islamic Education*

### **Abstrak**

Penelitian ini membahas tentang pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik dan minat belajar peserta didik pada bidang Stadi Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo. Penelitian merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik angket tertutup, observasi non partisipan dan wawancara tidak terstruktur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII a dan VIII b pada SMP Negeri 3 Palopo berjumlah 65 peserta didik. Tehnik analisis yang digunakan ialah analisis regresi sederhana, uji validitas dan reliabilitas, uji koefisien determinasi, uji hipotesis dengan menggunakan program SPSS 21.00 For Windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh Role Playing terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMPN 3 Palopo yaitu sebesar nilai Fhitung 9,814 dan nilai Ftabel adalah 1,669 dengan nilai signifikan 0,05. Dari hasil analisis regresi diperoleh nilai a = 15,954 dan nilai b = 0,355. Hasil analisis koefisien determinasi diperoleh R Square = 0,119%, serta uji hipotesis yang diperoleh  $H_a = b > 0$ , dimana  $b = 0,355$  berarti secara statistik dapat disimpulkan bahwa variabel Role Playing saling berhubungan satu sama lain, dan pengaruhnya sangat rendah terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMPN 3 Palopo.

**Kata Kunci:** *Role Playing, Minat Belajar, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.*

## Pendahuluan

Guru hendaknya memahami dan memaknai hakikat pembelajaran. Menurut Suharsimi Arikunto bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan guru yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar.<sup>1</sup> Jadi, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan guru dalam mengelolah materi pelajaran dengan memanfaatkan strategi belajar mengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Model mengajar mempunyai peranan yang penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Seseorang guru diharapkan memilih dan menerapkan sebuah model yang baik dalam setiap pengajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Karena, dengan pemilihan dan penerapan model mengajar yang baik akan meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut. Salah satu indikator hasil belajar tersebut ketika peserta didik mampu memahami dan menguasai mata pelajaran yang diberikan.

Model *Role Playing* yang menggabungkan cara belajar peserta didik dengan audio, visual dan kinestik dipandang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam. Model *role playing* ini dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Islam, tentunya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tersebut dapat meningkat.

Bermain peran (*Role Playing*) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup.<sup>2</sup>

Menurut Jill Hadfield *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Selain itu menurut Basri Syamsu *Role Playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang.<sup>3</sup>

Model ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar, serta model ini mempunyai nilai tambah yaitu ; (1) melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama, (2) siswa dapat mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (3) permainan merupakan penemuan yang mudah dan padat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (4) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui siswa pada waktu

---

<sup>1</sup>Ali Imron, *Blajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 1996), h. 2.

<sup>2</sup>Udin S. Winataputra et.al., *Strategi Belajar Mengajar*, (Universitas Terbuka: Depdiknas, 2005), hlm. 4.15.

<sup>3</sup>Jill Hadfield, *Ragam Penelitian Tindakan Kelas*, [http://Hadfield.staff.umm.ac.id./2010/03/dalam\\_penerapan\\_pembelajaran\\_role\\_Playing.html](http://Hadfield.staff.umm.ac.id./2010/03/dalam_penerapan_pembelajaran_role_Playing.html). Diakses tanggal 5 April 2017.

melakukan permainan, (5) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.<sup>4</sup>

Di dalam Q.S Al-Maidah/5:27-31 menceritakan drama/bermain peran yang sangat mengesankan antara Qabil dan Habil putra Nabi Adam as.

وَاتْلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ آدَمَ بِالْحَقِّ إِذْ قَرَّبَا قُرْبَانًا فَتُقُبِّلَ مِنْ أَحَدِهِمَا وَلَمْ يُتَقَبَّلْ  
 مِنَ الْآخَرِ قَالَ لَأَقْتُلَنَّكَ قَالَ إِنَّمَا يَتَقَبَّلُ اللَّهُ مِنَ الْمُتَّقِينَ ﴿٢٧﴾ لَئِن بَسَطْتَ إِلَيَّ  
 يَدَكَ لَتَقْتُلَنِي مَا أَنَا بِبَاسِطٍ يَدِيَ إِلَيْكَ لِأَقْتُلَنَّكَ إِنِّي أَخَافُ اللَّهَ رَبَّ الْعَالَمِينَ ﴿٢٨﴾  
 إِنِّي أُرِيدُ أَنْ تَبُوءَ بِإِثْمِي وَإِثْمِكَ فَتَكُونَ مِنْ أَصْحَابِ النَّارِ وَذَلِكَ جَزَاءُ الظَّالِمِينَ  
 ﴿٢٩﴾ فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ قَتْلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ فَأَصْبَحَ مِنَ الخَاسِرِينَ ﴿٣٠﴾ فَبَعَثَ اللَّهُ  
 غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يُوَيْلْتِي أُعْجَزْتُ  
 أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِي سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Terjemahnya:

27. Ceritakanlah kepada mereka kisah kedua putera Adam (Habil dan Qabil) menurut yang Sebenarnya, ketika keduanya mempersembahkan korban, Maka diterima dari salah seorang dari mereka berdua (Habil) dan tidak diterima dari yang lain (Qabil). ia Berkata (Qabil): "Aku pasti membunuhmu!". Berkata Habil: "Sesungguhnya Allah Hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa". 28. "Sungguh kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, Aku sekali-kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya Aku takut kepada Allah, Tuhan seru sekalian alam."29. "Sesungguhnya Aku ingin agar kamu kembali dengan (membawa) dosa (membunuh)ku dan dosamu sendiri, Maka kamu akan menjadi penghuni neraka, dan yang demikian Itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim."31. Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnyalah, Maka jadilah ia seorang diantara orang-orang yang merugi. 30. Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya, Berkata Qabil: "Aduhai celaka aku, Mengapa Aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu Aku

<sup>4</sup><http://www.academia.edu/Metode> Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa diakses 5 April 2017

dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" Karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.<sup>5</sup>

Garis besar factor yang mempengaruhi minat dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu yang bersumber dari dalam diri (factor internal) maupun yang berasal dari luar (factor eksternal). Factor internal meliputi niat, rajin, motivasi dan perhatian. Factor eksternal meliputi keluarga, guru dan fasilitas sekolah, teman sepergaulan, media massa. Bisa dilihat secara rinci sebagai berikut :<sup>6</sup>

#### 1. Factor Internal

- a) Niat, niat merupakan titik sentral yang pokok dari segala bentuk perbuatan seseorang.
- b) Rajin dan kesungguhan dalam belajar seseorang akan memperoleh sesuatu yang dikehendaki dengan cara maksimal dalam menuntut ilmu tentunya dibutuhkan kesungguhan belajar yang matang dan ketekunan yang intensif pada diri orang tersebut.
- c) Motivasi, motivasi merupakan salah satu factor yang mempengaruhi minat seseorang karena adanya dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan.
- d) Perhatian, minat timbul pada bila perhatian dengan kata lain minat merupakan sebab akibat dari perhatian, karena perhatian itu merupakan pengarahan tenaga jiwa yang ditunjukkan kepada suatu obyek yang akan menimbulkan perasaan suka.
- e) Sikap terhadap guru dan pelajaran, sikap positif dan perasaan senang terhadap guru dan pelajaran tertentu akan membangkitkan dan mengembangkan minat siswa, sebaliknya sikap memandang mata pelajaran terlalu sulit atau mudah akan memperlemah minat belajar siswa.

#### 2. Factor Eksternal

- a) Keluarga, adanya perhatian dukungan dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua akan memberikan motivasi yang sangat baik, bagi perkembangan minat anak.
- b) Guru dan fasilitas sekolah, factor guru merupakan factor yang penting pada proses belajar mengajar, cara guru menyajikan pelajaran di kelas dan penguasaan materi pelajaran yang tidak membuat siswa malas, akan mempengaruhi minat belajar siswa. Demikian pula sarana dan fasilitas yang kurang mendukung seperti buku pelajaran, ruang kelas, laboratorium yang tidak lengkap dapat mempengaruhi minat siswa begitu juga sebaliknya.

---

<sup>5</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Yayasan Penterjemah Al-Qur'an, 2011).h.163

<sup>6</sup>Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Persektif Islam*, (Jakarta : Kencana,2003),h.265.

- c) Teman sepeergaulan, sesuai dengan masa perkembangan siswa yang senang membuat kelompok dan banyak bergaul dengan kelompok yang diminati, teman pergaulan yang ada disekelilingnya berpengaruh terhadap minat belajar anak. Sebaliknya bila teman bergaulnya tidak ada yang bersekolah atau malas sekolah maka minat belajar anak akan berkurang atau malas.
- d) Media massa, kemajuan teknologi seperti, VCD, Telfon, HP, Televisi dan media cetak lainnya seperti buku bacaan, majalah dan surat kabar, semuanya itu dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika siswa menggunakan media tersebut untuk membantu proses belajar mengajar maka akan berkembang, tetapi bila waktu belajarnya dipakai untuk menonton TV atau digunakan untuk yang lain yang tidak mestinya tentunya akan berdampak negative.

Pada SMP Negeri 3 Palopo, keadaan peserta didik dalam menerima pelajaran memiliki perhatian yang sangat kurang, dalam memberikan pelajaran guru sering kewalahan dengan perilaku peserta didik yang hanya memberikan perhatian sesaat pada pelajaran yang disampaikan guru. Untuk mengatasi hal tersebut penulis memberikan solusi untuk menggunakan model *role playing*. Dalam metode ini peserta didik akan aktif secara langsung, peserta didik akan dituntut untuk bermain peran sesuai dengan pelajaran yang disampaikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam tentang pengaruh gaya belajar siswa terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 4 Palopo.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *ex-post facto* yang menggunakan alat bantu ilmu statistik bersifat inferensial dan deskriptif yang menjadi populasi untuk diteliti adalah seluruh Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII a dan VIII b SMP Negeri 3 Palopo yang beragama Islam. Populasi dalam penelitian berjumlah 66 peserta didik SMP Negeri 3 Palopo angket variabel bebas (X) “model *Role Playing*” dan variabel terikat (Y) “Minat Belajar Peserta Didik Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini dengan menggunakan *skala likert* 5 poin.<sup>7</sup> Selanjutnya dianalisis dengan Regresi Sederhana.

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh sebagai berikut:

#### *1. Analisis Data Regresi Sederhana*

##### a. Uji Regresi Sederhana

---

<sup>7</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.135

Berdasarkan hasil dari analisis (dapat dilihat pada lampiran) dengan menggunakan program SPSS, maka diperoleh hasil analisis regresi sebagai berikut :

**Tabel 1. Output Uji Analisis Regresi Sederhana SPSS**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	15.954	3.563		4.478	.000
MODEL ROLE PLAYING	.355	.113	.365	3.133	.005

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

Sumber: Data Primer yang diolah , 2017

Berdasarkan tabel 1 dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 15,954 + 0,355X$$

Persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan, dimana  $a = 15,954$  merupakan nilai konstanta, jika nilai variabel X adalah nol, maka tingkat Minat Belajar (Y) sebesar 15.954. Kemudian,  $b = 0,355$  menunjukkan bahwa variabel Model *Role Playing* (X) berpengaruh positif. Dengan kata lain jika model *role playing* ditingkatkan 1 satuan maka Minat Belajar akan meningkat sebesar 0,355.

**Tabel 2. Output Uji Analisis Regresi Sederhana SPSS**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	299.069	1	299.069	9.814	.005 <sup>b</sup>
Residual	1950.386	64	30,475		
Total	2249.455	65			

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

b. Predictors: (Constant), MODEL ROLE PLAYING

Sumber: Data Primer yang diolah , 2017

Pada tabel ANOVA di atas diperoleh nilai  $F_{hitung} = 9.814$ , nilai  $F_{hitung}$  akan dibandingkan dengan  $F_{tabel}$ . Nilai  $F_{tabel}$  dengan  $df_{reg} = 1$  dan  $df_{res} = 64$  adalah

1,669 pada taraf 5% dan 2,386 pada taraf 1%. Untuk mengambil keputusan didasarkan pada kriteria pengujian dibawah ini:

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak pada output didapat  $F_{tabel}$  pada df 1 dan 64 adalah 1,669 pada taraf 5% dan 2,386 pada taraf 1%. Berdasarkan penjelasan diatas maka  $9,814 > 1,669$  pada taraf 5% dan  $9,814 > 2,386$  pada taraf 1%, sehingga  $H_0$  ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan antara model *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik.

### 3. Koefisien Determinasi

Untuk mencari besarnya pengaruh model *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik, dengan menghitung nilai koefisien determinasinya (KD) atau *R Square* kemudian dikalikan 100%. Dengan bantuan SPSS didapatkan *R Square* sebagai berikut. Berdasarkan hasil analisis dengan SPSS diperoleh hasil KD sebagai berikut :

**Tabel 1. Output Uji Koefisien Determinasi SPSS 21,00**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.365 <sup>a</sup>	.133	.119	5.5204

a. Predictors: (Constant), *ROLE PLAYING*

Sumber: Data Primer yang diolah, 2017

Dari output di atas diperoleh nilai koefisien Determinasi atau *R Square* ( $r^2$ ) adalah 0,119. Jadi, besar pengaruh *Role Playing* terhadap Minat Belajar adalah 0,119%. Menurut Sugiyono pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:<sup>8</sup>

0,00 – 0,199 =sangat rendah

0,20– 0,399 =rendah

0,40 – 0,599 =sedang

0,60 – 0,799 =kuat

0,80 – 1,000 =sangat kuat

Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi di atas maka nilai  $r^2 = 0,119\%$  berada pada hubungan rendah sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik mempunyai hubungan yang sangat rendah.

### 4. Uji Hipotesis

<sup>8</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 257.

Setelah pemeriksaan terhadap asumsi terpenuhi, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Kriteria penerimaan hipotesis  $H_a$  diterima jika :

$H_a = b > 0$ , dimana nilai  $b = 0,355$  berarti

$H_a = 0,355 > 0$  (ada pengaruh antara X terhadap Y)

Dengan demikian secara statistik dapat disimpulkan bahwa variabel *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada SMPN 3 Palopo, yaitu 0,355.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 8 jumlah item pernyataan untuk variabel *Role Playing* yang dibagikan kepada kelas VIII a dan VIII b berjumlah 66 peserta didik SMP Negeri 3 Palopo, diperoleh seluruh item pernyataan yang valid, selanjutnya untuk variabel Minat Belajar Peserta Didik, dari 8 item pernyataan diperoleh seluruh item pernyataan yang valid. Berdasarkan hasil Uji Reliabilitas untuk variabel *Role Playing* dinyatakan reliabel atau konsisten karena  $\alpha > r$  tabel yaitu  $0,865 > 0,244$  untuk keseluruhan variabel *Role Playing* (X) dengan item pernyataan poin, dan untuk variabel Minat Belajar Peserta Didik (Y) dinyatakan reliabel dengan (*Cronbach's Alpha*) 0,881 karena  $\alpha > r$  tabel yaitu 0,244 dan jumlah item pernyataan 7 poin.

Pada hasil analisis persamaan regresi yaitu  $Y = 15,954 + 0,355X$ . Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh nilai  $F_{hitung} = 9,814$  dan nilai  $F_{tabel}$  adalah 1,669 diambil keputusan bahwa  $H_0$  ditolak karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$  artinya ada pengaruh yang signifikan antara *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b SMP Negeri 3 Palopo. Jadi persamaan regresi tersebut dapat digunakan untuk meramalkan besarnya variabel terikat (Y) berdasarkan variabel bebas (X). Persamaan regresi =  $15,954 + 0,355X$ , kemudian diuji apakah memang valid untuk memprediksi variabel terikatnya. Artinya apakah model *Role Playing* berpengaruh terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b SMP Negeri 3 Palopo tersebut. Sehingga persamaan regresi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Konstanta sebesar 15,954 menyatakan bahwa jika nilai model *Role Playing* adalah 0, maka nilai Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 3 Palopo adalah 15,954.
- b) Koefisien regresi sebesar 0,355 bertanda positif menyatakan bahwa setiap penambahan nilai sebesar 1 poin maka nilai dari Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP N 3 Palopo akan mengalami penurunan sebesar 0,355 poin.

Pada persamaan terlihat bahwa koefisien b bernilai positif, ini menunjukkan bahwa perubahan Y searah dengan perubahan X. Jadi nilai Y akan meningkat jika X meningkat, sebaliknya nilai Y akan menurun jika X



menurun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* berbanding lurus dengan Minat Belajar Peserta pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Didik SMP Negeri 3 Palopo.

### Penutup

*Role Playing* berpengaruh terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada bidang studi Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 3 Palopo yaitu sebesar nilai  $F_{hitung}$  9,814 dan nilai  $F_{tabel}$  adalah 1,669 dengan nilai signifikan 0,05. Dari hasil analisis regresi diperoleh nilai  $a = 15,954$  dan nilai  $b = 0,355$ . Hasil analisis koefisien determinasi diperoleh  $R\ Square = 0,119\%$ , serta uji hipotesis yang diperoleh  $H_a = b > 0$ , dimana  $b = 0,355$  berarti secara statistik dapat disimpulkan bahwa variabel model *Role Playing* saling berhubungan satu sama lain, dan pengaruhnya rendah terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo. Minat belajar peserta didik kelas VIII a dan VIII b di SMP Negeri 3 Palopo pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model *Role Playing* masih sederhana, belum optimal.

### Daftar Pustaka

- Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta : Kencana, 2003.
- Abu Dawud Sulaiman ibn Asy'as Ashubuhastani, Sunan Abu Daud, kitab, *Sunnah, Juz 3, Bairut-Libanon*: Darul Kutub 'Ilmiyah, 1996 M.
- Ahmadi Abu & Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Arif Arnai, *Pengantar Ilmu dan Metodologi pendidikan islam*. Jakarta: Cipta Pers, 2002.
- Arifin Bey dkk, *Terjemahan Sunan Abu Daud*. Jilid III. Asy-Syifa, 1992.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Prektek edisi Revisi II*, Jakarta: Rhineka Cipta, 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Burhan Bungin, *Metode Penelitian Sosial: Format 2 Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2005.
- Daradjat Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Dimayati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta, 2009.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara, 2007.
- Djamarah, Saiful Bahri. *Prestasi Belajar dan Kompetensi guru*. Surabaya: Usaha Nasional, 1994.
- Gie Liang. *Cara Belajar yang Efisien*. Yogya : Liberty, 2002.

- Hanafiyah dan Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama, 2009.
- Hendri Tanjung dan Abrista Devi, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. Bekasi: Gramatha Publishing, 2013.
- <http://www.academia.edu> *Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa* diakses 5 April 2017
- Hurlock, E. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga,2000.
- Husanah, *Belajar dan Pembelajaran*, [http://Husanah.staff.umm.ac.id./2010/03/belajar dan pembelajaran/](http://Husanah.staff.umm.ac.id./2010/03/belajar-dan-pembelajaran/) diakses pada tanggal 20 April 2017
- Husni Ulkia, "peranan guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada bidang studi pendidikan agama islam (PAI) di SMPN 1 SABBANG". Palopo: Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2014.
- Imran, Ali. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Pustaka Jaya, 1996.
- Iqbal, Hasan, *Pokok-Pokok Materi Statistika 2 (Statistik Inferensif)*, Ed. I. Cet. I; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.
- Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang : Rasail Media Group, 2011.
- Joko Subagyo, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta, 2005.
- Kurt singer, *membina Hasrat Belajar di Sekolah, terjemah: Bergman Sitorus*, Bandung : CV, Remadja Karya,1987.
- Langgulong hasan, *Manusia dan Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Al-Husna, 1986.
- Maftuha, *Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMA Dalam Konsep Substansi Genetika*. Palopo: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Palopo, 2011.
- Marimba Ahmad, *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Al\_ma'arif, 1980.
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001.
- Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara, 2001.
- Ramayulis dkk, *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2010.
- S.Winataputra Udin, *Ragam Penelitian Tindakan Kelas, dalam file:///D1/aku/penerapan pembelajaran role*. Diakses tanggal 5 April 2017.
- Sagala S. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta,2010.
- Singgih D. Ny Gunarsa. Y. Singgih Gunarsah, *Psikologi Perawatan*. Jakarta : PT. BPK. Gunung Mulia, 2003.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Subari, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Granmedia,1994.
- Sumardi Suryakarta, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta PT. raja Grafindo Persada, 1995.

- Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima, 2009.
- Supranto, *Statistik Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Syah Muhibin, *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008.
- Tampubolon, *Mengembangkan Minat Baca Pada Anak*. Bandung : Angkasa, 1993.
- ....., *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan membaca Pada Anak*. Bandung : ngkasa, 1993
- Tanzeh Ahmad, *Metodologi Penelitian Praktis*, Yogyakarta: Teras, 2011.
- Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Mitra Pelajar, 2006.
- Ukhbiyati Nur, *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Stia, 1997.

Halaman ini sengaja dikosongkan