

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP IT BUNAYYA
PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam (FAI)
Univesitas Islam Riau (UIR) Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

OLEH:

DWI KURNIA SARI
172410122

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021/1442**



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS AGAMA ISLAM

الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيُّوْنِيَّةُ

Alamat: Jalan Kahrurudin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

BERITA ACARA UJIAN MEJA HIJAU / SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau Pekanbaru tanggal 28 Januari 2021 Nomor : 055 /Kpts/Dekan/FAI/2021, maka pada hari ini Rabu Tanggal 27 Januari 2021 telah dilaksanakan Ujian Meja Hijau/Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Nama | : Dwi Kurnia Sari |
| 2. NPM | : 172410122 |
| 3. Program Studi | : Pendidikan Agama Islam (S.1) |
| 4. Judul Skripsi | : Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bunayya Pekanbaru |
| 5. Waktu Ujian | : 08.30 – 09.30 WIB |
| 6. Lulus Yudicium / Nilai | : 86,66 (A) |
| 7. Keterangan lain | : Ujian berjalan dengan lancar dan aman |

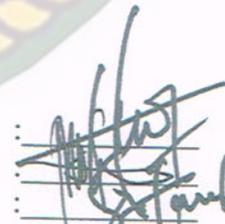
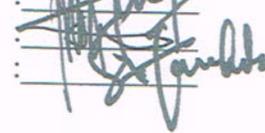
PANITIA UJIAN

Ketua


Dr. H. Hamzah, M.Ag

Dosen Penguji :

- | | |
|-----------------------------|-----------|
| 1. Dr. H. Hamzah, M.Ag | : Ketua |
| 2. H. Miftah Syarif, M.Ag | : Anggota |
| 3. Dr. Syahraini Tambak, MA | : Anggota |


: 

Dekan,
Fakultas Agama Islam UIR,




Dr. Zulkifli, M.M., M.E. Sy
NIDN : 1025066901

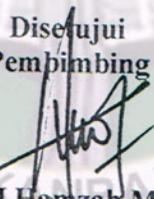
YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jln. Kaharuddin Nasution No. 133 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Dwi Kurnia Sari
NPM : 172410122
Hari/tanggal : Rabu, 27 Januari 2021
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (S.1)
Pembimbing : Dr. H. Hanzah, M.Ag
Judul : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru

Skripsi ini dapat dapat diterima dan di setujui untuk di munaqasyahkan dalam sidang panitian ujian sarjana (SI) pada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau, dan memenuhi persyaratan dan tugas-tugas yang ditetapkan.

Disetujui
Pembimbing


Dr. H. Hanzah M. Ag.
NIDN: 1003056001

Turut Menyetujui

Kepala Prodi
Pendidikan Agama Islam


Miftah Svarif, S. Ag., M. Ag.
NIDN : 10271226802

Dekan
Fakultas Agama Islam


Dr. Zulkifli, MM., ME. Sy.
NIDN:1025066901

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU FAKULTAS AGAMA ISLAM
Jln. Kaharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284**

LEMBAR PENGESAHAN

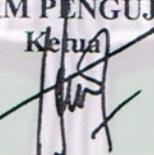
Skripsi ini telah dimunaqasahkan dalam sidang ujian sarjana (S1) Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau:

Nama : Dwi Kurnia Sari
NPM : 172410122
Hari/tanggal : Rabu, 27 Januari 2021
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (S.1)
Pembimbing : Dr. H. Hamzah, M.Ag
Judul : Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru

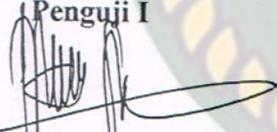
Skripsi ini dapat diterima oleh Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1).

**PANITIA UJIAN SKRIPSI
TIM PENGUJI**

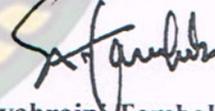
Ketua


Dr. H. Hamzah, M. Ag
NIDN: 1003056001

Penguji I


H. Miftah Svarif, M.A
NIDN: 10271226802

Penguji II


Dr. Svahraini Tambak, M.A
NIDN: 1018087501

Diketahui oleh
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Riau




Dr. Sulikifli, MM., ME., Sy.
NIDN: 1025066901

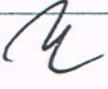
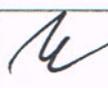
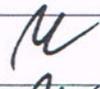
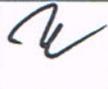
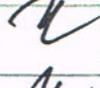
**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU FAKULTAS AGAMA ISLAM
Jln. Kaharuddin Nasution No. 113 Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap:

Nama : Dwi Kurnia Sari
NPM : 172410122
Hari/tanggal : Rabu, 27 Januari 2021
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : Dr. H. Hamzah, M.Ag
Judul : "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru"

Dengan rincian sebagai berikut:

No	Hari, Tanggal	Pembimbing I	Berita Bimbingan	Paraf
1	Senin, 21 September 2020	Dr.H.Hamzah M.Ag	Perbaikan Latar Belakang dan Rumusan Masalah	
2	Selasa, 29 September 2020	Dr.H.Hamzah M.Ag	Perbaikan Sistematika Penulisan dan Penelitian Relevan	
3	Kamis, 8 Oktober 2020	Dr.H.Hamzah M.Ag	Perbaikan Sampel dan Daftar Kepustakaan	
4	Senin, 9 Oktober 2020	Dr.H.Hamzah M.Ag	Persetujuan (ACC) untuk di seminarkan	
5	Selasa, 17 November 2020	Dr.H.Hamzah M.Ag	Perbaikan Angket	
6	Jum'at, 18 Desember 2020	Dr.H.Hamzah M.Ag	Perbaikan BAB IV mengenai hasil penelitian	
7	Senin, 22 Desember 2020	Dr.H.Hamzah M.Ag	Perbaikan Abstrak dan Kesimpulan	
8	Senin, 28 Desember 2020	Dr.H.Hamzah M.Ag	Persetujuan (ACC) untuk dimunaqasah	



Pekanbaru, 28 Januari 2021
Diketahui oleh,
Dekan Fakultas Agama Islam

Dr. Zulkifli, MM.,ME.Sy.,
NIDN: 1025066901



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DWI KURNIA SARI

NPM : 172410122

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : **Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru**

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya buat adalah benar hasil karya sendiri dan dapat dipertanggung jawabkan bila kemudian hari ternyata skripsi yang saya buat adalah plagiat dari orang dan saya bersedia ijazah saya dicabut oleh Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau (UIR)

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekanbaru, 04 Januari 2021
Yang membuat pernyataan



DWI KURNIA SARI
NPM: 172410122



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS AGAMA ISLAM

الجامعة الإسلامية الريفية

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor: 0024 /D-UIR/18-FAI/2021

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama	Dwi Kurnia Sari
NPM	172410122
Program Studi	Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi:

Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru.

Dinyatakan telah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 30% pada setiap sub bab naskah skripsi yang disusun dan dicek oleh petugas yang ditunjuk Dekan. Surat keterangan ini digunakan sebagai persyaratan untuk pengurusan surat keterangan bebas Perpustakaan dan lain-lain.

Demikian surat keterangan diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 5 Januari 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Svahraini Tambak, S.Ag., M.A.
NIDN: 1018087501

ABSTRAK

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP IT BUNAYYA PEKANBARU

DWI KURNIA SARI

172410122

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru. Hal ini dapat dilihat dari, terdapat siswa yang kurang berani dalam menyatakan pendapat, siswa tidak memiliki rasa ingin tahu, siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, siswa kurang berani dalam mengajukan pertanyaan dan juga terdapat siswa tidak memiliki gagasan atau usulan terhadap suatu masalah. Seharusnya seorang siswa harus memiliki kreativitas belajar yang tinggi, karena kreativitas belajar sangat penting diperhatikan dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh metode role playing terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Populasi meliputi seluruh siswa di SMP IT Bunayya Pekanbaru yang berjumlah 115, dengan sampel berjumlah 90 siswa. Untuk pengambilan data menggunakan angket dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis pengaruh metode role playing terhadap kreativitas belajar siswa diterima dengan nilai signifikansi 0,000. Adapun besar pengaruhnya cukup kuat (0,520 atau 52%). dapat diprediksi jika metode role playing ditingkatkan maka akan berkontribusi untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa sebesar 0,869 atau 86,9%. Demikian juga sebaliknya, jika metode role playing menurun maka kreativitas belajar siswa juga akan menurun sebesar 0,869 atau 86,9%. Maka dapat disimpulkan hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang cukup kuat antara metode role playing terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru.

Kata kunci: *Metode Role Playing Dan Kreativitas belajar Siswa*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ROLE PLAY METHOD ON STUDENTS' CREATIVITIES IN LEARNING ISLAMIC STUDIES AT SMP IT BUNAYYA PEKANBARU

DWI KURNIA SARI
172410122

This study is motivated by the low creativity of students in learning the subject of Islamic studies at SMP IT Bunayya Pekanbaru. It can be seen from the signs, namely: there are some students who are less courageous in expressing opinions, there are some students who do not have curiosity, there are some students who are not active in the learning process, there are some students who are less courageous in asking questions and there are also some students who do not have ideas or suggestions about a problem. However, every student should have high learning creativity, because learning creativity is very important in the learning process. The problem formulation of this study is whether there is an influence of role play method on students' creativities in learning Islamic studies at SMP IT Bunayya Pekanbaru. The aim of this study is to investigate the influence of role play method on students' creativities in learning Islamic studies at SMP IT Bunayya Pekanbaru. The type of this study is quantitative with a correlation approach. The population of this study consists of 115 students at SMP IT Bunayya Pekanbaru, with a sample of 90 students. The data collection techniques used are questionnaires and documentation. The results of this study show that the alternative hypothesis (H_a) that there is an influence of role play method on students' learning creativity is accepted with a significance value of 0.000. The magnitude of the influence is quite strong (0.520 or 52%). It can be predicted that if the role play method increases, the students' learning creativities will increase by 0.869 or 86.9%. Likewise, if the role play method decreases, the students' learning creativities will also decrease by 0.869 or 86.9%. So, it can be concluded that there is a strong influence of role play method on students' creativities in learning Islamic studies at SMP IT Bunayya Pekanbaru.

Keywords: Role Play Method, Student Learning Creativity

الملخص

تأثير طريقة لعبة Role على ابتكار تعلم التلاميذ في مادة التربية الاسلامية في المدرسة المتوسطة المتكاملة بني بكنبارو

دوي كورنيا ساري

172410122

كانت خلفية البحث هي قلة ابتكار تعلم التلاميذ في مادة التربية الاسلامية في المدرسة المتوسطة المتكاملة بني بكنبارو. هذا نظرا إلى قلة شجاعة التلاميذ في تقديم آرائهم، وعدم همتهم في التعلم، وغير نشاط في التعلم، وقلة شجاعتهم في تقديم الأسئلة وعدم التلاميذ لهم الحل على المشكلات التي تواجههم إليهم. فالمرجو من التلاميذ ليبتكروا ابتكارا مرتفعا في التعلم، لأن الابتكار من شئ مهم في عملية التعليم. وأما أسئلة البحث هي هل تأثير طريقة لعبة role على ابتكار تعلم التلاميذ في مادة التربية الاسلامية في المدرسة المتوسطة المتكاملة بني بكنبارو. ويهدف البحث إلى معرفة تأثير طريقة لعبة role على ابتكار تعلم التلاميذ في مادة التربية الاسلامية في المدرسة المتوسطة المتكاملة بني بكنبارو. هذا البحث بحث كيفي بالمدخل ارتباطي. وأما مجموعة البحث هي كل التلاميذ في المدرسة المتوسطة المتكاملة بني بكنبارو وعددهم 115 تلميذا، وعدد العينة 90 تلميذا. وتستخدم الباحثة طريقة الاستبانة والتوثيق لجمع البيانات. ودلت نتيجة البحث بأن وجود تأثير طريقة لعبة role على ابتكار تعلم التلاميذ مقبول بنتيجة 0.000 signifikansi. وحصلت نتيجة التأثير على 0.520 أو 52% في المستوى قوي. وهذا يدل بأن ارتفاع تطبيق طريقة لعبة role يؤثر على ترقية ابتكار تعلم التلاميذ على نتيجة 0.869 أو 86.9% . أو العكس، بأن انخفاض تطبيق طريقة لعبة role يؤثر على انخفاض ابتكار تعلم التلاميذ على نتيجة 0.869 أو 86.9% . والخلاصة من نتيجة البحث هي وجود تأثير طريقة لعبة role على ابتكار تعلم التلاميذ في مادة التربية الاسلامية في المدرسة المتوسطة المتكاملة بني بكنبارو.

الكلمات الرئيسية: طريقة لعبة role وابتكار تعلم التلاميذ

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan puji dan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat dan karunia serta izinnya membuka hati dan pikiran sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan dan penulisan skripsi. Shalawat dan salam penulis ucapkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah mengangkat derajat manusia dan menanamkan pengajaran uswatun hasanah kepada umatnya.

Dengan izin Allah Subhanahu wa Ta'ala serta berkat dan bantuan dari semua pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna mencapai gelar sarjana pada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dengan judul **“Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru.**

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapat dorongan, bantuan, dan saran serta nasehat dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada:

1. Orang tua saya, yang sangat saya cintai, saya sayangi, dan yang paling saya banggakan, sesosok pahlawan, penerang dan penyemangat hidup yang telah membesarkan saya dengan cinta dan kasih sayang yang tulus dan telah bersusah payah menyekolahkan saya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan. Kepada kedua orang tua saya Ayahanda Sukardi dan Ibunda Nurlita Ningsih tercinta saya ucapkan terimakasih banyak yang tiada terhingga

- yang selalu berkorban, memberikan nasehat serta do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan, keselamatan dan kemudahan didunia maupun diakhirat kelak nanti.
2. Adik perempuan kandungku Annisa Putri Afsari, adik laki-laki kandungku Muhammad Iqbal Al-Fakri, dan Irfan Arif yang telah senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.
 3. Bapak Prof. Dr. Syafrinaldi, SH. M. CL selaku Rektor Universitas Islam Riau beserta seluruh staf.
 4. Bapak Dr. Zulkifli, MM. ME. Sy selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.
 5. Bapak Dr. H. Hamzah, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi yang penuh kesabaran memberikan arahan, masukan, bimbingan serta saran-saran kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
 6. Bapak H. Miftah Syarif, MA sebagai penguji pertama dalam skripsi ini.
 7. Bapak Dr. Syahraini Tambak, MA sebagai penguji kedua dalam skripsi ini.
 8. Bapak H. Miftah Syarif, MA selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam.
 9. Bapak Dr. Syahraini Tambak, MA yang telah membantu dalam penyetoran ayat dan hadits.
 10. Bapak dan Ibu dosen sebagai tenaga pendidik di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau Pekanbaru, yang telah sabar mengajarkan ilmunya kepada penulis serta memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
 11. Semua staf perpustakaan Universitas Islam Riau Pekanbaru.

12. Bapak Roslinidos dan segenap karyawan Tata Usaha Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau yang telah membantu kebutuhan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepala sekolah SMP IT Bunayya Pekanbaru yang telah memberikan izin penelitian, memberikan data dan informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini serta guru-guru SMP IT Bunayya Pekanbaru yang penulis sayangi.
14. Siswa-siswi kelas VII-IX SMP IT Bunayya Pekanbaru yang telah bersedia mengisi angket sewaktu penulis mengadakan penelitian.
15. Teman-Teman Threeza Kost Erlinawati, Dilla Aming Agusti, Sri Wahyuni, Putri Handayani, Fepi Agustiani, Marta Ritonga dan Della Hafizha yang senantiasa menyemangati dan memberikan perhatian yang tulus serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis, Semoga Allah selalu mempermudah urusan kita selama semester akhir terutama dalam penulisan skripsi.
16. Shahabati until Jannah Afiqah Muayadah, Dilla Aming Agusti, Kiki Oktaviana, Kiki Hani Fatmala, Fitri Mutia dan Atik Rumlita Sari yang senantiasa menyemangati dan memberikan perhatian yang tulus untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan terkhusus kak Noviza dan kak Widiana yang sudah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini serta selalu memberikan nasehat.
17. Teman-teman angkatan 2017 jurusan pendidikan Agama Islam terutama kelas B yang sudah kebersamaian. InsyaAllaah target wisuda bareng dijabah oleh

Allah Subhanahu Wa ta'ala, dan seluruh mahasiswa/i Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau khususnya Prodi Pendidikan Agama Islam.

18. Saudara-saudari seperjuangan di organisasi FSI Al-Ishlah, BEM FAI UIR 2018, jazakumullah khair atas begitu banyak hal yang sudah sama-sama kita lewati selama ini. Begitu banyak pelajaran dan berkah dari pertemuan kita ini dan semoga ukhuwah ini akan senantiasa kokoh hingga ke Syurga kelak.
19. Kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu disini.

Dalam hal ini penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi masih terdapat berbagai kekurangan, hal ini tidak lain dikarenakan masih terbatasnya kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca yang kiranya bermanfaat dimasa yang akan datang.

Semoga Allah Subhanahu Wa ta'ala memberikan balasan atas semua kebaikan yang telah saudara/i lakukan, baik berupa dukungan maupun masukan-masukan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat menjadi salah satu yang bermanfaat dalam khazanah keilmuan. InsyaAllah.

Pekanbaru, 21 Desember 2020
Penulis,

DWI KURNIA SARI
NPM : 172410122

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah.....	4
C. Perumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Konsep Teori.....	8
1. Metode <i>Role Playing</i>	8
a. pengertian Metode <i>Role Playing</i>	8
b. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role playing</i>	9
c. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	13
2. Kreativitas Belajar.....	14
a. Pengertian Kreativitas Belajar.....	14
b. Ciri-ciri Kreativitas Belajar.....	16
c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar.....	20
d. Kondisi Yang Meningkatkan Kreativitas.....	22
B. Konsep Operasional.....	24
C. Kerangka Konseptual.....	28
D. Penelitian Relevan.....	29
E. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	33
D. Populasi dan Sampel.....	33

E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Pengolahan Data	36
G. Uji Instrumen Penelitian	38
H. Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN49

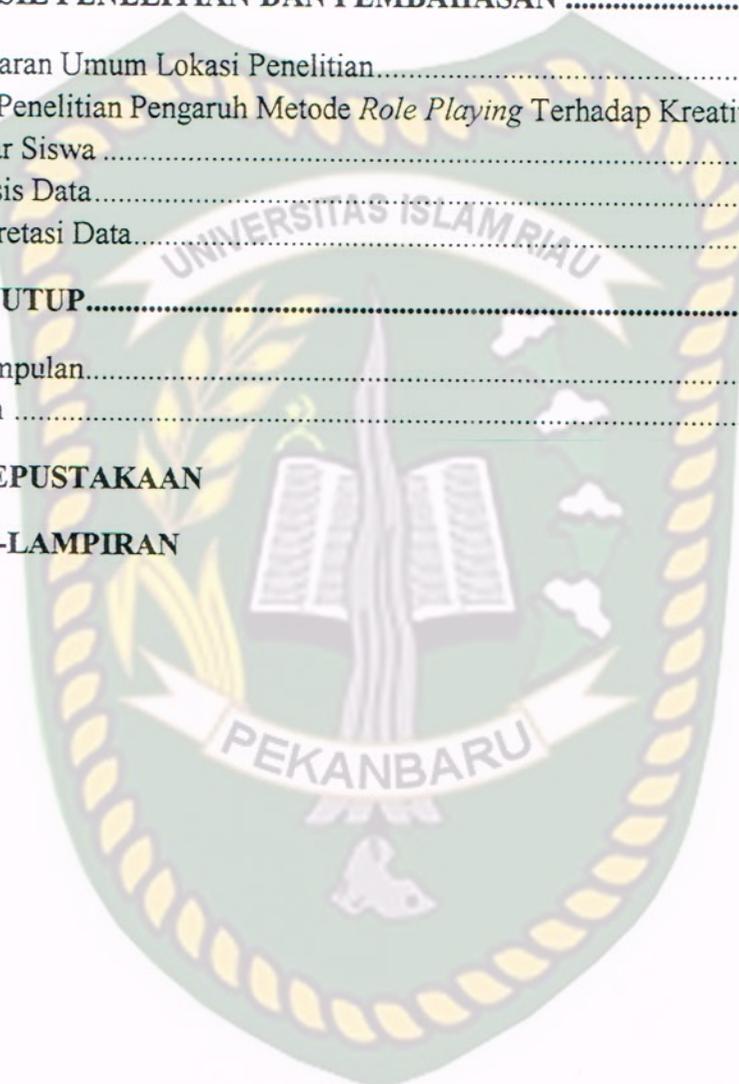
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	49
B. Hasil Penelitian Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Kreativitas Belajar Siswa	55
C. Analisis Data.....	63
D. Interpretasi Data.....	68

BAB V PENUTUP.....70

A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	71

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 01 : Konsep Operasional Metode <i>Role Playing</i>	24
Tabel 02 : Konsep Operasional Kreativitas Belajar	27
Tabel 03 : Waktu dan Kegiatan Penelitian.....	32
Tabel 04 : Populasi Penelitian.....	33
Tabel 05 : Sampel Penelitian.....	35
Tabel 06 : Hasil Uji Validitas Metode <i>Role Playing</i>	39
Tabel 07 : Hasil Uji Validitas Kreativitas Belajar	42
Tabel 08 : Hasil Uji Reliabilitas Metode <i>Role Playing</i>	45
Tabel 09 : Hasil Uji Reliabilitas Kreativitas Belajar.....	45
Tabel 10 : Interpretasi Koefisien Korelasi	48
Tabel 11 : Data Guru SMP IT Bunayya Pekanbaru	53
Tabel 12 : Data Siswa SMP IT Bunayya Pekanbaru.....	54
Tabel 13 : Sarana dan Prasarana SMP IT Bunayya Pekanbaru	55
Tabel 14 : Rekapitulasi Skor Angket Metode <i>Role Playing</i>	56
Tabel 15 : Rekapitulasi Skor Angket Kreativitas Belajar	60
Tabel 16 : Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 17 : Hasil Uji Linearitas	65
Tabel 18 : Hasil Uji Hipotesis	66
Tabel 19 : Model Summary.....	66
Tabel 20 : Interpretasi Koefisien Korelatif	67
Tabel 21 : Hasil Uji Coefficients	68

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Riset
- Lampiran 3 : Surat Balasan Riset
- Lampiran 4 : Angket Penelitian
- Lampiran 5 : Skor Riset Metode *Role Playing* dan Kreativitas Belajar
- Lampiran 6 : Hasil Uji Validitas Metode *Role Playing*
- Lampiran 7 : Hasil Uji Reliabilitas Metode *Role Playing*
- Lampiran 8 : Hasil Uji Validitas Kreativitas Belajar
- Lampiran 9 : Hasil Uji Reliabilitas Kreativitas Belajar
- Lampiran 10 : Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 11 : Hasil Uji Linearitas
- Lampiran 12 : Hasil Uji Hipotesis
- Lampiran 13 : Dokumentasi Riset di SMP IT Bunayya Pekanbaru

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas Belajar merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam proses pembelajaran. Kreativitas juga menjadi salah satu modal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar (erikasari, 2019). Kreativitas belajar dapat melatih siswa untuk tidak bergantung pada orang lain. Jika siswa itu mempunyai kreativitas yang tinggi siswa tersebut cenderung akan lebih kreatif dan menghasilkan sesuatu yang positif. Menurut Wahyudin dalam Susanto (2017:71) kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Kreativitas juga dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.

Menurut Munandar (2009:25) kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan yang baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas seseorang dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif. Kreativitas seorang siswa dalam belajar akan

sangat mempengaruhi siswa tersebut untuk memperoleh suatu keberhasilan.

Sejauh ini terdapat beberapa penelitian yang meneliti tentang kreativitas belajar di Indonesia. Penelitian Sulis (2013) meneliti tentang penerapan strategi make a match untuk meningkatkan kreativitas belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 3 Keprabon Polanharjo Klaten tahun 2012/2013 dengan pendekatan tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar IPS dengan menerapkan strategi make a match. Penelitian ini melihat bahwa siswa cenderung kurang memperhatikan dan mengerti materi dikarenakan pembelajaran yang dilakukan cenderung berceramah pada setiap kegiatan belajar mengajar sementara siswa hanya mendengar dan mencatat. Penelitian tentang kreativitas belajar juga dilakukan oleh Aisyah (2014) meneliti tentang pengaruh motivasi berprestasi dan kebiasaan belajar terhadap kreativitas mahasiswa STAIN Kendari dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian bertujuan mengungkap gambaran motivasi prestasi, kebiasaan belajar dan kreativitas belajar mahasiswa STAIN Kendari. Penelitian ini melihat bahwa siswa memiliki kecenderungan kebiasaan belajar, baik kebiasaan belajar secara kelompok, dan ada yang memiliki kebiasaan belajar mandiri, belajar dengan cara menghafal, mencatat atau membaca.

Walaupun sudah banyak peneliti yang meneliti kreativitas belajar, namun masih ditemukan kreativitas belajar yang kurang optimal dan rendah. Hal ini terlihat di SMP IT Bunayya Pekanbaru terdapat siswa yang

keaktivitas belajarnya rendah pertama, siswa yang kurang berani dalam menyatakan pendapat. Kedua, siswa tidak memiliki rasa ingin tahu. Ketiga, siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Keempat, siswa kurang berani dalam mengajukan pertanyaan. Kelima, siswa tidak memiliki gagasan atau usulan terhadap suatu masalah.

Dari berbagai gejala yang telah dikemukakan diatas didapatkan dari hasil wawancara antara penulis dan guru mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru melalui via telepon karena pada masa pandemic covid-19 yang melanda seluruh dunia terkhususnya di Indonesia kota Pekanbaru juga mengalami dampaknya, dan dampaknya ini dirasakan penulis juga karena pada masa pandemic seperti sekarang ini SMP IT Bunayya Pekanbaru membatasi orang-orang yang masuk kesekolah.

Masalah kreativitas belajar yang rendah dapat diasumsikan dan diberikan solusi dengan menggunakan metode *role playing*. Yamin (2005) bahwa model bermain peran adalah model yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Model bermain peran menjadikan siswa dapat memahami materi lebih baik lagi, karena siswa melakukan pengamatannya sendiri, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, memainkan secara langsung, pelajaran menjadi lebih nyata, memberikan peluang untuk lebih mendalami materi pelajaran setelah berdiskusi dan memerankannya. Selain itu, metode *role playing* juga memberikan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran,

sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Metode *role playing* juga dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah, mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif sehingga untuk menjadi kreatif harus melalui proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan ini sangat urgen diteliti dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka, permasalahan ini dibatasi dengan pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki 2 manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat dalam membangun dan mengembangkan tentang teori pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa didalam dunia pendidikan Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di SMP IT Bunayya Pekanbaru.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi metode pembelajaran bagi guru sehingga guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini sebagai sumber belajar bagi penulis dan menambah pengetahuan penulis tentang metode *role playing* dan kreativitas belajar siswa.

F. Sistematika Penulisan

BAB I : **PENDAHULUAN**, terdiri dari Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : **LANDASAN TEORI**, terdiri dari Konsep Teori, Konsep Operasional, Kerangka Konseptual, Penelitian Relevan, dan Hipotesis Penelitian.

BAB III : **METODE PENELITIAN**, terdiri dari Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengolahan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, terdiri dari Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Temuan Penelitian, dan Pembahasan.

BAB V : PENUTUP, terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN LAMPIRAN



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Menurut Hamdani (2011:87) metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Menurut Kurniasih & Sani (2016:68) *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi.

Menurut Istarani (2011:70) bermain peran ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Sedangkan menurut Sudjana dalam Istarani (2011:70) mengatakan bahwa bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

Menurut Shoimin (2014:160) metode *role playing* adalah memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Metode *role playing* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada penyajian bahan bahan pelajaran melalui kemampuan penampilan peserta didik dan pengembangan imajinasi serta penghayatan siswa pada kehidupan nyata.

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Role Playing

Menurut Kurniasih & Sani (2016:69-70) metode *role playing* memiliki berbagai kelebihan diantaranya:

1. Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
2. Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
3. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
4. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
5. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
6. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
7. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.

8. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
9. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
10. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
11. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan professional siswa, dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Selain beberapa kelebihan, metode *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

1. Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relative panjang atau banyak.
2. Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan sisiwa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat member kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai

5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Menurut Shoimin (2014:162-163) metode *role playing* memiliki kelebihan diantaranya:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
5. Membangkitkan semangat dan gairah optimisme dalam diri serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
6. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
7. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan professional siswa, dan dapat menumbuhkan/ membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Selain beberapa kelebihan, metode *role playing* juga memiliki kekurangan diantaranya:

1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relative panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Menurut Istarani (2011:77-80) keuntungan-keuntungan/kebaikan-kebaikan yang diperoleh dengan melaksanakan bermain peran diantaranya:

1. Untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain.
2. Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik.
3. Bermain peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup.
4. Peserta didik akan mengerti sosial psychologis.
5. Model bermain peran dapat menarik minat peserta didik.
6. Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi.

Selain memiliki keuntungan, metode *role playing* juga memiliki kelemahan-kelemahan dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut.
2. Perbedaan adat istiadat kebiasaan dan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya.
3. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.
4. Kalau model ini dipakainya untuk tujuan yang tidak layak.
5. Kalau guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai tidak memuaskan.

c. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Menurut Shoimin (2014:161) langkah-langkah metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Memilih situasi bermain peran
2. Mempersiapkan kegiatan bermain peran
3. Memilih peserta/pemain peran
4. Mempersiapkan penonton
5. Memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran)
6. Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran.

Menurut Shoimin (2014: 162) langkah-langkah metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

2. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Menurut Munandar (2018:47) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur ada.

Menurut Slameto (2003:138) kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar.

Menurut Munandar (2018:48) kreativitas (berfikir kreatif atau befikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pola kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.

Menurut Torrance dalam Ali (2012:43) mendefinisikan kreativitas itu sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan.

Menurut Wahyudin dalam Susanto (2017:71) kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Kreativitas juga dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.

Menurut Setyaningrum (2015) kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru

dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, menemukan banyak jawaban terhadap suatu masalah, merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, sehingga untuk menjadi kreatif harus melalui proses belajar mengajar.

b. Ciri-ciri Kreativitas Belajar

Menurut Supriadi dalam Susanto (2017:76-77) terdapat 5 ciri-ciri kreativitas, yaitu sebagai berikut:

1. Kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Keluwesan (*flexible*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
3. Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli dan tidak klise.
4. Penguraian yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.

5. Perumusan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan untuk meninjau persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui orang lain.

Menurut Susanto (2014:111-113) adapun ciri-ciri kreativitas meliputi:

1. Keterampilan berpikir lancar (*fluency*), ciri-ciri berpikir lancar yaitu, mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), ciri-ciri keterampilan berpikir luwes yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang lebih bervariasi, dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda, mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.
3. Keterampilan berpikir orisinal (*originality*), ciri-cirinya yaitu mampu mengungkapkan hal yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan dini, mampu membuat kondisi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
4. Keterampilan merinci (*elaboration*), ciri-cirinya adalah mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau

produk produk menambah atau merinci secara detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

Menurut Guilford dalam Munandar (2009) ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Kelancaran berfikir (*fluency of thinking*)

yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara tepat. Dalam kelancaran berfikir, yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.

2. Keluwesan berfikir (*flexibility*)

yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir.

3. Elaborasi (*elaboration*)

Yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

4. Originalitas (*originality*)

Yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Menurut Munandar (2018:51) ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

1. Rasa ingin tahu
2. Tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan
3. Berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik orang lain.
4. Tidak mudah putus asa
5. Menghargai keindahan
6. Mempunyai rasa humor
7. Ingin mencari pengalaman-pengalaman baru
8. Dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain

Menurut Munandar dalam Ali (2012:52) mengemukakan ciri-ciri kreativitas, antara lain sebagai berikut:

1. Senang mencari pengalaman baru.
2. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.
3. Memiliki inisiatif.
4. Memiliki ketekunan yang tinggi.
5. Cenderung kritis terhadap orang lain.
6. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya.
7. Selalu ingin tahu.
8. Peka atau perasa.

9. Enerjik dan ulet.
10. Menyukai tugas-tugas yang majemuk.
11. Percaya kepada diri sendiri.
12. Mempunyai rasa humor.
13. Memiliki rasa keindahan.
14. Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Munandar dalam Ali (2012:53-54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah:

1. Usia
2. Tingkat pendidikan orang tua
3. Tersedianya fasilitas, dan
4. Penggunaan waktu luang

Menurut Clark dalam Ali (2012:54) mengategorikan faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas kedalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan yang menghambat. Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.

3. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
5. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengomunikasikan.
6. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
7. Posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian).
8. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Sedangkan faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.

2. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
3. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.
4. Setereotip peran seks atau jenis kelamin.
5. Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
6. Otoritarianisme.
7. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

d. Kondisi Yang Meningkatkan Kreativitas

Menurut Hurlock (1978:11) kondisi yang meningkatkan kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

2. Kesempatan menyendiri

Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. Singer menerangkan, “anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya”.

3. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

4. Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

5. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

6. Hubungan orang tua-anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

7. Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif dirumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

B. Konsep Operasional

1. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada penyajian bahan bahan pelajaran melalui kemampuan penampilan peserta didik dan pengembangan imajinasi serta penghayatan siswa pada kehidupan nyata. Konsep operasional metode *role playing* dapat dilihat pada tabel 01, yaitu:

Tabel 01: Konsep Operasional Metode *Role Playing*

Variabel	Dimensi	Indikator
Metode <i>Role Playing</i>	Memilih situasi bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menentukan waktu untuk bermain peran 2. Guru menjelaskan rangkaian waktu berperan 3. Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran yang akan diajarkan 4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai
	Mempersiapkan kegiatan bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyusun kegiatan yang akan ditampilkan dalam bermain peran 2. Guru menggambarkan skenario bermain peran

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memilih bahan ajar yang akan dipilih bermain peran 4. Guru meminta siswa untuk mempersiapkan materi pembelajaran yang akan diperankan 5. Guru memastikan siswa telah siap dalam bermain peran
	Memilih peserta/pemain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkalkulasi siswa dalam setiap kelompok 2. Guru mengurutkan kelompok yang akan tampil disetiap pertemuan pembelajaran 3. Guru memilih siswa sebagai pemeran dalam drama 4. Guru memberikan bimbingan pada siswa untuk memperhatikan setiap peran yang diberikan
	Mempersiapkan penonton	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengadaptasi siswa satu sama lain 2. Guru mempersiapkan tempat duduk yang sesuai dengan skema yang telah ditentukan 3. Guru meminta siswa untuk menjadi penonton yang baik 4. Guru siswa untuk menganalisis setiap peranan yang dimainkan sesuai materi
	Memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melaksanakan bermain peran 2. Guru memanggil para siswa untuk melakonkan skenario yang sudah

		<p>dipersiapkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru mengamati perkembangan siswa saat bermain peran 4. Guru memberi kebebasan bagi semua siswa yang mendapat peranan dalam bermain peran 5. Guru meminta siswa untuk memperhatikan waktu agar siswa menjalankan perannya sesuai dengan waktu yang ditetapkan 6. Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk memainkan peran, berekspresi, dan berkeaktivitas
	Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mendiskusikan hasil pengalaman yang didapatkan siswa setelah bermain peran 2. Guru meminta masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya

2. Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, menemukan banyak jawaban terhadap suatu masalah, merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, sehingga untuk menjadi kreatif harus melalui proses belajar mengajar.

Konsep operasional kreativitas belajar dapat dilihat pada tabel 02, yaitu:

Tabel 02: Konsep Operasional Kreativitas Belajar

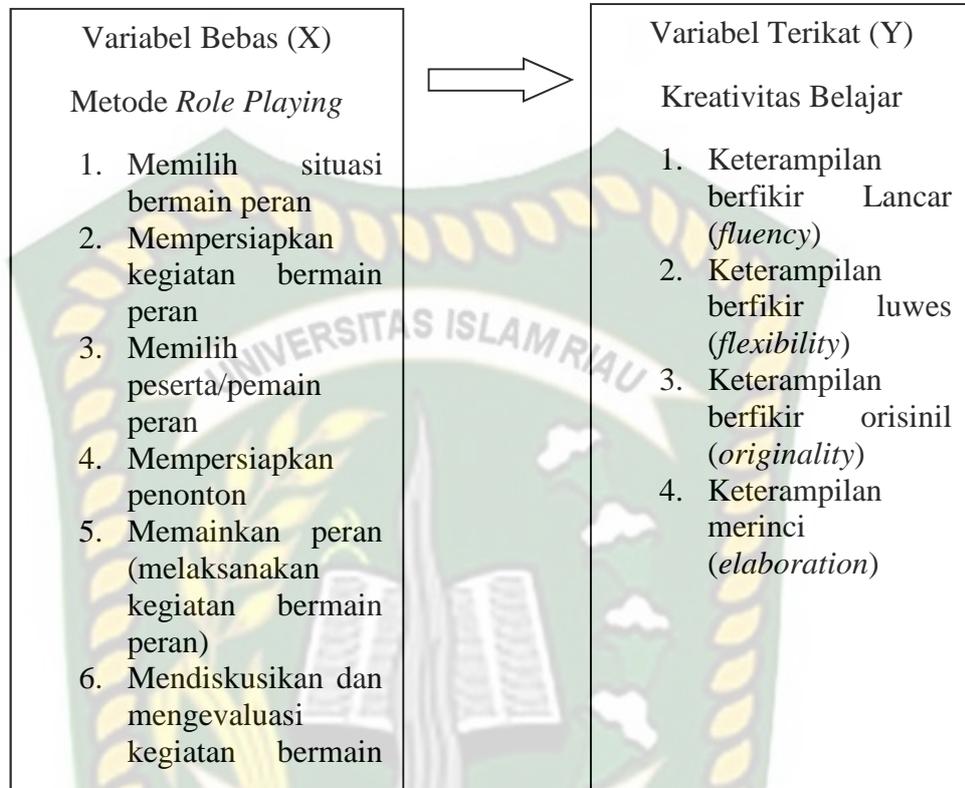
Variabel	Dimensi	Indikator
Kreativitas Belajar	Keterampilan Berfikir Lancar (<i>fluency</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi 2. Siswa memikirkan lebih dari satu jawaban dalam menyelesaikan tugas 3. Siswa melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda 4. Siswa mencari langkah alternatif atau arah yang berbeda-beda 5. Siswa mengajukan banyak pertanyaan 6. Siswa menjawab dengan sejumlah jawaban ketika diberi pertanyaan 7. Siswa memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan banyak hal
	Keterampilan Berfikir Luwes (<i>Flexibility</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru dan unik 2. Siswa memiliki kemauan yang besar untuk menyelesaikan tugas 3. Siswa menghasilkan jawaban yang tidak pernah difikirkan oleh orang lain 4. Siswa mampu memikirkan berbagai macam cara yang berbeda-beda dalam menyelesaikan tugas 5. Siswa menemukan lebih dari satu cara dalam menyelesaikan tugas
	Keterampilan Berfikir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mencetuskan banyak gagasan,

	<p>Orisinil (<i>originality</i>)</p>	<p>jawaban, dan penyelesaian masalah atau pertanyaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru 3. Siswa mengeluarkan argument dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru 4. Siswa menggambarkan penyelesaian dari masalah yang diberikan dengan cara yang berbeda dari orang lain
	<p>Keterampilan merinci (<i>elaboration</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memanfaatkan kesempatan bertanya yang diberikan guru 2. Siswa berani menerima atau melaksanakan tugas yang sulit 3. Siswa menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas 4. Siswa memikirkan hal yang kritis dalam menyelesaikan tugas 5. Siswa menari arti yang mendalam terhadap suatu jawaban atau pemecahan masalah 6. Siswa mengembangkan gagasan orang lain

C. Kerangka Konseptual

Berikut ini kerangka berfikir konsep metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Gambar 1: Kerangka Konseptual



D. Penelitian Relevan

Sejauh ini terdapat beberapa penelitian yang meneliti tentang kreativitas belajar di Indonesia, diantaranya:

1. Penelitian Printina (2017) meneliti tentang penggunaan sumber belajar digital exelsa moodle dan komik toondo dalam meningkatkan kreativitas belajar sejarah dengan pendekatan tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan sumber belajar digital lewat exelsa moodle dan komik toondo sebagai sarana yang tepat menggali sejarah secara efektif dan mampu meningkatkan kreativitas belajar yang sudah diujukan di Universitas Sanata Dharma. Penelitian ini melihat bahwa terdapat beberapa mahasiswa

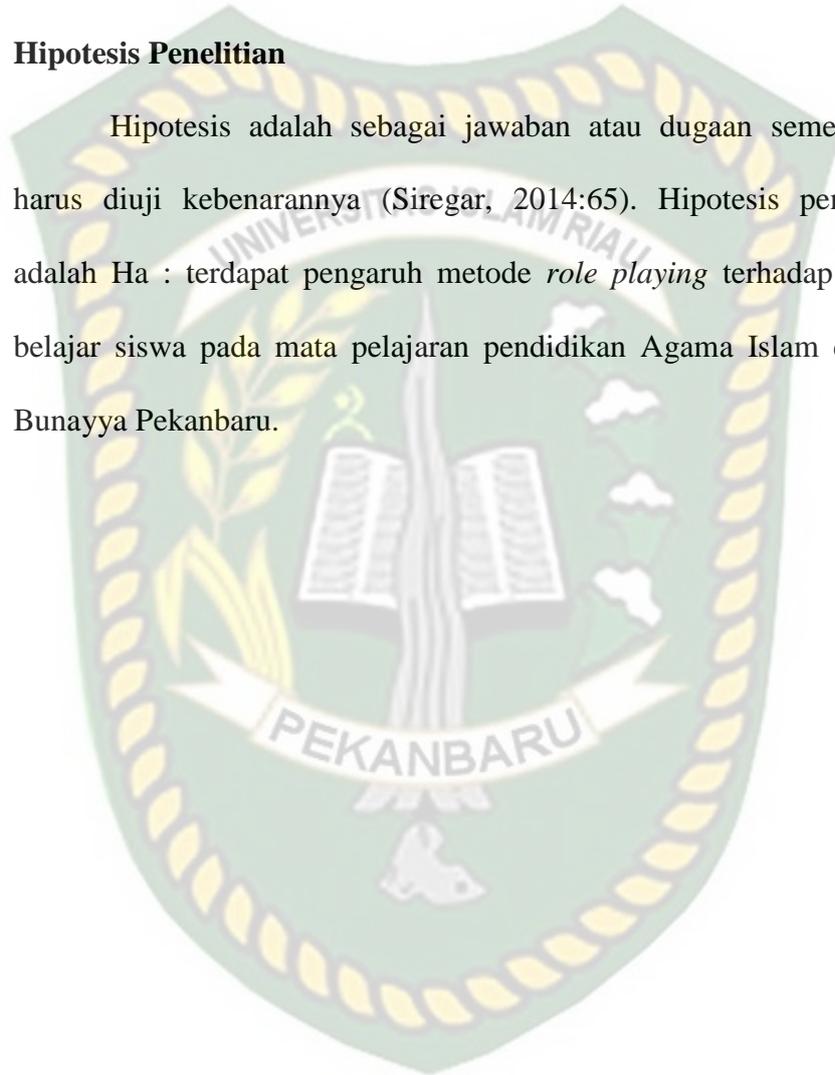
terbiasa mendengarkan penjelasan dan berdiskusi seolah sudah menjadi tradisi.

2. Penelitian Susilowati, Aswad & Hasri (2018) meneliti tentang pengembangan lembar kerja siswa (LKS) untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas VII A SMPN 1 Kalena Kecamatan Kalena Kabupaten Luwu Timur dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam belajar. Penelitian ini melihat bahwa kreativitas siswa dalam belajar sangat rendah dalam hal bertanya, menjawab, memberikan pendapat, maupun gagasan yang berbeda dalam pemecahan masalah.
3. Penelitian Hermawan (2013) meneliti tentang pengaruh partisipasi kegiatan organisasi siswa intra sekolah dan kecerdasan emosional terhadap kreativitas belajar siswa kelas X kompetensi keahlian TITL SMK N 2 Pengasih dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh partisipasi kegiatan OSIS dan kecerdasan emosional terhadap kreativitas belajar siswa kelas X Kompetensi Keahlian TITL di SMK N 2 Pengasih. Penelitian ini melihat bahwa siswa yang aktif mengikuti kegiatan organisasi sering mengalami kesulitan dalam membagi waktu, siswa terlalu sibuk berorganisasi, sehingga sering meninggalkan pelajaran dan mengalami kesulitan membagi waktu. Sedangkan penelitian penulis lakukan ialah pengaruh metode role playing terhadap kreativitas

belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebagai jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya (Siregar, 2014:65). Hipotesis penelitian ini adalah H_a : terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian adalah suatu upaya secara sistematis untuk memberikan jawaban permasalahan atau fenomena yang di hadapi (Setyosari, 2010:22). Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan sejumlah data untuk mengetahui serta menentukan ada tidaknya hubungan kedua variabel yang diukur tersebut (Darmadi, 2014).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Bunayya Jl. Putra panca Sei Mintan, Simpang Tiga Kecamatan Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau. Penelitian ini dilakukan selama empat (4) bulan mulai dari bulan September sampai bulan Desember 2020. Dengan perincian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 03: Waktu dan Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan Penelitian	✓	✓	✓	✓												
2	Pengumpulan Data					✓	✓	✓	✓								

5	IX Al Hazen	20
6	1X Al Hawarizmi	13
Jumlah		115

Sumber: Bidang Tata Usaha SMP IT Bunayya Pekanbaru

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karekteristik yang di miliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karna keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. apa yang dipelajari oleh sampel itu kesimpulan nya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul betul representatif (mewakili) (Sugiyono, 2017:118). Teknik pengambilan sampel yaitu *proportionate stratified random sampling*, yaitu penentuan sampelnya memperhatikan strata (tingkatan) yang ada dalam populasi. Disebabkan karena jumlah populasi sangat besar maka peneliti mengambil sampel menggunakan rumus slovin dengan margin eror sebesar 5% sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N (e)^2}$$

$$n = \frac{115}{1+115(0,5)^2}$$

$$n = \frac{115}{1+115(0,05)^2}$$

$$n = \frac{115}{1+115(0,0025)}$$

$$n = \frac{115}{1+0,28}$$

$$n = \frac{115}{1,28}$$

$$n = 89,84 / 90$$

Untuk mengambil sampel dalam penelitian ini digunakan Teknik *proportionate random sampling*.

$$F_i = \frac{N_i}{n}$$

$$F_i = \frac{90}{115}$$

$$F_i = 0,86$$

Berikut hasil sampel yang di ambil menggunakan rumus di atas:

Tabel 05: Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII Ibnu Batutah	23
2	VII Ibnu Hayyan	17
3	VIII Al-Shifa	12
4	VIII Al Biruni	12
5	IX Al hazen	16
6	IX Al Hawarizmi	10
	Jumlah	90

Sumber: Bidang Tata Usaha SMP IT Bunayya Pekanbaru

Berdasarkan tabel di atas jumlah sampel yang di ambil adalah 90 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Menurut Umar (2014:49) angket (kuesioner) merupakan suatu pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan/pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan

respons atas daftar pertanyaan tersebut. Dalam hal ini angket disebarakan kepada responden yaitu siswa SMP IT Bunayya Pekanbaru yang berjumlah 90 orang.

2. Dokumentasi

Menurut Sudaryono (2016: 90) Dokumentasi adalah teknik untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, seperti buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, Foto-foto kegiatan penelitian, dan file dokumenter. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya Visi, Misi, dan Tujuan SMP IT Bunayya Pekanbaru, data Nama-nama Guru, Siswa dan gambaran sarana prasarana SMP IT Bunayya Pekanbaru .

F. Teknik Pengolahan Data

Data yang telah dikumpulkan perlu diolah terlebih dahulu, tujuannya adalah untuk menyederhanakan seluruh data yang telah terkumpul, menyajikannya dalam susunan yang baik kemudian dianalisis. Teknik pengolahan data adalah mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Editing

Menurut Siregar (2014:126) editing adalah proses pengecekan atau memeriksa data yang telah berhasil dikumpulkan dari lapangan, karena ada kemungkinan data yang telah masuk tidak memenuhi syarat atau tidak dibutuhkan. Tujuan dilakukannya editing adalah untuk mengoreksi kesalahan-kesalahan dan kekurangan data yang terdapat

pada catatan di lapangan. Pada tahap ini, kesalahan data dapat diperbaiki dan kekurangan data dilengkapi dengan mengulangi pengumpulan data atau dengan cara penyisipan data (interpolasi).

2. *Coding*

Menurut Siregar (2014:126) coding adalah kode tertentu pada tiap-tiap data yang termasuk kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka atau huruf untuk membedakan antara data atau identitas data yang akan dianalisis. Tabel-tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas agar memudahkan dalam proses analisis data.

3. *Tabulating*

Menurut Siregar (2014:128) tabulasi adalah proses penempatan data kedalam bentuk tabel yang telah diberi kode sesuai dengan kebutuhan analisis. Tabel-tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas agar memudahkan dalam proses analisis data.

4. *Scoring*

Scoring adalah memberikan skor terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam angket setelah penulis melakukan tahap editing. Butir jawaban yang terdapat dalam angket ada 4 (empat). Semua pertanyaan dalam angket atau kuesioner disajikan dalam bentuk skala peringkat yang disesuaikan dengan indikator, artinya diberikan kepada responden untuk menjawabnya sebagai berikut:

- a. Sangat Setuju (SS) : diberi skor 5

- b. Setuju (S) : diberi skor 4
- c. Kurang Setuju (KS) : diberi skor 3
- d. Tidak Setuju (TS) : diberi skor 2
- e. Sangat Tidak Setuju (STS) : diberi skor 1

G. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Menurut Sudjana & Ibrahim (2014:117) validitas/keshahihan adalah suatu indeks yang berkenaan dengan ketetapan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun tersebut itu valid/shahih, maka perlu di uji dengan uji korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor total kuesioner tersebut. Adapun teknik korelasi yang biasa dipakai adalah Teknik korelasi product moment. Menurut Riduwan & Sunarto (2017:80) korelasi product moment berguna untuk mengetahui derajat hubungan dan kontribusi variabel bebas (independent) dengan variabel terikat (dependent) dan unrtuk mengetahui apakah nilai korelasi tiap-tiap pertanyaan itu signifikan, maka dapat dilihat pada tabel nilai product moment atau menggunakan SPSS untuk mengujinya. Untuk butir pertanyaan yang tidak valid harus dibuang atau tidak dipakai sebagai instrument pertanyaan. Nilai r hitung pada uji validitas $> 0,30$ dan nilai P (Probabilitas) $< 0,05$.

Dalam penelitian ini validitas instrumen diuji dengan menggunakan bantuan program SPSS 22 dengan metode *korelasi product moment*. Teknik uji validitas ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor tiap item dengan skor tiap total yang merupakan jumlah tiap skor item pertanyaan.

Syofian Siregar (2013:46) mengatakan validitas adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Untuk mengetahui apakah item-item setiap instrumen valid atau tidak valid dapat dilakukan dengan cara yaitu: dapat dilihat pada nilai signifikan jika kurang dari 0,05 maka item tersebut valid, tetapi jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka tidak valid.

Tabel 06: Hasil Uji Validitas Metode *Role Playing* (X)

NO	Pertanyaan	Nilai R	Nilai P	Keterangan
1	2	3	4	5
1	Guru mampu menentukan waktu untuk bermain peran	0,495	0,000	Valid
2	Guru mampu menjelaskan rangkaian waktu bermain peran	0,474	0,000	Valid
3	Guru mampu menyampaikan kompetensi pembelajaran yang akan diajarkan	0,491	0,000	Valid
4	Guru mampu memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai	0,529	0,000	Valid
5	Guru mampu menyusun kegiatan yang akan ditampilkan dalam bermain peran	0,561	0,000	Valid
6	Guru mampu	0,536	0,000	Valid

	menggambarkan skenario bermain peran			
7	Guru mampu memilih bahan ajar yang akan dipilih bermain peran	0,544	0,000	Valid
8	Guru mampu meminta siswa untuk mempersiapkan materi pembelajaran yang akan diperankan	0,494	0,000	Valid
9	Guru mampu memastikan siswa telah siap dalam bermain peran	0,588	0,000	Valid
10	Guru mampu mengkalkulasi siswa dalam setiap kelompok	0,459	0,000	Valid
11	Guru mampu mengurutkan kelompok yang akan tampil disetiap pertemuan pembelajaran	0,651	0,000	Valid
12	Guru mampu memilih siswa sebagai pemeran dalam proses pembelajaran	0,575	0,000	Valid
13	Guru mampu memberikan bimbingan pada siswa untuk memperhatikan setiap peran yang diberikan	0,423	0,000	Valid
14	Guru mampu mengadaptasi siswa satu sama lain	0,678	0,000	Valid
15	Guru mampu mempersiapkan tempat duduk yang sesuai dengan skema yang telah ditentukan	0,690	0,000	Valid
16	Guru mampu meminta siswa untuk menjadi penonton yang baik	0,592	0,000	Valid
17	Guru mampu meminta siswa untuk menganalisis setiap peranan yang dimainkan sesuai materi	0,548	0,000	Valid
18	Guru mampu melaksanakan bermain peran	0,633	0,000	Valid
19	Guru mampu memanggil para siswa untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan	0,617	0,000	Valid
20	Guru mampu mengamati	0,692	0,000	Valid

	perkembangan siswa saat bermain peran			
21	Guru mampu memberi kebebasan bagi semua siswa yang mendapat peranan dalam bermain peran	0,583	0,000	Valid
22	Guru mampu meminta siswa untuk memperhatikan waktu agar siswa menjalankan perannya sesuai dengan waktu yang ditetapkan	0,674	0,000	Valid
23	Guru mampu memberikan kebebasan kepada siswa untuk memainkan peran, berekspresi, dan berkeaktivitas	0,633	0,000	Valid
24	Guru mampu mendiskusikan hasil pengalaman yang didapatkan siswa setelah bermain peran	0,653	0,000	Valid
25	Guru mampu meminta masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	0,559	0,000	Valid

Keterangan: Nilai r Hitung > 0,30 dan nilai P (Probabilitas) < 0,05

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa untuk variable X Metode *Role Playing* ada 25 item pertanyaan yang disediakan oleh peneliti, setelah di uji cobakan ternyata seluruh item pertanyaan valid. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa yang dijadikan instrument penelitian untuk variabel X terdiri 25 item pertanyaan. Pengujian hasil validitas ini berdasarkan dari jawaban responden terhadap hasil angket yang telah disebarkan di SMP IT Bunayya Pekanbaru.

Tabel 07: Hasil Uji Validitas Kreativitas Belajar (Y)

NO	Pertanyaan	Nilai R	Nilai P	Keterangan
1	2	3	4	5
1	Saya mampu menghasilkan gagasan, jawaban, dan pertanyaan yang bervariasi	0,648	0,000	Valid
2	Saya mampu memikirkan lebih dari satu jawaban dalam menyelesaikan tugas	0,631	0,000	Valid
3	Saya mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda	0,605	0,000	Valid
4	Saya mampu mencari langkah alternative atau arah yang berbeda-beda	0,552	0,000	Valid
5	Saya mampu mengajukan banyak pertanyaan	0,753	0,000	Valid
6	Saya mampu menjawab dengan sejumlah jawaban ketika diberi pertanyaan	0,565	0,000	Valid
7	Saya mampu memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal	0,592	0,000	Valid
8	Saya mampu melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru dan unik	0,697	0,000	Valid
9	Saya mampu memiliki kemauan yang besar untuk menyelesaikan tugas	0,673	0,000	Valid
10	Saya mampu menghasilkan jawaban yang tidak pernah difikirkan oleh orang lain	0,700	0,000	Valid
11	Saya mampu memikirkan berbagai macam cara yang berbeda-beda dalam menyelesaikan tugas	0,563	0,000	Valid
12	Saya mampu menemukan lebih dari satu cara dalam menyelesaikan masalah	0,582	0,000	Valid
13	Saya mampu mencetuskan banyak gagasan , jawaban, dan penyelesaian masalah atau jawaban	0,770	0,000	Valid
14	Saya mampu menanggapi	0,624	0,000	Valid

	pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru			
15	Saya mampu mengeluarkan argument dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru	0,747	0,000	Valid
16	Saya mampu menggambarkan penyelesaian dari masalah yang diberikan dengan cara yang berbeda dari orang lain	0,696	0,000	Valid
17	Saya mampu memanfaatkan kesempatan bertanya yang diberikan guru	0,662	0,000	Valid
18	Saya mampu menerima atau melaksanakan tugas yang sulit	0,617	0,000	Valid
19	Saya mampu menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas	0,688	0,000	Valid
20	Saya mampu memikirkan hal yang kritis dalam meyelesaikan tugas	0,703	0,000	Valid
21	Saya mampu mencari arti yang lebih mendalam terhadap suatu jawaban atau pemecahan masalah	0,707	0,000	Valid
22	Saya mampu mengembangkan gagasan orang lain	0,778	0,000	Valid

Keterangan: Nilai r Hitung $> 0,30$ dan nilai P (Probalitas) $< 0,05$

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa untuk variable Y Kreativitas Belajar ada 22 item pertanyaan yang disediakan oleh peneliti, setelah di uji cobakan ternyata seluruh item pertanyaan valid. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa yang dijadikan instrument penelitian untuk variabel Y terdiri 22 item pertanyaan. Pengujian hasil validitas ini berdasarkan dari jawaban

responden terhadap hasil angket yang telah disebar di SMP IT Bunayya Pekanbaru.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Noor (2016:130) reliabilitas/keterandalan adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana alat pengukur dikatakan konsisten, jika pengukuran dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama. Untuk diketahui bahwa perhitungan/uji reliabilitas harus dilakukan hanya pada pertanyaan yang telah memiliki atau memenuhi uji validitas, jika tidak memenuhi syarat uji validitas maka tidak perlu diteruskan untuk uji reliabilitas. Untuk melacak konsistensi nilai alpha harus $>$ (lebih besar) dari 0,60.

Metode yang digunakan untuk mengukur skala rentang adalah *Cronbach's Alpha*. Uji reliabilitas merupakan kelanjutan dari uji validitas, dimana item yang masuk pengujian adalah item yang valid saja. Untuk menentukan apakah instrument reliable atau tidak menggunakan batasan 0,6.

Untuk mengolah hasil jawaban dari kuesioner atau angket yang telah dijawab oleh responden terkait dengan metode *role playing* terhadap kreativitas belajar, peneliti akan merumuskan kategorinya sebagai berikut:

- 1) 80%- 100% dikategorikan sangat baik
- 2) 60%-79% dikategorikan baik

- 3) 40%- 59% dikategorikan cukup baik
- 4) 20%-39% dikategorikan kurang baik
- 5) 0%- 19% dikategorikan sangat tidak baik

Berikut ini peneliti akan menyajikan hasil dari uji reliabilitas tersebut:

Tabel 08 : Hasil Uji Reliabilitas Metode *Role Playing* (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.916	25

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh instrument dinyatakan reliabel. Sebuah instrument dinyatakan reliabel jika hasil *Cronbach's Alpha* menunjukkan angka minimal 0,6 dan nilai *Cronbach's Alpha* pada tabel diatas adalah 0,916 dengan kriteria sangat baik (memiliki konsistensi yang tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa $0,916 > 0,6$ sehingga instrument yang telah diuji dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Tabel 09 : Hasil Uji Reliabilitas Kreativitas Belajar (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.939	22

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa seluruh instrumen dinyatakan reliabel. Sebuah instrument dinyatakan reliabel

jika hasil Cornbach's Alpha menunjukkan angka minimal 0,6 dan nilai Cornbach's Alpha pada tabel diatas adalah 0,939 dengan kriteria sangat baik (memiliki konsistensi sangat tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa $0,939 > 0,6$ sehingga instrumen yang telah diuji dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Menurut Noor (2016:174) uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data merupakan syarat pokok yang harus dipenuhi dalam analisis parametrik. Normalitas data merupakan hal yang paling penting karena dengan data yang berdistribusi normal, maka data tersebut dapat dianggap mewakili populasi.

2. Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui linearitas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Uji ini digunakan sebagai persyaratan dalam analisis korelasi pearson atau regresi linear. Pengujian pada *SPSS* dengan menggunakan *Test for Linearit* pada taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear apabila signifikansi (*Linearity*) kurang dari

0,05. Teori lain mengatakan bahwa dua variabel mempunyai dua hubungan yang linear apabila signifikansi (*Deviation for Linearity*) lebih dari 0,05 (Duwi Priyatno, 2014: 79).

3. Uji Hipotesis

Menurut Sudaryono (2016:203) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empiric yang terkumpul atau penelitian ilmiah. Hipotesis akan dinyatakan diterima atau ditolak. Hipotesis penelitian harus dirumuskan dalam kalimat positif. Hipotesis tidak boleh dirumuskan dalam kalimat bertanya, kalimat menyarankan, atau kalimat mengharapkan.

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan analisis kuantitatif yaitu dengan suatu model untuk mengukur pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru. Analisis regresi linear sederhana adalah analisis untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linear antara variabel independen terhadap variabel independen, dan untuk memprediksi atau meramalkan suatu nilai variabel dependen berdasarkan variabel independen.

Analisis regresi linear sederhana yaitu, menganalisis hubungan linear antara 1 variabel dependen dengan 1 variabel independen.

Persamaan regresi untuk regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$= a + bX$$

Keterangan:

= nilai prediksi variabel dependen

a = konstanta, yaitu nilai Y jika X=0

b = koefisien regresi, yaitu nilai peningkatan atau penurunan variabel

Y yang didasarkan variabel X.

X = variabel independen

Tabel 10 : Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80-1,000	Sangat Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Cukup Kuat
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat Rendah

Sumber data : Riduwan dan Sunarto (2011:81)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil SMP IT Bunayya Pekanbaru

- a. Nama Sekolah : SMP Islam Terpadu Bunayya Pekanbaru
- b. Alamat Sekolah : Jl. Putra panca Sei Mintan Kel Simpang
Tiga kec Bukit Raya.
- c. Telepon/Hp : 081314783539
- d. Kepala Sekolah : Lujeng Paramastuti S.Si
- e. No. HP : 081365941436
- f. Email : smpitbunayyapku@gmail.com
- g. Web : www.smpitbunayyapekanbaru.sch.id
- h. Status Sekolah : Swasta
- i. No dan Tgl Izin : 081/SPN/e/P/1/SMPIT-BNY/XI/2016
- j. NPSN : 69959026
- k. Nilai Akreditasi : A
- l. Tahun Berdiri : 2016
- m. Pengelola : Yayasan Insan Mulia Terampil

2. Visi, Misi, dan Tujuan SMP IT Bunayya Pekanbaru

a. Visi

1. Terwujudnya pengembangan kurikulum yang adaptif, berkesinambungan dan proaktif

2. Terwujudnya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan
3. Terwujudnya ketersediaan resource yang unggul dan mandiri, keunggulan tidak hanya pada aspek kecerdasan otak (fikri) namun juga mencakup aspek Kecerdasan Emosial dan Kecerdasan Spiritual.
4. Terwujudnya lulusan yang cerdas dan kompetitif
5. Terwujudnya prasarana dan sarana pendidikan yang relevan
6. Terwujudnya media pembelajaran yang interaktif
7. Terwujudnya manajemen sekolah yang tangguh
8. Terwujudnya peserta didik yang mampu berprestasi dibidang science, olahraga, seni, sosial dan keagamaan,
9. Terwujudnya lulusan yang mampu melaksanakan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh (syumul)
10. Terwujudnya lulusan yang memiliki pengetahuan dibidang lingkungan hidup dan cinta terhadap Agama, bangsa, dan keluarga

b. Misi

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran Al – Qur'an
2. Menyelenggarakan program pembinaan pribadi qur'ani secara intensif

3. Meningkatkan program pembinaan dan pembiasaan Adab Islami
4. Meningkatkan program pembinaan dan pembiasaan berbahasa Arab dan Inggris
5. Melaksanakan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan
6. Meningkatkan keahlian dalam bidang multimedia
7. Menumbuhkan lingkungan pendidikan yang aman, nyaman dan islami

c. Tujuan

Mengacu pada visi dan misi sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut ini:

1. Terpenuhinya perangkat pembelajaran untuk semua mata pelajaran dengan mempertimbangkan pengembangan nilai religious dan budi pekerti luhur.
2. Terwujudnya budaya gemar membaca, kerjasama, saling menghargai, disiplin ,jujur, kerjakeras, kreatif dan inovatif.
3. Terwujudnya peningkatan Prestasi dibidang Akademik dan non-Akademik.
4. Terwujudnya suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah, dan demokratis.

5. Terwujudnya efisiensi waktu belajar, optimalisasi penggunaan sumber belajar dilingkungan untuk menghasilkan karya dan prestasi yang maksimal.
6. Terwujudnya lingkungan sekolah yang memiliki kepedulian sosial dan lingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan, serta hidup demokratis.
7. Mampu bersaing dengan sekolah lain di tingkat kota.

3. Keadaan Guru SMP IT Bunayya Pekanbaru

Pendidik atau yang biasa disebut guru merupakan peranan penting dalam pendidikan titik guru berperan sebagai eksekutor dalam penyampaian pendidikan kepada peserta didik.

Guru berfungsi untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik agar dapat berkembang dan bertumbuh menjadi pribadi lebih baik cuma begitu juga yang dilakukan oleh guru-guru di SMP IT Bunayya Pekanbaru yang mana mereka sangat bertanggung jawab dan bersemangat serta penuh antusias dalam mendidik.

Selain keadaan guru dilihat terhadap kinerja dalam mendidik siswa, di SMP IT Bunayya Pekanbaru jumlah kuantitas dari keseluruhan guru dan karyawan terdiri dari 17 orang. Dengan demikian kualitas guru dapat disimpulkan sangat baik karena dapat di lihat dari hasil prestasi dan skill peserta didik dan guru baik di dalam lingkungan sekolah maupun diluar sekolah.

Untuk lebih jelasnya berikut data tabel guru SMP IT Bunayya

Pekanbaru:

Tabel 11: Data Guru SMP IT Bunayya Pekanbaru

No	Nama	Jabatan
1	Lujeng Paramastuti, S.Si	Kepala Sekolah
2	Hafizoh, S.Pd	KAWA. Kurikulum
3	Moh. Rifa'I, S.Th.I	KAWA. Kesiswaan
4	Hendra Pustaka, S.E	Tata Usaha
5	Selvi Yohana, S.Pd	Tata Usaha
6	Siti Shofiyah, S.Pd	Wali Kelas
7	Muhammad Ishaq, S.T	Wali Kelas
8	Umi Salamah, S.Pd	Wali Kelas
9	Ahmad Jaidil Haq, S.Pd	Wali Kelas
10	Muliono, S.Pd	Guru
11	Adha Juningsih	Guru
12	Dina Elvania, S.Pd	Guru
13	Nurul Fajra, S.Pd	Guru
14	Dhea Dwi Jayani, S.Pd	Guru
15	Rahmadia Alfitri, S.Pd	Guru
16	Nasrullah, S.Pd	Guru
17	Dewi	Kebersihan

Sumber: Bidang Tata Usaha SMP IT Bunayya Pekanbaru

4. Keadaan Siswa SMP IT Bunayya Pekanbaru

Siswa adalah peranan utama dalam komponen pendidikan yang bertujuan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan serta pembelajaran untuk mengembangkan dan menumbuhkan baik dari segi afektif kognitif dan juga skill melalui proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Begitupun di sekolah SMP IT bunayya Pekanbaru Siswa diberikan pembelajaran serta pengetahuan yang baik oleh seorang guru agar

dapat menjadi individual yang berwawasan dan berkompeten dalam bidang apapun.

Jumlah keseluruhan siswa di SMP IT Bunayya Pekanbaru berjumlah 115 siswa terdiri dari 65 orang laki-laki dan 50 orang perempuan.

Untuk lebih jelasnya berikut data tabel Siswa SMP IT Bunayya Pekanbaru:

Tabel 12: Data Siswa SMP IT Bunayya Pekanbaru

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	VII Ibnu Batutah	30		30
2	VII Ibnu Hayyan		22	22
3	VIII Al-Shifa		15	15
4	VIII Al Biruni	15		15
5	IX Al Hazen	20		20
6	IX Al Hawarizmi		13	13
Jumlah				115

Sumber: Bidang Tata Usaha SMP IT Bunayya Pekanbaru

5. Sarana dan Prasarana SMP IT Bunayya Pekanbaru

Sarana merupakan peralatan dan perlengkapan pendukung dalam suatu pendidikan yang mendukung keberhasilan suatu pembelajaran, sedangkan prasarana adalah fasilitas penting sebagai penunjang kesuksesan pembelajaran. Salah satu keberhasilan proses pembelajaran karena adanya sarana dan prasarana yang memadai sehingga proses pembelajaran berjalan lancar, aman, dan nyaman. Di seluruh lembaga pendidikan tidak akan lepas dari sarana dan prasarana yang ada, begitupun di SMP IT Bunayya Pekanbaru juga memiliki sarana dan prasarana untuk kelangsungan proses pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya berikut data tabel sarana prasarana SMP IT

Bunayya Pekanbaru :

Tabel 13: Sarana dan Prasarana SMP IT Bunayya Pekanbaru

No	Sarana dan Prasarana	Luas	Kondisi
1	Kelas Al Khawarizmi	66.88 m ²	Baik
2	Kelas Al Farabi	66.88 m ²	Baik
3	Kelas Al Aslamy	66.88 m ²	Baik
4	Kelas Ibnu Sina	66.88 m ²	Baik
5	Kelas Ibnu Nafis	66.88 m ²	Baik
6	Ruang Pustaka	31.5 m ²	Baik
7	Ruangan Kepala Sekolah	13.76 m ²	Baik
8	Ruangan Majelis Guru	29.92 m ²	Baik
9	Ruangan Tenaga Adm	16.2 m ²	Baik
10	Saung	36 m ²	Baik
11	Pagar	40 m ² x 50 m ²	Baik
12	Halaman	1.500 m ²	Baik
13	UKS	7.2 m ²	Baik
14	Perpustakaan	31.5 m ²	Baik
15	Laboratorium IPA	m ²	Baik
16	Laboratorium Bahasa	m ²	Baik
17	Ruang Olahraga	m ²	Baik
18	Ruang Serbaguna	m ²	Baik
19	Gudang	2.55 m ²	Baik

Sumber: Bidang Tata Usaha SMP IT Bunayya Pekanbaru

B. Hasil Penelitian Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa

Data hasil penelitian tentang Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru adalah data yang dikumpulkan dari lapangan, yang disebar menggunakan angket. Hasil data yang diperoleh berdasarkan angket yang penulis sebar kepada 90 responden yang menjadi sampel pada penelitian.

Data akan disajikan dalam bentuk tabel. Data dari (Variabel X) “Metode *Role Playing*” dan “Kreativitas Belajar” (Variabel Y) disajikan dalam bentuk sebagai berikut :

Tabel 14 : Rekapitulasi Skor Angket Metode *Role Playing* (Variabel X)

NO	PERNYATAAN	STS	S	KS	TS	STS	Jumlah
		1	2	3	3	5	
1	Guru mampu menentukan waktu untuk bermain peran	42	46	2	0	0	90
2	Guru mampu menjelaskan rangkaian waktu bermain peran	36	53	1	0	0	90
3	Guru mampu menyampaikan kompetensi pembelajaran yang akan diajarkan	44	46	0	0	0	90
4	Guru mampu memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai	42	48	0	0	0	90
5	Guru mampu menyusun kegiatan yang akan ditampilkan dalam bermain peran	40	48	1	1	0	90
6	Guru mampu menggambarkan skenario bermain peran	34	52	4	0	0	90
7	Guru mampu memilih bahan ajar yang akan dipilih bermain peran	40	49	1	0	0	90
8	Guru mampu meminta siswa untuk mempersiapkan	28	58	4	0	0	90

	materi pembelajaran yang akan diperankan						
9	Guru mampu memastikan siswa telah siap dalam bermain peran	37	50	3	0	0	90
10	Guru mampu mengkalkulasi siswa dalam setiap kelompok	34	54	2	0	0	90
11	Guru mampu mengurutkan kelompok yang akan tampil disetiap pertemuan pembelajaran	30	58	1	1	0	90
12	Guru mampu memilih siswa sebagai pemeran dalam proses pembelajaran	35	52	3	0	0	90
13	Guru mampu memberikan bimbingan pada siswa untuk memperhatikan setiap peran yang diberikan	19	69	1	1	0	90
14	Guru mampu mengadaptasi siswa satu sama lain	33	52	4	1	0	90
15	Guru mampu mempersiapkan tempat duduk yang sesuai dengan skema yang telah ditentukan	45	39	5	1	0	90
16	Guru mampu meminta siswa untuk menjadi penonton yang baik	36	52	2	0	0	90
17	Guru mampu meminta siswa	32	56	2	0	0	90

	untuk menganalisis setiap peranan yang dimainkan sesuai materi						
18	Guru mampu melaksanakan bermain peran	41	48	1	0	0	90
19	Guru mampu memanggil para siswa untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan	35	53	2	0	0	90
20	Guru mampu mengamati perkembangan siswa saat bermain peran	36	51	3	0	0	90
21	Guru mampu memberi kebebasan bagi semua siswa yang mendapat peranan dalam bermain peran	30	54	6	0	0	90
22	Guru mampu meminta siswa untuk memperhatikan waktu agar siswa menjalankan perannya sesuai dengan waktu yang ditetapkan	34	53	3	0	0	90
23	Guru mampu memberikan kebebasan kepada siswa untuk memainkan peran, berekspresi, dan berkeaktivitas	35	52	3	0	0	90
24	Guru mampu mendiskusikan hasil pengalaman yang didapatkan	33	56	1	0	0	90

	siswa setelah bermain peran						
25	Guru mampu meminta masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	30	57	2	1	0	90
	Jumlah	881	1306	57	6	0	2250
	Persentase	39,1%	60,4%	2,5%	0,2%	0%	89,4%

Berdasarkan tabel rekapitulasi skor angket Variabel X (Metode *Role Playing*) tersebut, dapat disimpulkan bahwa jawaban siswa yang menyatakan “Sangat Setuju” pada kuesioner berjumlah 881 (39,1%), sedangkan yang menyatakan “Setuju” sebanyak 1306 (60,4%), kemudian yang menyatakan “Kurang Setuju” sebanyak 57 (2,5%), lalu yang menyatakan “Kurang Setuju” sebanyak 6 (0,2%) dan siswa yang menyatakan “Tidak Setuju” 0 (0%). Dengan demikian, hasil jawaban yang paling banyak dipilih responden adalah “Setuju” yaitu 60,4% dan jawaban responden yang menjawab paling sedikit adalah “Tidak Setuju” yaitu 0%.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa dalam pengujian Metode *Role Playing* dengan menggunakan teknik pemberian angket yang telah dilakukan dan sudah sesuai dengan indikator yang ada dalam persepsi siswa hampir setengahnya menyatakan sangat baik yaitu 89,4%. Maka hasil angket variabel X (Metode *Role Playing*) di SMP IT Bunayya Pekanbaru adalah sebanyak 2250 atau 89,4%

Tabel 15 : Rekapitulasi Skor Angket Kreativitas Belajar (Variabel Y)

NO	PERNYATAAN	STS	S	KS	TS	STS	Jumlah
		1	2	3	3	5	
1	Saya mampu menghasilkan gagasan, jawaban, dan pertanyaan yang bervariasi	33	53	4	0	0	90
2	Saya mampu memikirkan lebih dari satu jawaban dalam menyelesaikan tugas	26	59	5	0	0	90
3	Saya mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda	29	53	8	0	0	90
4	Saya mampu mencari langkah alternative atau arah yang berbeda-beda	22	60	8	0	0	90
5	Saya mampu mengajukan banyak pertanyaan	31	43	16	0	0	90
6	Saya mampu menjawab dengan sejumlah jawaban ketika diberi pertanyaan	23	59	7	0	1	90
7	Saya mampu memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal	31	52	6	0	0	90
8	Saya mampu melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru dan unik	29	45	13	1	0	90
9	Saya mampu memiliki kemauan yang besar untuk menyelesaikan tugas	29	51	10	0	0	90
10	Saya mampu menghasilkan jawaban yang tidak	21	53	15	0	0	90

	pernah difikirkan oleh orang lain						
11	Saya mampu memikirkan berbagai macam cara yang berbeda-beda dalam menyelesaikan tugas	23	60	7	0	0	
12	Saya mampu menemukan lebih dari satu cara dalam menyelesaikan masalah	32	51	7	0	0	90
13	Saya mampu mencetuskan banyak gagasan , jawaban, dan penyelesaian masalah atau jawaban	33	45	12	0	0	90
14	Saya mampu menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru	32	50	7	1	0	90
15	Saya mampu mengeluarkan argument dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru	31	45	13	1	0	90
16	Saya mampu menggambarkan penyelesaian dari masalah yang diberikan dengan cara yang berbeda dari orang lain	24	53	13	0	0	90
17	Saya mampu memanfaatkan kesempatan bertanya yang diberikan guru	29	51	10	0	0	90
18	Saya mampu menerima atau melaksanakan tugas yang sulit	33	38	15	4	0	90
19	Saya mampu menanggapi	24	56	14	0	0	90

	pertanyaan-pertanyaan secara bergairah dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas						
20	Saya mampu memikirkan hal yang kritis dalam menyelesaikan tugas	28	52	9	1	0	90
21	Saya mampu mencari arti yang lebih mendalam terhadap suatu jawaban atau pemecahan masalah	25	54	10	1	0	90
22	Saya mampu mengembangkan gagasan orang lain	33	51	15	0	1	90
	Jumlah	621	1124	220	9	2	1980
	Persentase	31,3 %	56,7 %	11,1 %	0,4 %	0,1 %	83,1 %

Berdasarkan tabel rekapitulasi skor angket Variabel Y (Kreativitas Belajar) tersebut, dapat disimpulkan bahwa jawaban siswa yang menyatakan “Sangat Setuju” pada kuesioner berjumlah 621 (31,3%), sedangkan yang menyatakan “Setuju” sebanyak 1124 (56,7%), kemudian yang menyatakan “Kurang Setuju” sebanyak 220 (11,1%), lalu yang menyatakan “Kurang Setuju” sebanyak 9 (0,4%) dan siswa yang menyatakan “Tidak Setuju” 2 (0,1%). Dengan demikian, hasil jawaban yang paling banyak dipilih responden adalah “Setuju” yaitu 56,7% dan jawaban responden yang menjawab paling sedikit adalah “Tidak Setuju” yaitu 0,1%.

Dengan demikian, dapat dilihat dalam pengujian Kreativitas Belajar Siswa dengan menggunakan teknik pemberian angket yang telah dilakukan dan sudah sesuai dengan indikator yang ada dalam persepsi siswa hampir setengahnya menyatakan sangat baik 83,1%. Maka hasil angket untuk variabel Y (Kreativitas Belajar) di SMP IT Bunayya Pekanbaru adalah sebanyak 1980 atau 83,1%.

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dapat dilakukan untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22 dengan metode One Sample Kolmogorov-Smirnov. Untuk pengambilan keputusan apakah data normal atau tidak, maka cukup melihat pada nilai signifikansi (Asymp Sig 2-tailed). Jika signifikansi kurang dari 0,05 maka kesimpulannya data tidak berdistribusi normal. Jika signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas variabel X dan Variabel Y dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 16: Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		variabel x	variabel y
N		90	90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	109.02	92.20
	Std. Deviation	7.830	9.429

Most Extreme Differences	Absolute	.144	.153
	Positive	.093	.082
	Negative	-.144	-.153
Test Statistic		.177	.183
Asymp. Sig. (2-tailed)		.125 ^c	.157 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

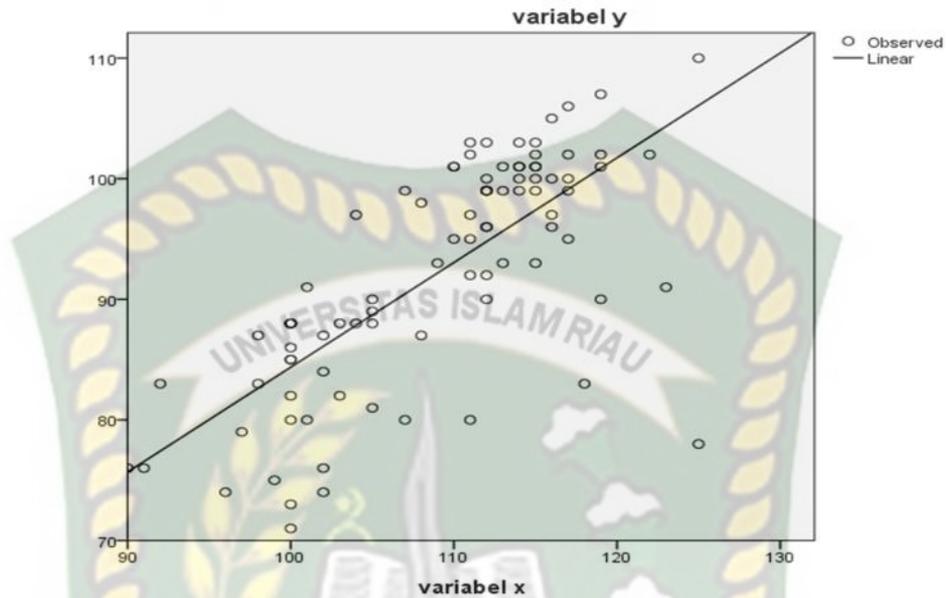
c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai Asymp Sig. (2-tailed) adalah $0,125 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Metode *Role Playing* (variabel X) berdistribusi normal dan dari tabel diatas dapat diketahui nilai Asymp Sig. (2-tailed) adalah $0,157 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kreativitas Belajar (Variabel Y) berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Tes For Linearity pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear apabila nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Uji linearitas ini digunakan untuk mengetahui linearitas data apakah data variabel mempunyai hubungan atau tidak. Uji ini digunakan sebagai persyaratan dalam analisis *pearson* atau regresi linear sederhana. Pengujian ini menggunakan SPSS 22. Teori lain juga ada mengatakan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang linear apabila signifikansinya lebih dari 0,05.

Tabel 17: Hasil Uji Linearitas



Berdasarkan hasil curva diatas menunjukkan bahwa terdapat hubungan linearitas yang positif. Dimana metode *role playing* memiliki hubungan yang positif dengan kreativitas belajar siswa.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan terdapat pengaruh atau tidak. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22 dengan *linearitas*. Untuk pengambilan keputusan apakah terdapat pengaruh atau tidak, maka cukup melihat pada nilai signifikansi *linearitas*. Jika signifikansi kurang dari 0,05 maka kesimpulannya terdapat pengaruh. Jika signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat pengaruh.

Hasil perhitungan uji hipotesis Variabel X dan Variabel Y dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 18: Hasil Uji Hipotesis

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4115.563	1	4115.563	95.387	.000 ^b
	Residual	3796.837	88	43.146		
	Total	7912.400	89			

a. Dependent Variable: variabel y (Metode Role Playing)

b. Predictors: (Constant), variabel x (Kreativitas Belajar)

Dengan menggunakan analisis data Anova ditemukan bahwa nilai signifikan sebesar 0,000. Karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima yaitu terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru.

Tabel 19: Model Summary

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.721 ^a	.520	.515	6.569

a. Predictors: (Constant), variabel x (Metode Role Playing)

b. Dependent Variable: variabel y (Kreativitas Belajar)

Pada tabel di atas dijelaskan bahwa besar pengaruh metode *role playing* (X) terhadap kreativitas belajar (Y) dilihat dari nilai

(R Square) yaitu sebesar 0,520 atau 52% yang berada pada rentang 0,40-0,599 dengan kategori cukup kuat. Sedangkan sisanya 48% dipengaruhi faktor di luar dari kreativitas belajar.

Kemudian model summary di atas juga menjelaskan nilai koefisien β sebesar 0,721 besarnya hubungan metode *role playing* dengan kreativitas belajar adalah 0,721 atau 72,1%, nilai R (0,721) yang berada pada rentang 0,60-0,799 tergolong dalam kategori kuat. Maka hubungan antara metode *role playing* dengan kreativitas belajar adalah kuat. Hal ini berdasarkan pada tabel interpretasi dibawah ini:

Tabel 20: Interpretasi Koefisien Korelatif

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 - 1,000	Sangat Kuat
0,60 - 0,799	Kuat
0,40 - 0,599	Cukup Kuat
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat Rendah

Sumber data: Riduwan dan Sunarto (2011: 81)

Berdasarkan tabel di atas menampilkan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,520 pada interval koefisien terletak pada rentang 0,400 - 0,599 dengan kriteria tingkat pengaruhnya cukup kuat ini artinya tingkat pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa adalah cukup kuat.

Tabel 21: Hasil Uji Coefficients

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2.488	9.720		-.256	.799
	variabel x	.869	.089	.721	9.767	.000

a. Dependent Variable: variabel y (Kreativitas Belajar)

Dari pemaparan tabel *Coefficients* diatas, menampilkan nilai (Constans) = -2,488 dan nilai (B) adalah 0,869 (X) serta tingkat signifikan sebesar 0,000 (X) bernilai positif. Dari tabel *Coefficients* diperoleh persamaan regresi linier sederhana yaitu: $=a+bX = -2,488 + 0,869 X$, maka constant (a) adalah sebesar -2,488, artinya kreativitas belajar siswa adalah -2,488 sebelum mendapatkan metode *role playing*. Sedangkan untuk nilai koefisien sebesar 0,869 (X). Dapat dijelaskan bahwa setiap metode *role playing* diperbaiki maka diprediksikan berkontribusi meningkatkan kreativitas belajar (Y) sebesar 0,869 atau 86,9%. Sebaliknya jika metode *role playing* menurun maka kreativitas belajar siswa diprediksi akan turun 0,869 atau 86,9%.

D. Interpretasi Data

Interpretasi data ini dilakukan guna untuk mengaitkan hasil temuan yang dilakukan dilapangan dengan teori yang sudah ada. Berdasarkan hasil temuan dilapangan yang telah dikumpulkan, maka

dapatlah hasil dalam penelitian ini yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis yang menyatakan bahwa jika nilai signifikansi $0,000$ atau $(0,000 < 0,05)$.

Besar pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa sebesar $0,520$ atau 52% , sedangkan sisanya 48% dipengaruhi oleh faktor lainnya. Sedangkan tingkat hubungan metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa antara sebesar $0,721$ atau $72,1\%$, artinya terdapat hubungan yang kuat antara metode *role playing* dengan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru.

Hasil dari penelitian ini adalah sebesar $0,520$ atau 52% kreativitas belajar dipengaruhi oleh metode *role playing*, sedangkan selebihnya 48% dipengaruhi oleh faktor lainnya. Dalam penelitian lain juga terdapat beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas belajar selain dari metode *role playing*.

Jadi, metode *role playing* cukup berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, tetapi masih banyak faktor lain yang dapat digali oleh siswa untuk meningkatkan kreativitas belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya maka bisa diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh variabel X (Metode *Role Playing*) terhadap variabel Y (Kreativitas Belajar) di SMP IT Bunayya Pekanbaru. Hal ini dilihat dengan menggunakan analisis data Anova ditemukan bahwa nilai signifikan sebesar 0,000. Karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima yaitu terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru.

Besar tingkat pengaruh antara variabel X (Metode *Role Playing*) dan variabel Y (Kreativitas Belajar) adalah sebesar 0,520 atau 52% terletak pada tingkatan nilai 0,400-0,599 yaitu berkriteria cukup kuat. Sedangkan 48% dipengaruhi oleh faktor lain. Ini berarti Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru dikategorikan cukup kuat.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran

pendidikan Agama Islam di SMP IT Bunayya Pekanbaru dan mengetahui hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang penulis sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru, bahwa karya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi metode pembelajaran bagi guru sehingga guru dapat meningkatkan kreativitas belajar dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi di SMP IT Bunayya Pekanbaru khususnya metode *role playing*.
2. Bagi Siswa, bahwa hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan menumbuhkan kreativitas belajar siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Agar dapat ditindak lanjuti karena dalam penelitian ini pengaruhnya sebesar 52% dengan kata lain 48% dipengaruhi oleh faktor lain.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Buku:

- Ali & Asrori, 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hurlock, B. Elizabeth, 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Istarani, 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta
- Kurniasih & Sani 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Munandar, Utami, 2018. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Noor, Juliansyah. 2014. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Riduwan dan Sunarto. 2017. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi*. Bandung: Alfabeta.
- Satiadarma, M.P. dan Waruwu, F.E. 2003. *Mendidik kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: Kata Pena
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudaryono, dkk. 2016. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudjana & Ibrahim. 2014. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Umar, Husein. 2014. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Bisnis*. Jakarta: Rajawali Pers

Skripsi:

Afiatun, Sulis. 2013. Penerapan Strategi Make a Match Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 2 Keprabon Polanharjo Klaten Tahun 2012/2013. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Hernawan, Budi Arief. 2013. Pengaruh Partisipasi Kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian TITL SMK N 2 Pengasih. *Skripsi*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Setyaningrum, Endah. 2015. Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Jurnal:

Mu'min, Aisah. 2014. Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Kebiasaan Belajar Terhadap Kreativitas Mahasiswa STAIN Kendari. *Jurnal Al-Izzah* Vol. 9 No. 1. Juli 2014.

Printina, Brigida Intan. 2017. Penggunaan Sumber Belajar Digital Exelsa Moodle dan Komik Toondo Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah. *Jurnal Agastya* Vol 7 No 2 Juli 2017.

Susilowati, dkk. 2018. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas VIIA SMPN 1 Kecamatan Kalaena Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Al-Ta'dib* Vol. 11 No. 1. Januari-Juni.

Erikasari, 2019. Peranan Motivasi, Kreativitas Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Ejurnal Tech* Vol. 7 No. 2 2019.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau