

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI (PAIBP) MATERI “HATI TENTRAM DENGAN PRILAKU BAIK” DI SD N 2 PASEGERAN KECAMATAN PANDANARUM KABUPATEN BANJARNEGARA TAHUN PELAJARAN 2018/2019



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu
Pendidikan Guru Pendidikan Agama Islam**

**Oleh :
RAHAYU
NIM : 1522402242**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI IAIN
PURWOKERTO
2019**

ABSTRAK

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI (PAI BP) MATERI “HATI TENTRAM DENGAN PRILAKU BAIK” DI SD NEGERI 2 PASEGERAN KECAMATAN PANDANARUM KABUPATEN BANKARNEGARA TAHUN PELAJARAN 2018/2019

RAHAYU

NIM. 1522402242

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam,
Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Purwokerto.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sehingga akan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui metode *role playing* pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Pasegeran, Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 2 Pasegeran Semester II tahun pelajaran 2018/2019 siswa kelas III yang berjumlah 14 siswa dan objek penelitian ini adalah, penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PAI BP materi “Hati Tenram dengan Prilaku Baik” . Metode pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi, tes. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PAI BP. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa, yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 70,07 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 75 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 80,65 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.

Kata Kunci : Hasil belajar PAI BP, Penerapan Metode *Role Playing*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
E. Sistematika Pembahasan	5
BAB II METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
A. Kajian Pustaka/ Penelitian yang Terkait.....	6
B. Metode Role Playing	
1. Definisi Metode <i>Role Playing</i>	7
2. Langkah-Langkah Metode <i>Role Palying</i>	9
3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing	12
4. Tujuan Penggunaan Metode Role Playing	13
C. Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	
1. Pengertian Hasil Belajar	13
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	17
3. Macam-Macam Hasil Belajar.....	18
4. Definisi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	19

D. Hipotesis Tindakan.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Subjek dan Objek Penelitian	23
D. Model Penelitian	24
E. Metode Pengumpulan Data	28
F. Instrumen Penelitian.....	29
G. Metode Analisis Data	30
H. Indikator Penilaian.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Pra Siklus	33
B. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I.....	36
C. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II.....	48
D. Pembahasan	57
E. Keerbatasan Pelaksanaan Metode Role Playing.....	59
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran ada tiga komponen yang saling berpengaruh, ketiga komponen tersebut ialah (1) Kondisi Pembelajaran (2) Metode Pembelajaran (3) Hasil Pembelajaran.¹ Terkait tiga komponen tersebut guru harus bisa memadukan dan mengembangkannya supaya pelajaran sesuai dengan yang di harapkan, tercapai tujuan pembelajaran, dan mendapat hasil yang maksimal. Oleh karena itu dengan bekal kemampuan yang dimiliki guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Untuk mencapai kualitas pembelajaran tersebut. Maka ketrampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Ketrampilan tersebut meliputi ketrampilan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi.

Dalam menggunakan metode belajar yang sesuai juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.² Oleh karena itu sebagai seorang guru harus dapat menentukan metode yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun tidak dapat dipungkiri kalau dalam penggunaan metode tersebut terdapat kekurangan. Untuk tujuan inilah model pembelajaran yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan digunakan untuk memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran.

Salah satu materi yang ada dalam pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah Berprilaku Baik, yang bertujuan membentuk aspek nilai baik nilai keteladanan maupun kemanusiaan yang hendak di tanamkan dan di tumbuhkan dalam diri peserta didik, sehingga melekat pada dirinya, dan menjadi suatu kebiasaan, maka didalam proses pembelajaran juga harus memilih metode yang sesuai guna meningkatkan nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran

¹ Zaenal Aqib, Elham Rohmanto, *Membangun Profesionalisme Guru dan Peng* (Bandung C.V Yarma WdyCva, 2007), hlm,05

² Nana Sudjana, Ahmad rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatanya)*,(Bandung: C.V.Sinar Baru Bandung,2003), hlm.07

pendidikan Agama Islam khususnya materi ” Hidup Tenram dan Berprilaku Baik” .

Dalam pembelajaran menunjukkan bahwa permasalahan-permasalahan yang sering muncul dalam proses belajar mengajar adalah lemahnya pemahaman anak terhadap materi ” Hidup Tenram dan Berprilaku Baik” . anak cepat jenuh, dan merasa bosan. Hal ini dikarenakan metode yang sering digunakan oleh Guru adalah metode ”*ceramah*” dan ” *penugasan*” tanpa mengkolaborasikan metode-metode yang lain.

Dari permasalahan diatas menimbulkan siswa kurang mampu memahami materi tersebut. Diketahui bahwa saat pelajaran berlangsung anak cenderung bermain sendiri dan kurang mendengarkan penjelasan guru. Karena metode yang guru gunakan sebelumnya hanya metode konvensional yaitu ceramah dan penugasan, yang sudah menjadi kebiasaan, di sisi lain, pembelajaran yang berpusat pada guru, suasana kelas yang kaku, media pembelajaran yang kurang mendukung, pengorganisasian siswa yang belum optimal dan penggunaan *mono methode* merupakan faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang *multi approach* dan strategi belajar mengajar yang variatif. Pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan berbagai kecerdasan yang dimilikinya (Gardner menyebutnya dengan istilah *multiple intelligences* (kecerdasan majemuk).³

Bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu metode pembelajaran dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan disekitarnya.⁴

³ Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineika Cipta, 2002), hlm. 20

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Purnada Media Group, 2006), hlm. 35

Metode ini dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial, moral dan pencerminannya dalam perilaku. Sebagai model mengajar diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami tentang perilaku sosial yang terjadi dalam lingkungan sekitar dan dapat menerapkannya perilaku keseharian.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dan pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, maka penerapan metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena metode ini menggunakan konsep permainan tetapi menjadi lebih terarah. Mereka juga masih dapat melakukan gerakan-gerakan atau berjalan-jalan di kelas tanpa merasa dikekang atau takut dimarahi tetapi tujuan pembelajaran dapat dicapai, di samping itu peserta didik cukup tertarik dengan metode ini karena mereka akan bebas berekspresi dan melakukan permainan tanpa takut disalahkan. Peserta didik juga dapat menerima karakter, perasaan dan ide orang lain dalam situasi yang khusus dan lebih menyenangkan.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna dari beberapa definisi operasional sebagai berikut :

1. Metode *Role Playing*

Role Playing atau metode bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi “ Hati Tenang dengan Perilaku Baik” yang dilakukan dengan permainan peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian ketika siswa bermain peran akan terdorong motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar secara kuantitatif dan kualitatif sebagai prestasi belajar yang dicapai peserta didik setelah pembelajaran.

Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.⁵

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai dari hasil test evaluasi siswa yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran PAI BP materi “ Hati Tenram dengan Prilaku Baik” dengan menerapkan metode *Role Playing*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PAI materi hati tenram dengan prilaku baik di SDN 2 Pasegeran, Kec Pandanarum Kab. Banjarnegara?”

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada materi hati tenram dengan berperilaku baik di SD N 2 Pasegeran, Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan guru dalam mengajarkan materi ini dengan menggunakan Metode pembelajaran *Role Playing*.
2. Bagi peserta didik Proses belajar mengajar dapat menjadi menarik dan meyenangkan serta hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) dapat meningkat.

⁵ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 2

3. Bagi lembaga :Meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti (PAIBP).

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memahami pokok-pokok pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis akan menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab Pertama, berisi pendahuluan meliputi : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab kedua, berisi Landasan Teori, Kerangka Berfikir dan Hipotesis Tindakan, yang terdiri dari, Strategi *role playing*, Hasil Belajar Siswa, Mata Pelajaran PAIBP, dan Hipotesis tindakan.

Bab ketiga, berisi Metode Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Analisis Data.

Sedangkan Bab keempat, berisi hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari : Deskripsi Pelaksanaan Penelitian, Analisis data persiklus dan Pembahasan.

Bab Kelima, adalah Penutup yang berisi Simpulan dan saran.

IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya kelas III SD N 2 Pasegeran Kecamatan Pandanarum, Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2018/2019 mengalami peningkatan persentase ketuntasan Prestasi belajar secara klasikal pada tiap-tiap siklus, dimana hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/prasiklus hanya sebesar 70,07, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 75 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80,65. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/prasiklus hanya sebesar 57.14%, lalu meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi menjadi 92.9% pada akhir siklus II. sehingga dapat dikatakan bahwa indikator keberhasilan penelitian tindakan ini telah tercapai baik secara individu maupun secara klasikal.

Adapun beberapa kendala dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* akan tetapi tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Bagi siswa disarankan agar hasil belajar yang baik yang telah diperoleh sebaiknya dipertahankan.

2. Bagi Guru

Guru harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu perlu disediakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing*, guru wajib memilih materi yang sesuai, karena tidak semua materi bisa di pelajari dengan menggunakan metode tersebut.

3. Bagi Sekolah

Mengingat model pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat mendorong siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan setiap sekolah dapat menerapkan metode pembelajaran tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, 2001. *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Agus Suprijono, 2009 *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Cet.2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aqib, Zaenal, 2013, *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*, Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, *et.al.* 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizy, Qodry. 2003. *Pendidikan Agama Untuk Membangun Etika Sosial, Mendidik Anak Sukses Masa Depan: Pandai dan Bermanfaat*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Departemen Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*, Direktorat Tenaga Kependidikan,
- Dimiyati dan Moedjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Djamarah. 2002. *Hasil Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya Usaha Nasional.
- Gulo, W. 2000. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Grasindo
- Hamalik Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar* Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan dan Moedjiono. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Hery Nur Aly, 2005. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Logos.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Agama RI, 2013. *Al-qur'an A-Karim Tajwid dan Terjemahannya*, Surabaya:UD Halim.
- Liem, Anita. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang- Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- M. Alisuf Sabri, 2010. *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- M.Djunaidi Ghory.2008. *Penelitian Tindakan Kelas* . Malang: UIN Malang Press.
- Nana Sudjana, 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Rochiati Wiriaatmadja, 2015. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Purnama Media Group.

Slameto, 2003, "*Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*", Jakarta :Rineka Cipta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Zuhairini, 2004. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Malang: UIN Press.

