

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**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Rahayu
NIM : 1522402242
Jenjang : S-1
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Purwokerto, . September 2019

Saya yang menyatakan,



Rahayu

NIM. 1522402242

IAIN PURWOKERTO

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

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

Yang disusun oleh : Rahayu, NIM : 1522402242, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari : Kamis, tanggal 17 Oktober 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

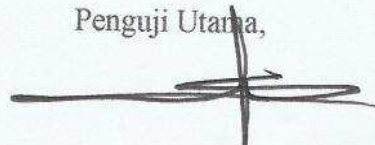


Dr. M. Slamet Yahya, M.Ag
NIP. 19721104 200112 2 1 003



Ahmad Sahnan, S.Ud., M.Pd.I
NIP.:

Penguji Utama,



Dr. Asdlori, M.A
NIP. 19630310 199103 1 003

Mengetahui :
Dekan,



Dr. H. Suwito, M.Ag
NIP. 19740424 199903 1 002



IAIN.PWT/FTIK/05.02

Tanggal Terbit :

No. Revisi :

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Skripsi
Sdri. Rahayu
Lamp : 5 (Lima) ekslembar

Purwokerto, September 2019
Kepada Yth.

Dekan FTIK IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penelitian skripsi dari:

Nama : Rahayu

NIM : 1522402214

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Agama Islam

Judul : Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi “ Hati Tenram dengan Prilaku Baik” di SD Negeri 2 Pasegeran Tahun Pelajaran 2018/2019.

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut diatas sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Dr. M. Slamet Yahya, M.Ag
NIP. 197211042003121 003

MOTTO

Hasil belajar yang dicapai siswa tergantung pada metode mengajar yang dipergunakan oleh guru.

(Moh Surya)



PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat serta karunia-Nya skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Orang tua dan keluarga yang setia memberikan do'a, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, bimbingan dan motivasi selama ini.



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 Tentram 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*.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan mengucapkan kalimat syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya dan nikmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi “ Hati Tenram dengan Prilaku Baik” di SD Negeri 2 Pasegeran Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Salawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi agung Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat, serta para pengikutnyayang selalu setia dan menjadikannyasuri tauladan yang mana beliaulah satu-satunya umat manusia yang dapat mereformasi umat manusia dari jaman jahiliyyah sampai sekarang ini.

Penulis skripsi ini pun tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah berkenan membantu penulismenyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

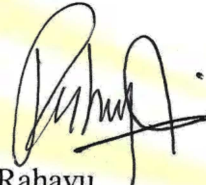
1. Dr. H. Suwito, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
3. Dr. Subur, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
4. Dr. Sumiarti, M.Ag., Waki Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
5. Dr. Slamet Yahya, M.Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
6. Dr. Suwito, M.Ag., Penasehat Akademik Penulis yang memberikan pengarahan selama proses belajar mengajar di IAIN Purwokerto.
7. Dr. Slamet Yahya, M.Ag., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan memberi pengarahan selama penyelesaian skripsi ini.

8. Seluruh Dosen dan Staf Akademik Institut Agama Islam Negeri Purwokerto yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan.
9. Kaini, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri 2 Pasegeran Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara.
10. Untuk semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu, penulis sampaikan banyak terima kasih.

Tiada kata yang dapat penulis sampaikan, kecuali doa semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dengan balasan yang sebaik-baiknya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya para pembaca pada umumnya. Aamiin.

Purwokerto, September 2019

Penulis,



Rahayu

NIM.1522402242

IAIN PURWOKERTO

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 untk 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: Pernada 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 Tenram dengan Prilaku 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 Tentram 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 tentram 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 tentram 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 II

METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka/ Penelitian Terkait

Skripsi karya Ulfah Nur Hidayati dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Play*) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajarsiswa Kelas VI Di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011. Dalam penelitian ini penulis mengadakan dua pembelajaran dimana yang satu menerapkan metode *Role Playing* sedang yang lain tidak. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa dengan penggunaan metode *Role Playing* yang hasil belajar siswa lebih meningkat dibandingkan yang tidak menggunakan metode *Role Playing*.⁶

Skripsi karya Evatun Faizah dengan Judul Strategi Guru Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Guppi Sinduaji. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa siswa termotivasi di dalam melakukan kegiatan belajar mengajar hal ini di ukur dengan pola prilaku siswa atau tercermin pada prilaku siswa yang selalu berta'zim pada guru-guru dan juga siswa semakin disiplin dalam kesehariannya di sekolah.⁷

Skripsi karya Rara Yuniar Fadila, yang berjudul Penerapan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dalam Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa prosentase siswa yang

⁶ Ulfah Nur Hidayati, *Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Play) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajarsiswa Kelas VI Di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011*, STAIN, 2011.

⁷ Evatun Faizah, *Strategi Guru Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Guppi Sinduaji*, STAIN, 2014.

dinyatakan tuntas semakin meningkat pada setiap siklusnya. Dari hasil yang meningkat tersebut motivasi belajar siswa juga meningkat.⁸

Dari hasil penelitian terdahulu di atas, maka persamaan yang ditulis prestasi belajar siswa. Sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan apa yang ditulis peneliti sekarang adalah terletak pada strategi atau metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dimana dalam penelitian terdahulu dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dengan *crosswood*, ceramah, diskusi dan tanya jawab, sedangkan metode yang peneliti tulis adalah metode pembelajaran *role Playing*.

B. Metode *Role Playing*

1. Definisi Metode *Role Playing*

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan diantaranya adalah *role playing* atau biasa juga disebut dengan bermain peran. *Role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan dirinya sendiri sebagai tokoh hidup atau benda mati karena kegiatan memerankan membuat peserta didik lebih meresapi perolehannya.⁹

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode *role playing* ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan dialog singkat (kalau perlu) dan pelaksanaan bermain peran. *Role playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari: 1) mengambil peran (*role taking*) yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, 2) membuat peran (*role-making*) yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan

⁸ <http://etheses.uin-malang.ac.id/7655/1/10140088.pdf>, diakses pada tanggal 13 September 2019, Pukul 12.45

⁹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Bumi Aksara: Jakarta, 2009), hlm. 26

serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan, 3) tawar menawar peran (*role negotiation*) yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.¹⁰

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.¹¹

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis pemeranan dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya.¹⁴ Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilihnya.

Pengertian metode *Role playing* menurut Sudjana yaitu “suatu teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”.¹²

Sedangkan menurut Armai Arief dalam bukunya pengantar ilmu dan metodologi pendidikan islam yaitu “bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerangkan tingkah laku didalam hubungan sosial”

Sejalan dengan pendapat tersebut Syaiful Sagala, mendefinisikan metode *role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Pendidik Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hlm. 238

¹¹ Mulyasa E, *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 113

¹² Sudjana *.Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: PT Falah Production, 2005), hlm. 134

peserta didik mendapat tugas dari pendidik untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial. Metode bermain peran atau *role playing* sudah sangat populer dalam dunia pembelajaran/pelatihan. Secara harfiah bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkannya.¹³

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup baik manusia atau hewan, atau benda mati. Atau dengan kata lain *role playing* merupakan suatu cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut peserta didik agar menghayati dan memahami peran yang dimainkannya.¹⁴

2. Langkah-langkah Menggunakan *Role Playing*

Langkah-langkah pendidik dalam menggunakan metode *role playing*:

- a. Pendidik menyusun/menyampaikan skenario yang akan ditampilkan
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari ini sebelum KBM
- c. Pendidik membentuk beberapa kelompok
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Memanggil para peserta didik yang ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- f. Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan

¹³ Armai Arief, *Pengantar ilmu dan metodologi pendidikan islam*, (Cet. 1; Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 180.

⁷ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: PT Alfabeta, 2011), hlm. 213

- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya.
- h. Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
- i. Evaluasi
- j. Penutup.¹⁵

Dalam menyiapkan suatu situasi *role playing* di dalam kelas, pendidik mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Persiapan dan instruksi

- 1) Situasi masalah yang dipilih harus menjadi drama yang menitikberatkan pada jenis peranan, masalah dan situasi familiar, serta pentingnya untuk peserta didik. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
- 2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, peserta didik mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua peserta didik, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan peserta didik, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.
- 3) Pendidik memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Peserta didik diberi kebebasan untuk menggariskan

¹⁵ Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: CiputatPers, 2002), hlm. 51

suatu peran. Apabila peserta didik telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.

- 4) Pendidik memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan kepada peserta didik.¹⁶

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran,
- 2) Bermain peran khusus berhenti apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan.
- 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok audience diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh pendidik dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup peserta didik, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷

c. Evaluasi Bermain Peran

- 1) Peserta didik memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang

¹⁶ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan Islam*, (Cet.1; Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hlm. 179

¹⁷ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan Islam*, (Cet.1; Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hlm. 181.

dicapai dalam bermain peran. Peserta didik diperkenankan memberikan komentar evaluasi tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.

- 2) Pendidik menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, pendidik dapat menggunakan komentar evaluatif dari peserta didik, catatan-catatan yang dibuat oleh pendidik selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya pendidik dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik para peserta didiknya
- 3) Pendidik membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah di nilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan pendidik. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau berkaitan bermain peran selanjutnya.

3. Kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing*

Dalam sebuah metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dalam setiap metode tersebut. Begitu pula dengan metode role playing memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu :

a. Kelebihan metode *role playing*

- 1) Melatih peserta didik untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
- 2) Metode ini akan lebih menarik perhatian peserta didik.
- 3) Peserta didik dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil keputusan berdasarkan penghayatannya sendiri.
- 4) Penyaluran perasaan-perasaan atau keinginan-keinginan yang terpendam karena memperoleh kesempatan untuk belajar mengekspresikan (mencurahkan) penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan orang banyak (peserta didik yang lain).

- 5) Untuk mengajar peserta didik agar bisa menempatkan dirinya diantara orang lain.¹⁸
- b. Kekurangan metode *role playing*
 - 1) Banyak menyita waktu atau jam pelajaran.
 - 2) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.
 - 3) Kadang-kadang peserta didik keberatan untuk melakan peranan yang diberikan karena alasan psikologi, seperti rasa malu peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya.
 - 4) Bila dramatisasi gagal peserta didik tidak dapat mengambil suatu kesimpulan.¹⁹
4. Tujuan Penggunaan Metode *Role Playing*
 - a. Memahami perasaan orang lain.
 - b. Membagi pertanggungjawaban dan memikulnya.
 - c. Menghargai pendapat orang lain.
 - d. Mengambil keputusan dalam kelompok.
 - e. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
 - f. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

C. Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP)

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri atas dua kata yaitu “hasil” dan “belajar” yang memiliki arti yang berbeda. Oleh karena itu, untuk memahami lebih mendalam lagi mengenai hasil belajar, akan dibahas terlebih dahulu pengertian belajar. Usaha pemahaman mengenai makna belajar ini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa definisi tentang belajar, antara lain dapat diuraikan sebagai berikut:

Menurut Slameto “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara

¹⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2006), hlm. 217

¹⁹ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan Islam*, (Cet.1; Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 181

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.²⁰ Sedangkan menurut Alisuf Sabri “belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat pengalaman atau latihan. Perubahan tingkah laku akibat belajar itu dapat memperoleh perilaku yang baru atau memperbaiki/ meningkatkan perilaku yang sudah ada”²¹

Gage dalam buku yang ditulis oleh Martinis Yamin mendefinisikan belajar sebagai suatu proses dimana seseorang berubah perilakunya diakibatkan pengalaman. Demikian juga Harold Spear mendefinisikan bahwa belajar terdiri dari pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru. Definisi belajar ini mengandung pengertian bahwa belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru.²²

Demikian juga menurut suyono dan hariyanto, belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan keperibadian.²³

Dari definisi yang telah dikemukakan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar yang melibatkan unsur jiwa dan raga sehingga terjadi perubahan-perubahan perilaku yang relatif menetap (secara kognitif, afektif, dan psikomotorik) dalam dirinya baik berupa kemahiran berdasarkan alat inderanya maupun pengalamannya.

Dari uraian di atas, dapat dirumuskan ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto²⁴, yaitu:

a. Perubahan terjadi secara sadar

²⁰ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 2

²¹ M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, (Cet.4; Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2010), hlm. 55

²² Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004), hlm. 98

²³ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.9

²⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 6

Ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.

c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, maka makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu itu sendiri.

d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang terjadi dalam proses belajar bersifat menetap dan permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah. Ini berarti bahwa perubahan perilaku yang terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

e. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Adapun ayat Al Qur'an yang berkaitan dengan belajar seperti yang di terangkan pada QS. Al-Mujaadalah/58:11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأْفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapanglapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.²⁵

Setelah mengetahui pengertian belajar, maka akan dikemukakan apa itu hasil belajar. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.²⁶

Menurut Nana Sudjana “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang/peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.²⁷ Sedangkan menurut Muhaibbin Syah “hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dan interaksidengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.²⁸ Jadi hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar yang melibatkan proses kognitif siswa tersebut mengalami perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

Sedangkan menurut Gagne, yang dikutip oleh Agus Suprijono dalam buku *Cooperative Learning*, hasil belajar berupa:

- a. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep konsep dan lambang.
- b. Strategi motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- c. Keterampilan kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

²⁵ Kementerian Agama RI, *Al-qur'an A-Karim Tajwid dan Terjemahannya*, (Surabaya: UD Halim, 2013), hlm. 534

²⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2006), hlm. 30

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.22

²⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 92

d. Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua perubahan tingkah laku yang tampak setelah menerima proses belajar atau pengalaman belajarnya baik perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotorik) karena didorong dengan adanya suatu usaha dari rasa ingin terus maju untuk menjadikan diri menjadi lebih baik.

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dari informasi tersebut pendidik dapat menyusun dan membina kegiatan peserta didik lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Didalam proses belajar mengajar itu ikut berpengaruh sejumlah factor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan dan sejumlah factor instrumental yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.²⁹

Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah yang secara garis besarnya dapat dibagi dalam dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut M. Alisuf Sabri, faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah secara garis besar dapat dibagi dalam dua bagian, yaitu:

a. Faktor Eksternal (Faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik).

Yang termasuk faktor eksternal antara lain adalah:

1) Faktor lingkungan peserta didik ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu: faktor lingkungan alam/non-sosial dan faktor lingkungan sosial.

²⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Cet.2; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 6

Yang termasuk faktor lingkungan alam/nonsosial ini seperti: keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, malam), tempat letak gedung sekolah, dan sebagainya. Sedangkan faktor lingkungan sosial baik berwujud manusia dan representasinya termasuk budayanya akan mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

- 2) Faktor instrumental ini terdiri dari gedung/sarana fisik kelas, sarana/alat pengajaran, media pengajaran, pendidik dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi mengajar yang digunakan akan mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.
 - b. Faktor Internal (faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik) berupa faktor fisiologis dan faktor psikologis pada diri peserta didik.
 - 1) Faktor kondisi fisiologis peserta didik terdiri dari kondisi kesehatan dan kebugaran fisik serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
 - 2) Faktor psikologis yang akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik adalah faktor minat, bakat, inteligensi, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti: kemampuan persepsi, ingatan, berfikir, dan kemampuan dasar pengetahuan (bahan appersepsi) yang dimiliki peserta didik.³⁰
3. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut Bloom yang dikutip oleh Nana Sudjana yang ditulis dalam buku yang berjudul *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hasil belajar dibagi tiga yakni:

- a. Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi, hal tersebut

³⁰ M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2010), hlm. 59-60

berhubungan dengan perasaan dan kehendak seseorang, berupa minat, dan kebiasaan peserta didik.

- c. Ranah psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Dasar kemampuan yang diukur adalah kemampuan fisik. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai bahan pengajaran.³¹

Untuk mencapai hasil belajar yang ideal seperti di atas, kemampuan parapedagogik teristimewa dalam membimbing belajar peserta didik amat dituntut. Jika pendidik dalam keadaan siap dan memiliki kemampuan tinggi dalam menunaikan kewajibannya, harapan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas sudah tentu akan tercapai.

4. Definisi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata "Pais" artinya seseorang, dan "again" diterjemahkan membimbing.³² Jadi pendidikan (paedagogie) artinya bimbingan yang diberikan pada seseorang.

Sedangkan secara umum pendidikan merupakan bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Oleh karena itu, pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi muda agar memiliki kepribadian yang utama.³³

³¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.22

³² Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta: 2001), hlm. 69

³³ Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Malang: UIN Press, 2004), hlm.1

Dan di dalam Islam, sekurang-kurangnya terdapat tiga istilah yang digunakan untuk menandai konsep pendidikan, yaitu tarbiyah, ta`lim, dan ta`dib. Namun istilah yang sekarang berkembang di dunia Arab adalah tarbiyah.³⁴

Istilah tarbiyah berakar pada tiga kata, raba yarbu yang berarti bertambah dan tumbuh, yang kedua rabiya yarba yang berarti tumbuh dan berkembang, yang ketiga rabba yarubbu yang berarti memperbaiki, menguasai, memimpin, menjaga, dan memelihara. Kata al rabb juga berasal dari kata tarbiyah dan berarti mengantarkan pada sesuatu kesempurnaannya secara bertahap atau membuat sesuatu menjadi sempurna secara berangsur-angsur.³⁵

Sedangkan pengertian pendidikan jika ditinjau secara definitive telah diartikan atau dikemukakan oleh para ahli dalam rumusan yang beraneka ragam, diantaranya adalah:

- a. Zuhairini, Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat.³⁶
- b. Muhaimin yang mengutip GBPP PAI, bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati, mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan, bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Dengan demikian, maka pengertian Pendidikan Agama Islam berdasarkan rumusan-rumusan di atas adalah pembentukan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran agama Islam. Sebagaimana yang pernah dilakukan Nabi dalam usaha menyampaikan seruan agama

³⁴ Hery Nur Aly, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos, 2005), hlm.3

³⁵ Hery Nur Aly, *Ilmu Pendidikan Islam*, hlm. 4

³⁶ Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Malang: UIN Press, 2004), hlm. 11

dengan berdakwah, menyampaikan ajaran, memberi contoh, melatih keterampilan berbuat, memberi motivasi dan menciptakan lingkungan sosial yang mendukung pelaksanaan ide pembentukan pribadi muslim. Untuk itu perlu adanya usaha, kegiatan, cara, alat, dan lingkungan hidup yang menunjang keberhasilannya.

Dari beberapa definisi di atas dapat diambil unsur yang merupakan karakteristik Pendidikan Agama Islam:

- a. Pendidikan Agama Islam merupakan bimbingan, latihan, pengajaran, secara sadar yang diberikan oleh pendidik terhadap peserta didik.
- b. Proses pemberian bimbingan dilaksanaseorangan secara sistematis, kontinyu dan berjalan setahap demi setahap sesuai dengan perkembangan kematangan peserta didik.
- c. Tujuan pemberian agar kelak seseorang berpola hidup yang dijiwai oleh nilai-nilai Islam.
- d. Dalam pelaksanaan pemberian bimbingan tidak terlepas dari pengawasan sebagai proses evaluasi.³⁷

D. Rumusan Hipotesis

Berdasarkan analisis secara mendalam dan komperhensif untuk menentukan anggapan dasar, maka langkah selanjutnya yang perlu dilaksanakan dalam proses penelitian ini adalah merumuskan hipotesis. Peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan bahwa pembelajaran PAI BP jika menggunakan metode Role Playing maka hasil belajar siswa akan meningkat.

³⁷ Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Malang: UIN Press, 2004), hlm. 13

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan untuk mengidentifikasi sekaligus menemukan solusi yang paling tepat guna menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan erat dengan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PAI BP “Materi Hati Tenram dengan Prilaku Baik”, di dalam Kelas. PTK mampu mengenali adanya kesulitan dalam proses belajar mengajar; baik dari segi guru/ pengajar, siswa, maupun interaksi antar komponen-komponen pembelajaran (bahan ajar, media, pendekatan. Metode, strategi, *setting* kelas, maupun penilaian), sehingga dapat mencari solusi dengan situasi dan kondisi ril di kelas yang bersangkutan.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar PAI BP, khususnya kemampuan memahami dengan cara mengkaji secara reflektif, partisipatif dan kolaboratif terhadap pelaksanaan pembelajaran PAI BP pada materi “Hati Tenram dengan Prilaku Baik” melalui model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap aktivitas siswa, kondisi kelas serta kendala dan masalah apa yang dihadapi selama berlangsungnya proses pembelajaran PAI BP di kelas. Bersifat partisipatif maksudnya dalam melaksanakan “*Classroom Action Research*” peneliti selaku pelaksana mulai dari menentukan topik, perumusan masalah, melaksanakan tindakan, observasi serta analisis dan penilaian. Sedangkan kolaboratif dalam penelitian ini dibantu oleh teman sejawat atau seprofesi.³⁸ Penelitian ini akan menjadikan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan, merencanakan, dan mengumpulkan data, kemudian menganalisa. Sedangkan guru kelas berperan sebagai pemantau, Mencatat kejadian-kejadian yang terjadi dalam proses pembelajaran.

³⁸ Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: Remaja Rosdakarya., 2005), hlm.7

Selain itu, PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran; membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di kelas, serta mendorong guru untuk selalu berfikir kritis terhadap apa yang mereka lakukan sehingga menemukan teori sendiri tanpa bergantung teori-teori yang mutlak dan bersifat universal yang ditemukan oleh pakar peneliti yang seringkali kurang cocok dengan situasi dan kondisi kelas. Oleh karena itu, peneliti beranggapan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Perlu untuk dilaksanakan guna mendukung keberhasilan proses belajar mengajar PAI BP Materi Hati Tenram dengan Prilaku Baik, di dalam Kelas karena keberhasilan Proses belajar mengajar, di dalam kelas turut menentukan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SD Negeri 2 Pasegeran, Kecamatan Pandanarum, Kabupaten Banjarnegara Jawa Tengah. Sekolah Dasar ini terletak di Desa Pasegeran Rt 02 Rw 02 Kecamatan Pandanarum, Kabupaten Banjarnegara Jawa Tengah. Sedangkan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

Setting dalam penelitian tindakan kelas ini adalah setting di dalam ruang kelas III, yaitu pada waktu kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Pasegeran, Kecamatan Pandanarum, Kabupaten Banjarnegara. Sekolah dasar tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena merupakan tempat peneliti mengajar dan di kelas III, ditemui permasalahan pada Mata Pelajaran PAI BP.

C. Subjek dan Objek Penelitian

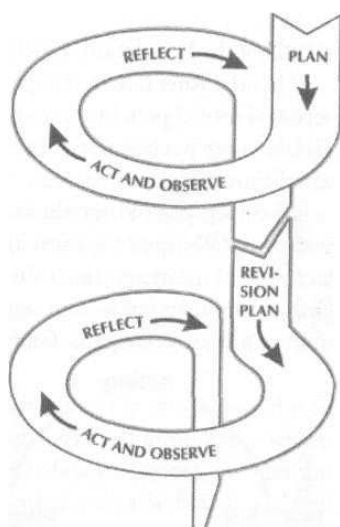
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III semester 2 Sekolah Dasar Negeri 2 Pasegeran Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 14 siswa, Yang terdiri dari 9 orang siswa perempuan dan 6 orang laki-laki.

Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapah metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada Mata Pelajaran

PAI BP Materi “Hati Tenram dengan Prilaku Baik” di SD N 2 Pasegeran Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara.

D. Model Penelitian

Model Penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, seperti yang tampak pada gambar dibawah ini :



Siklus I

1. Perencanaan
2. Tindakan dan Observasi
3. Refleksi

Siklus II

1. Perencanaan
2. Tindakan dan Observasi
3. Refleksi

Gambar 1 : Proses Penelitian Tindakan Menurut Kemmis dan Mc Taggart³⁹

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu, rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi, sebagai berikut:

1. Rencana : Rencana tindakan apa yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar PAI BP di kelas III SD N 2 Pasegeran Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara.
2. Tindakan : Apa yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar PAI BP di kelas III SD N 2 Pasegeran Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara, sehingga kondisi yang diharapkan dapat tercapai.

³⁹ Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Kedua. (Jakarta: PT. Indeks, 2010), hlm. 21

3. Pengamatan : Peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian.
4. Refleksi : Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas dampak dari dan dengan menggunakan berbagai kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti dapat melakukan modifikasi dan perbaikan dalam hal-hal yang dinilai.

Setting penelitian yang akan peneliti lakukan adalah melalui 2 (dua) siklus dengan ketentuan siklus pertama dan kedua yang akan dilakukan dalam 6 kali pertemuan. Penelitian ini akan diakhiri dengan ketentuan apabila hasil dari siklus kedua sudah mengalami peningkatan hasil belajar PAI BP, dan apa bila belum terjadi peningkatan akan dilanjutkan dengan siklus ketiga. Rincian pelaksanaan dari setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. SIKLUS 1

a. Tahap Perencanaan

Ide awal : meningkatkan hasil belajar PAI BP siswa kelas III SD Negeri 2 Pasegeran, Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara.

Temuan awal: saat ini pembelajaran PAI BP khususnya materi “Hati Tentram dengan Prilaku Baik” adalah pembelajaran yang menekankan pemahaman yang lebih agar siswa mampu memahami prilaku prilaku yang dicontohkan dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah, pola mengajar yang berpusat pada Guru, siswa terlihat pasif, berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Diagnosa (hipotesis): Melalui metode *role playing* akan dapat meningkatkan hasil belajar PAI BP materi “Hati Tentram dengan Prilaku Baik” siswa kelas III SD Negeri 2 Pasegeran, Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara.

b. Rencana tindakan

Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang sub pokok bahasan Hati Tentram dengan Prilaku Baik dengan menggunakan metode *role playing*.

- 1) Format tugas : pembagaaian kelompok kecil yang nantinya akan bertugas pertama kali menggunakan metode *role playing* di dalam kelas. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang akan dikerjakan. Guru menjelaskan garis besar tentang materi pokok.
- 2) Kegiatan kelompok: masing-masing kelompok bekerja sama mencoba melakukan permainan peran dengan skenario yang di buat oleh guru dengan tujuan siswa dapat menemukan hal-hal yang yang dikerjakan siswa secara kelompok dengan arahan guru.
 - a) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai proses belajar mengajar siswa dan guru.
 - b) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran dan lembar kerja siswa (LKS).
 - c) Mempersiapkan soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus.

c. Tahap pelaksanaan tindakan

Tindakan ini dilakukan akan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan yang memungkinkan untuk diubah. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengajarkan materi kepada siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Sedangkan peneliti mengamati aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran PAI BP di kelas.

d. Tahap observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

e. Tahap refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis dari proses pelaksanaan pembelajaran dan mencari pemasalahan yang muncul saat pembelajaran dan apa yang perlu diperbaiki untuk tindakan selanjutnya.

2. SIKLUS II

a. Tahap perencanaan

1) Rencana Tindakan

Merencanakan ulang kegiatan untuk meningkatkan hasil belajar PAI BP siswa kelas III SD N 2 Pasegeran Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara.

2) Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang sub pokok bahasan Hati Tenram dengan Prilaku Baik dengan menggunakan metode *role playing*.

Format tugas: pembagaian kelompok kecil yang nantinya akan berperan dalam permainan peran di dalam kelas. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang akan dikerjakan. Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan dan dipersiapkan siswa.

Kegiatan kelompok: masing-masing kelompok bekerja sama mencoba melakukan permainan peran dengan tujuan siswa dapat menemukan hal-hal yang dikerjakan siswa secara kelompok di bawah arahan dari guru.

3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai proses belajar siswa.

4) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran dan lembar kerja siswa (LKS).

5) Mempersiapkan soal tes untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Tindakan ini dilakukan akan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan yang memungkinkan untuk diubah. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengajarkan materi kepada siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Sedangkan peneliti mengamati aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran di kelas.

c. Tahap observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

d. Tahap refleksi

Pada tahap ini peneliti peneliti mencermati hasil pembelajaran dan hasil observasi pada akhir siklus I dan siklus II. Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan apakah siklus itu dilanjutkan atau dihentikan atas dasar hasil belajar siswa dan observasi.

E. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data.⁴⁰ Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau disebut dengan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

1. Tes

Tes yaitu instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk mengukur hasil belajar PAI BP siswa kelas III SD N 2 Pasegeran Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes evaluasi hasil belajar siswa (post test) pada pertemuan akhir pembelajaran di setiap siklus.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data proses pembelajaran di kelas yang sumber datanya adalah guru dan siswa. Observasi atau disebut juga

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Cet. IX; Bandung: Alfabeta, 2013), hlm, 193

pengamatan adalah kegiatan pemusatan perhatian pada suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra.⁴¹ Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi untuk mengamati perilaku siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai aktivitas siswa dan guru pada saat pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Pada penelitian ini, dokumentasi berupa dokumen nilai awal siswa dan dokumentasi yang dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung serta mengumpulkan hasil tes yang telah dikerjakan siswa.

F. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Dalam penelitian tindakan kelas ini soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan metode role playing. Tes dilaksanakan pada tiap-tiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran PAI BP pada materi Hati Tenram dengan Prilaku Baik.

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 200), hlm.133.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah sebuah format isian yang digunakan selama observasi dilakukan. Instrumen Observasi yang digunakan berupa Check List yaitu pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. *Check List* digunakan untuk mengamati partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa skor penilaian sebelum dan sesudah dilaksanakan metode *role playing* pada materi “Hati Tenram dengan Prilaku Baik” dan foto-foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

G. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan model alur yaitu dengan membandingkan data siklus awal dan siklus berikutnya hingga siklus akhir. Data yang dimaksud adalah hasil belajar siswa serta perubahannya dengan hasil evaluasi.

1. Soal Tes Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa digunakan tes formatif secara tertulis. Menurut Suharsimi Arikunto, Prhitungan sekor menggunakan rumus $S=R$ dimana S adalah *Score*, dan R adalah *Right* (jawaban yang benar).⁴² Pengelolaan skor menjadi nilai menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \text{NK} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NS : Nilai Siswa

R : Skor yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimal

⁴² Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2006), hlm. 168.

Sedang presentase ketuntasan siswa adalah:

$$NS: \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\% =$$

Kriteria :

Table 1. Kategori Skor Penelitian

NO	SKOR	KATEGORI
1.	82-100	Sangat Baik
2.	75-82	Baik
3.	74-62	Cukup
4.	61-0	Perlu Bimbingan

2. Lembar Observasi aktivitas pembelajaran dan hasil wawancara dengan beberapa perwakilan siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran PAI BP dengan menggunakan metode *Role Playing*. Dianalisis menggunakan analisis deskriptif pada bagian pembahasan hasil penelitian.
3. Hasil dokumentasi pelaksanaan penelitian berupa foto-foto yang menggambarkan kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah dengan menerapkan *Role Playing* digunakan sebagai pendukung pelaksanaan penelitian pada mata pelajaran PAI BP materi “Hati Tenram dengan Prilaku Baik”.

H. Indikator Penilaian

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP materi “Hati Tenram dengan Prilaku Baik” pada siswa kelas III SD N 2 Pasegeran Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara. dengan menggunakan metode *Role Playing* diharapkan akan mengalami peningkatan dari total pencapaian sebelumnya menjadi minimal nilai 75. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat belajar secara individu apabila mencapai nilai 75. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika mencapai 75% dari siswa mendapat nilai 75.

Berdasarkan rumusan masalah dan analisa teori yang telah penulis kemukakan diatas, maka penulis selanjutnya mengajukan hipotesis sebagai berikut : “Penerapan metode pembelajaran "*Role Playing*” dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) pada”

Materi "Hati Tenang dan Berprilaku Baik" siswa kelas III SD Negeri 2
Pasegeran, Kecamatan Pandanarum Kabupaten Banjarnegara.



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pra Siklus

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi peneliti pada siswa kelas III SDN 2 Pasegeran. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dan guru saat proses pembelajaran PAI BP dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP materi “Hati Tentram dengan Prilaku Baik”. Hasil observasi terhadap kondisi awal pembelajaran menjadi acuan perencanaan tindakan. Berikut tabel kegiatan observasi sebelum pelaksanaan tindakan:

Tabel. 2 Kegiatan Pengamatan Kondisi Awal atau Pra Siklus

No.	Waktu	Kegiatan
1	Sabtu 23 Maret 2019	Melakukan Observasi kegiatan pembelajaran PAI BP SD N 2 Pasegeran.
2	Senin 25 Maret 2019	Menjelaskan tentang rencana penelitian menggunakan Metode <i>Role Playing</i> pada siswa wali kelas III.
3	Senin, 1 Maret 2019	menyiapkan dokumen dokumen hasil belajar berupa nilai harian PAI BP.

Diketahui bahwa kondisi awal kegiatan pembelajaran pra Siklus, dalam proses pembelajaran PAI BP metode yang digunakan adalah ceramah, yaitu guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa menghafalkan materi dan berdiskusi kemudian mengerjakan soal, peranan siswa dalam pembelajaran terlihat kurang aktif dan terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Setelah itu peneliti melakukan wawancara terhadap siswa kelas III untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran PAI BP yang telah diikuti. Wawancara terhadap siswa diberikan pilihan jawaban “ya” dan “tidak” untuk mempermudah hasil analisis tanggapan siswa terhadap mata pelajaran PAI BP. Berikut disajikan tabel hasil wawancara terhadap siswa.

Tabel. 3. Hasil wawancara siswa kelas III SD 2 Pasegeran Pra Siklus

No.	Pertanyaan	Kriteria	
		Ya	Tidak
1	Apakah kalian suka dengan pembelajaran PAI BP ?	5	9
2	Apakah kalian suka pada mata pelajaran PAI BP?	6	8
3	Apakah kalian menyukai pelajaran PAI BP jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya?	5	9
4	Apakah Guru suka membantu ketika belajar PAI BP?	10	4
5	Apakah orang tua juga mau membantu kalian dalam belajar PAI BP?	8	6
6	Apakah guru kalian pernah membawa media saat belajar PAI BP?	6	8
7	Apakah Kalian suka dengan pelajaran PAI BP yang diajarkan oleh guru kalian?	6	8

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, peneliti mendapatkan hasil bahwa hanya 4 siswa yang suka dengan pembelajaran PAI BP, sedangkan 10 siswa tidak menyukai pembelajaran PAI BP. Hal ini disebabkan karena pada mata pelajaran PAI BP lebih banyak materi yang cenderung bersifat hafalan. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, siswa yang lebih menyukai pelajaran PAI BP hanya 5 anak sedangkan 9 anak tidak menyukai pelajaran PAI BP dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Sebagian besar siswa, yaitu 10 anak menyatakan bahwa guru membantu siswa ketika mengalami kesulitan pada saat proses belajar-mengajar berlangsung, sedangkan 4 menyatakan bahwa guru tidak membantu siswa. Sebagian besar siswa, yaitu 8 anak menyatakan bahwa orang tua membantu siswa ketika mengalami kesulitan belajar PAI BP, sedangkan 6 anak menyatakan bahwa orang tua tidak membantu siswa yang kesulitan dalam belajar mata pelajaran PAIBP.

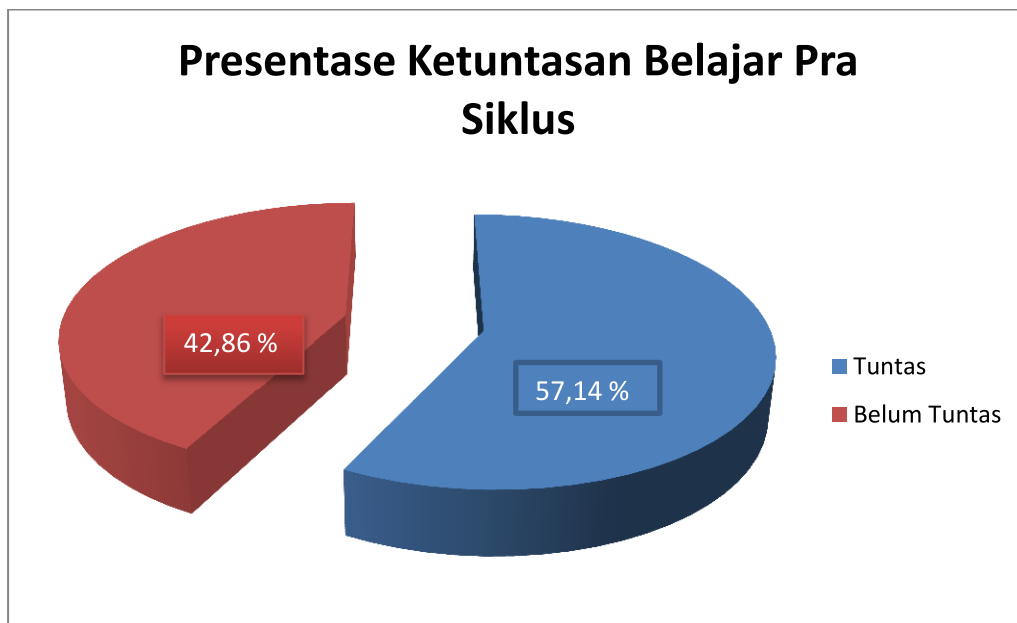
Berdasarkan hasil dokumentasi nilai awal dan wawancara kepada guru kelas III tentang hasil belajar PAI BP siswa, guru mengatakan bahwa sebagian

besar nilai siswa kelas III masih belum memenuhi KKM, atau 75% siswa belum mencapai nilai 75. Untuk mengetahui hasil belajar dalam PAI BP, maka peneliti meminta hasil nilai ulangan harian PAI BP siswa. Berikut merupakan tabel hasil belajar siswa sebelum tindakan.

Tabel 4. Daftar Nilai PAI BP Siswa kelas III Pra Siklus

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Adnan Fanica Ramadhani	75	Tidak Tuntas
2.	Aisyah Arrum Dea All Husnah	75	Tuntas
3.	Asyifa Arrum Dea All Husnah	78	Tuntas
4.	Azka Maulana	60	Belum Tuntas
5.	Cevin Virmansah	76	Belum Tuntas
6.	Fazzahra Linasifa	75	Tuntas
7.	Fiona Ajeng Roro Anjani	63	Belum Tuntas
8.	Ibnu Adi Tri Setiawan	60	Belum Tuntas
9.	Ilham Fahri Husaini	78	Tuntas
10.	Innaya	62	Belum Tuntas
11.	Intan Aprilia Putri	60	Tuntas
12.	Lathifah Azzahra Putri Anarka	75	Tuntas
13.	Laysya Salsabila Lathif	75	Tuntas
14.	Rangga Tri Andika	60	Belum Tuntas
Nilai Rata-Rata		70,07	
Presentase Ketuntasan		57,14 %	

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Nilai rata-rata siswa yaitu hanya sebesar 70,07. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM sebesar 75. Dari 14 siswa, hanya 8 siswa atau 57,14% yang nilainya sudah memenuhi KKM, sedangkan 6 siswa yang lain masih belum memenuhi KKM. Berikut disajikan diagram persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP, khususnya materi “Hati Tenram dengan Prilaku Baik”



Gambar.2 Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI BP, khususnya materi pokok kegiatan “Hati Tenram dengan Prilaku Baik” menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Penelitian tindakan kelas berlangsung selama dua siklus. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II.

B. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I

1. Perencanaan Siklus I

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti bersama guru merancang yang akan dilakukan. Peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran 1 (RPP) tentang materi “Hati Tenram dengan Prilaku Baik”. Selain menyusun RPP, peneliti membuat Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang berisi pertanyaan yang terkait prilaku baik. LKS tersebut akan disajikan dalam media berupa amplop berwarna dengan tujuan agar siswa lebih tertarik kemudian termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti juga menyusun lembar observasi sebagai pedoman untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran lain (alat peraga) yang digunakan siswa dalam kegiatan *role*

playing, sesuai skenario yang disediakan guru untuk siswa. Peneliti juga menyusun soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal tes yang diberikan adalah soal pilihan ganda. Peneliti juga menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan-kegiatan siswa selama proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan berdasar pedoman penelitian pada RPP. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas/ kolaborato. Selama pembelajaran berlangsung Kolaborator melakukan observasi terhadap kegiatan Pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada siklus I kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Adapun deskripsi pelaksanaan dan observasi pembelajaran PAIBP dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I sebagai berikut:

a. Pertemuan I

Waktu : Senin, 15 April 2019
 Tempat : SD N 2 Pasegeran
 Jumlah siswa : 14 siswa
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan 1 siklus I terdiri dari tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa dan memberikan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada siswa “Coba apa yang kalian ketahui tentang perilaku yang baik?!”

Pada kegiatan inti, secara garis besar guru menerangkan terlebih dahulu tentang materi dan konsep pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok diskusi sekaligus sebagai pemilihan peran yang akan dimainkan siswa. Siswa bekerja secara kelompok dan mendiskusikan soal yang telah diberikan guru.

“ Edo Edo “ teriak Siti

Edo dan Dadang seketika berhenti dan menoleh ke sumber suara.

Edo :“ Ada apa Siti”

Siti : “Ini uang kamu jatuh do”

Edo kemudian memeriksa sakunya , ,

“ owh iya bener itu uangku” sambil menerima uang yang diberikan siti

Edo : “Terimakasih siti, dinda”

Siti ; iya sama sama

Edo : “Sebagai ucapan terimakasihku ambilah sebagian uangku untukmu sambil menyodorkan sebagian uang yang siti temukan

Siti : “ Tidak usah do saya hanya ingin menolong saja” dengan sopan siti menolah uang yang diberikan Edo.

Edo : “kalo begitu terimakasih banyak siti”

Guru mengingatkan kepada siswa bahwa dalam bekerja kelompok, mereka harus mengemukakan pendapatnya untuk memecahkan masalah, mau mendengarkan pendapat teman-teman sekelompok, tidak berkata kasar serta siswa diperbolehkan bertanya kepada teman sekelompok jika mengalami kesulitan, bersedia membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan selalu melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompok. Tetapi, pada kenyataannya ada kelompok yang setiap anggota mengerjakan LKS sendiri-sendiri kemudian dicocokkan, ada yang membagi tugas dalam mengerjakan.

Pada saat kegiatan diskusi, guru memberikan petunjuk kepada siswa yang bertanya dengan memberikan arahan agar siswa dapat memahami materi atau soal yang diberikan, namun tidak langsung memberikan jawabannya. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan soal, selanjutnya guru membimbing siswa mendiskusikan soal-soal yang telah dikerjakan oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa akan materi yang dipelajari melalui kegiatan bermain peran.

Setelah kegiatan diskusi yang dibimbing oleh guru selesai, selanjutnya guru meminta beberapa siswa bermain peran sesuai

percakapan yang dibuat guru. Hal ini bertujuan untuk seleksi peran sekaligus memberikan contoh kegiatan bermain peran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Berikut ini merupakan salah satu dialog ketika siswa sedang bermain peran.

Setelah siswa bermain peran, suasana pembelajaran terasa lebih bergairah selanjutnya guru membimbing siswa untuk merumuskan kesimpulan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru menutup pertemuan dengan doa bersama dan salam penutup.

b. Pertemuan kedua

Waktu : Senin 22 April 2019
 Tempat : Kelas III SD N 2 Pasegeran
 Jumlah siswa : 14 siswa
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Kegiatan pada pertemuan II juga meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru membuka pelajaran dengan salam. Selanjutnya guru mengajak siswa berdoa dan setelah itu mengecek kehadiran siswa. Guru juga memberikan apersepsi kepada siswa untuk mengingatkan siswa akan materi yang dipelajari, yaitu tentang Prilaku Baik. Apersepsi yang dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan "Coba contoh Prilaku baik?", lalu siswa menjawab satu persatu antara lain "Jujur Bu!", "Sopan" dan beberapa siswa menjawab secara bersamaan dan ada yang hanya ikut-ikutan temannya, sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh.

Kemudian guru penjelasan, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan. Jadi guru memberikan pancingan dengan menanyakan "apakah kalian suka bermain drama seperti hari kemarin?", kemudian siswa banyak yang menjawab "Suka bu!". Kemudian guru meminta anak untuk duduk berkelompok dan kemudian membagikan amplop warna berisi peran-peran yang harus diperankan oleh masing-masing kelompok. Kegiatan yang diperankan oleh siswa adalah, Prilaku Ikhlas, dan Rendah Hati (Tawaduk).

Awalnya siswa banyak yang kurang mengerti tentang tugas yang diberikan, kemudian guru menjelaskan dan membimbing siswa dalam melakukan kegiatan *role playing*. Baru setelah itu mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk kegiatan tersebut. Secara acak satu per satu kelompok maju bermain peran, sedangkan kelompok lain mengamati dari tempat duduk. Dari suasana yang tergambar dalam kegiatan bermain peran, terlihat bahwa ketertarikan dan motivasi mengikuti pembelajaran mulai terlihat dari para siswa. Akan tetapi karena baru pertama kali mereka mengadakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Kelompok pertama maju berperan tentang tentang perilaku ikhlas, sedangkan kelompok lain menonton dan mengamati. Kegiatan *role playing* dapat digambarkan pada sebuah skenario. (skenario terlampir)

Kelompok dua memerankan perilaku rendah hati, sedangkan kelompok lain menonton dan mengamati.

Setelah kelompok pertama dan kedua maju, kelompok lain bertepuk tangan lalu dilanjutkan dengan masing-masing kelompok lain secara bergantian maju persatu. Setelah semua kelompok maju, guru memberikan penjelasan dan berdiskusi tentang fokus materi bahwa terkait Prilaku-Prilaku baik yang menentramkan hati.

c. Pertemuan Ketiga

Waktu : Sabtu, 26 April 2019

Tempat : Kelas III SD N 2 Pasegeran

Jumlah siswa : 14 siswa

Alokasi Waktu : 35 menit

Pada awal pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan salam dan selanjutnya guru mengajak siswa berdoa bersama. Setelah selesai berdoa, guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bermain peran di depan kelas dengan tema perilaku baik, Ada 4 orang siswa yang maju dan bermain peran terkait perilaku ikhlas. Kegiatan bermain peran dilakukan siswa dengan spontan. Setelah siswa bermain peran, selanjutnya siswa diminta menyiapkan alat tulis dan memasukkan buku-buku PAI BP ke

dalam laci atau tas masing-masing. Setelah itu, guru membagikan lembar soal kepada siswa. Soal diberikan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. Soal diberikan kepada siswa dan masing-masing siswa mengerjakan soal secara individu. Guru berkeliling kelas untuk mengamati siswa agar tidak curang dalam mengerjakan soal. Para siswa terlihat bersemangat dalam menyelesaikan soal evaluasi setelah mempelajari materi dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Setelah siswa selesai mengerjakan soal, lalu hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dicocokkan. Guru juga membahas soal tersebut agar siswa mengetahui kesalahannya dan dapat memperbaiki kesalahannya. Setelah pembahasan selesai guru mengingatkan siswa agar belajar PAI BP di rumah. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan salam.

3. Evaluasi

Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua, guru memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang akan diadakan tes hasil belajar I yang akan dilaksanakan secara individu dan bersifat *closed book*. Tes Siklus I dilaksanakan pada pertemuan ketiga selama 30 menit yaitu pada hari Senin, tanggal 29 April 2019 yang dikerjakan secara individu dan memuat soal tentang materi yang telah dibahas. Soal berupa tes obyektif tipe pilihan ganda.

Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan kepada siswa. Pada saat mengerjakan tes hasil belajar I, siswa terlihat bersemangat namun ada siswa yang berusaha menyontek pekerjaan temannya. Guru menegurnya dan menyampaikan bahwa kejujuran merupakan salah satu poin yang akan mempengaruhi nilai. Bagi siswa yang menyontek teman atau membuka buku akan dikurangi nilainya.

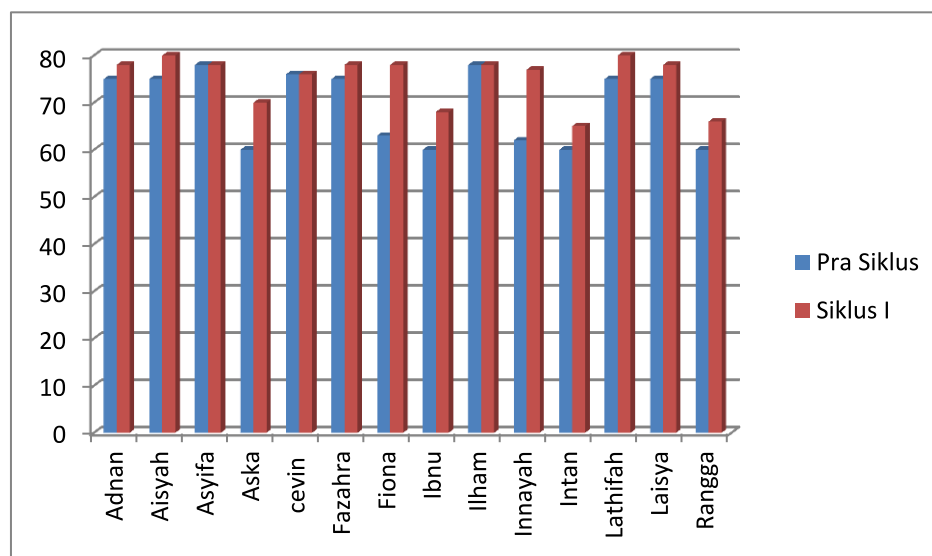
Setelah diadakan tes hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa hasilnya cukup memuaskan. Daftar nilai tes hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Belajar siswa pada siklus I

No.	Nama	Nilai	Keterangan	Kategori
1.	Adnan Fanica Ramadhani	78	Tuntas	Sedang
2.	Aisyah Arrum Dea All Husnah	80	Tuntas	Tinggi
3.	Asyifa Arrum Dea All Husnah	78	Tuntas	Sedang
4.	Azka Maulana	70	Tuntas	Sedang
5.	Cevin Virmansah	76	Tuntas	Sedang
6.	Fazzahra Linasifa	78	Tuntas	Sedang
7.	Fiona Ajeng Roro Anjani	78	Tuntas	Sedang
8.	Ibnu Adi Tri Setiawan	68	Tidak Tuntas	Rendah
9.	Ilham Fahri Husaini	78	Tuntas	Sedang
10.	Innayah Ardhiana	77	Tuntas	Sedang
11.	Intan Aprilia Putri	65	Tidak Tuntas	Rendah
12.	Lathifah Azzahra Putri Anarka	80	Tuntas	Tinggi
13.	Laisya Salsabila Lathif	78	Tuntas	Sedang
14.	Rangga Tri Andika	66	Tidak Tuntas	Rendah
Rata-Rata		75		
Prosentase		71,43%		

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 75,00. Namun, hasil belajar beberapa siswa masih ada yang rendah. Dari 14 siswa, ada 4 siswa atau 28,6% siswa yang nilainya masih belum memenuhi KKM. Nilai siswa pada Siklus I tersebut juga dapat dikategorikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Pengkategorian nilai dilakukan berdasarkan nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh siswa. Nilai kategori tinggi diperoleh oleh dua siswa Aisyah Dea Arrum All Husnah dan Lathifah Azzahra Putri Anarka masing-masing dengan skor 80 dan 80.

Peningkatan nilai rata-rata siswa tersebut menunjukkan bahwa nilai masing-masing siswa juga mengalami peningkatan. Berikut disajikan grafik hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP, khususnya materi “Hati Tentram dengan Prilaku Baik” pada kondisi awal dan Siklus I



Gambar. 3 Grafik Peningkatan Nilai Siswa

Dari grafik di atas terlihat hasil perolehan nilai tertinggi pada kondisi awal adalah 78, sedangkan nilai terendah adalah 60. Nilai siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan pada Siklus I. Nilai tertinggi hasil belajar siswa pada Siklus I adalah 80, sedangkan nilai terendahnya adalah 65. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

4. Pelaksanaan Observasi

Kegiatan observasi pada Siklus I meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas (Kolaborator)

a. Observasi Aktivitas Siswa

Observasi terhadap siswa dilakukan oleh Kolaborator dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan

kejujuran dalam mengerjakan tes yang dilaksanakan. Pada pertemuan pertama kebanyakan siswa masih canggung dalam penggunaan metode *role playing*. Namun pada pertemuan kedua mereka sudah tidak canggung dan mulai mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa terlihat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan peran tersebut. Hasil terhadap siswa pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

Kriteria	Kriteria Yang Diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	5 Siswa	4 Siswa	5 Siswa	7 Siswa	9 Siswa
Cukup	6 Siswa	4 Siswa	6 Siswa	5 Siswa	3 Siswa
Kurang	3 Siswa	6 Siswa	3 Siswa	2 Siswa	2 Siswa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran sebagian besar (6 siswa) pada kategori cukup, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (6 siswa) pada kategori kurang, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (6 siswa) pada kategori cukup, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (7 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (9 siswa) pada kategori baik. Pada aspek kejujuran terlihat 2 siswa curang dalam mengerjakan tes hasil belajar. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas. Jika dibandingkan dengan keadaan sebelum di adakan

tindakan. Data hasil observasi aktivitas siswa secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

b. Observasi Penggunaan Metode Role Playing

Peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlaksanaan metode pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat atau belum. Berikut hasil observasi penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran PAIBP dengan materi “Hati Tenram dengan Prilaku Baik” Kelas III SD Negeri 2 Pasegeran.

Tabel 7. Hasil Observasi Pelaksanaan Metode *Role Playing*

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Pelaksanaan	
1.	Penggunaan masalah kontekstual	Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual	✓	
		Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran	✓	
		Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal	✓	
2.	Syarat penggunaan metode <i>role playing</i>	Siswa harus menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan		✓
		Pelaku harus mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi.	✓	
		Bermain peran harus dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.		✓
3.	Situasi kegiatan dan langkah-	Menentukan situasi sosial yang akan disosio dramakan.	✓	
		Memilih pelaku.	✓	

	langkah kegiatan	Mempersiapkan penonton.	✓	
--	------------------	-------------------------	---	--

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan metode *role playing* sudah terlaksana dengan cukup baik. Namun, masih ada dua aspek yang belum terlaksana dengan baik, yaitu siswa kurang menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan dan siswa menganggap bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.

Pada pertemuan pertama siswa kebanyakan masih canggung dalam bermain peran, mereka menganggap kegiatan bermain peran sebagai sebuah permainan belaka bukan memahami peran yang dimainkan. Akan tetapi pada pertemuan kedua siswa sudah mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan bermain peran walaupun siswa masih terlalu terbawa suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, dan pelaksanaan metode *role playing* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran.

5. Refleksi Tindakan Siklus I

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus I berakhir, peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus I. Refleksi merupakan kegiatan melihat kembali pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap dan motivasi atau ketertarikan siswa dalam mempelajari materi PAI BP. Sebagian siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapatnya, walaupun masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran.

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti menemui beberapa hambatan. Hambatan dan permasalahan muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan *metode role playing* antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Kerjasama siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih kurang. Beberapa siswa masih mengerjakan secara individu, dan bahkan ada beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan. Ketika menemui kesulitan, siswa terlihat kurang percaya diri bertanya kepada teman kelompoknya. Berdasarkan hal tersebut, pembentukan kelompok siswa perlu diubah atau berbeda dengan pertemuan pada siklus I.
- b. Siswa masih menganggap *role playing* sebagai sebuah permainan dan bukan sebagai alat atau metode pelajaran, sehingga siswa kurang serius dalam melakukan kegiatan bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan masih adanya beberapa siswa yang masih banyak bercanda ketika bermain peran.
- c. Perhatian siswa terhadap masalah yang dikemukakan guru masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari hanya sedikit siswa yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Siswa merasa malu bertanya kepada guru.
- d. Penggunaan waktu oleh siswa dalam mengerjakan LAS terlalu lama, sehingga waktu untuk membahas kurang.
- e. Masih ada beberapa siswa yang curang dalam mengerjakan tes.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada Siklus I, guru dan peneliti membuat perencanaan untuk memperbaiki tindakan yang telah dilaksanakan. Perbaikan-perbaikan tersebut dilakukan pada Siklus II yang meliputi:

- a. Pembagian kelompok siswa pada Siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai tinggi dapat membantu siswa yang nilainya kurang dalam kegiatan diskusi.
- b. Guru selalu memberikan contoh memperagakan sebuah peran serta pengertian kepada siswa supaya tidak malu ketika bermain peran.

- c. Naskah drama dalam kegiatan *role playing* dibuat oleh guru dengan peran yang berbeda.
- d. Pada pertemuan kedua lebih mengefektifkan waktu pengerjaan LAS agar pelaksanaan *role playing* tidak melebihi batas waktu jam pelajaran.
- e. Kontrol dan pengawasan lebih ditingkatkan agar tidak ada siswa yang curang dalam mengerjakan soal test.

Berdasarkan refleksi siklus I, peneliti bersama guru melakukan perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II.

C. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti bersama guru (Kolaborator) merancang tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Perencanaan ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Pada kegiatan perencanaan, peneliti membuat RPP dengan materi pokok “Hati Tenram dengan Prilaku baik”, yaitu prilaku ikhlas dan Rendah hati dengan menggunakan metode *role playing*. Peneliti juga menyusun instrumen yang lain, seperti lembar observasi, LKS, dan soal tes. Peneliti juga mempersiapkan alat peraga yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*. Peneliti membagi siswa dalam kelompok dan menentukan peran yang akan diperankan masing-masing kelompok. Pembagian kelompok siswa pada siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai yang baik dapat membantu siswa yang nilainya rendah dalam kegiatan diskusi.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kemudian melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung Kolaborator melakukan observasi partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam membagikan LKS dan alat peraga. Pada siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Adapun deskripsi

BPI pelaksanaan dan observasi pembelajaran PAI BP dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus II sebagai berikut:

a. Pertemuan I

Waktu : Senin, 6 Mei 2019

Tempat : Kelas III SD N 2 Pasegeran

Jumlah siswa : 14 siswa

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pada awal pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan salam. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk berdoa. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa dan memberikan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada siswa.

Setelah memberikan apersepsi, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Pembagian kelompok siswa pada Siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai dalam kegiatan diskusi

Masing-masing kelompok berdiskusi sesuai dengan LKS berisi materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kegiatan diskusi diawasi oleh guru dan kolaborator. Hal ini dilakukan agar siswa yang mengalami kesulitan dalam kelompoknya dapat bertanya kepada guru. Selain itu, hal ini juga dilakukan untuk menjaga keefektifan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya dan pelaksanaan *role playing* tidak melebihi batas waktu. Guru selalu memberikan semangat serta memberikan contoh memperagakan salah satu peran supaya siswa tidak malu lagi ketika bermain peran.

Setelah selesai melaksanakan diskusi, selanjutnya guru membimbing siswa membahas mengenai hal-hal yang didiskusikan, yaitu tentang perilaku baik. Beberapa siswa terlihat sudah berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan guru. Selain itu, siswa sudah tidak gaduh dan memperhatikan guru serta teman yang lainnya. Selain mendiskusikan LKS yang diberikan guru, masing-masing kelompok diminta mempelajari percakapan untuk diperankan pada pertemuan selanjutnya. Naskah drama

dalam kegiatan *role playing* sudah dibuat oleh guru. Siswa kembali terlihat lebih berantusias dan bersemangat. Karena waktu sudah habis, guru meminta siswa melanjutkan pemahaman percakapan di rumah. Sebelum menutup pelajaran, guru mengingatkan siswa untuk selalu belajar rajin. Pelajaran ditutup dengan doa dan salam.

b. Pertemuan Kedua

Waktu : 13 Mei 2019
Tempat : Kelas III SD N 2 Pasegeran
Jumlah siswa : 14 siswa
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan kedua diawali dengan salam dari guru dan doa bersama. Setelah selesai berdoa, guru mengecek kehadiran siswa. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih bersemangat belajar dan tidak bergurau ketika proses pembelajaran. Guru memberikan apersepsi untuk menarik perhatian siswa agar menjawab pertanyaan guru ataupun berpendapat.

Setelah kegiatan apersepsi selesai, guru meminta siswa bergabung dengan kelompoknya. Kemudian guru membagikan lembar amplop yang berisi peran-peran yang harus dimainkan oleh siswa sesuai dengan metode pembelajaran *role playing*. Sesuai dengan langkah-langkah bermain peran, tahap ini termasuk dalam tahap pemeranan kembali. Kegiatan siswa dalam bermain peran sudah terlihat lebih baik dibandingkan dengan peran siswa pada siklus I. Siswa sudah terlihat lebih percaya diri. Selain itu, siswa yang lain juga memperhatikan ketika ada kelompok lain yang sedang bermain peran. Masing-masing kelompok ada yang memainkan peran sebagai Prilaku baik, adapun Foto dan Skenario terlampir.

Setelah kelompok pertama maju, dilanjutkan dengan masing-masing kelompok lain secara bergantian maju satu persatu. Setelah semua kelompok maju, guru memberikan penjelasan bahwa Prilaku-prilaku yang diperankan siswa merupakan contoh dari prilaku baik

Kegiatan pembelajaran ditutup dengan mengambil kesimpulan dari kegiatan bermain peran. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, yaitu perilaku-prilaku yang baik yang harus dimiliki setiap anak. Setelah menyimpulkan materi, guru mengingatkan siswa untuk selalu belajar di rumah dengan baik. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan menutup pelajaran dengan salam.

c. Pertemuan Ketiga

Waktu : Sabtu 17 Mei 2019

Tempat : Kelas III SD Negeri 2 Pasegeran

Jumlah siswa : 14 siswa

Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

Pertemuan ketiga pada siklus II juga sama dengan pertemuan ketiga pada siklus I, yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mau bermain peran sebelum siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru. Kegiatan pembelajaran dibuka dengan salam dan doa. Selanjutnya siswa diberi soal oleh guru dan siswa diminta mengerjakan soal yang diberikan oleh guru secara individu. Kontrol dan pengawasan lebih ditingkatkan agar tidak ada siswa yang curang dalam mengerjakan tes. Siswa terlihat lebih bersemangat dan percaya diri dalam mengerjakan soal, hal ini tergambar dengan kondisi lebih baik dari pada saat tes evaluasi siklus I dimana terdapat beberapa siswa yang masih menyontek pekerjaan siswa lain. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, kemudian jawaban siswa dicocokkan sehingga siswa mengetahui hasil belajarnya.

3. Evaluasi

Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua pada siklus II, guru memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang akan diadakan tes hasil belajar II yang akan dilaksanakan secara individu dan bersifat closed book.

Tes hasil belajar II dilaksanakan pada pertemuan ketiga pada siklus II selama 30 menit yaitu pada hari Sabtu tanggal 17 Mei 2019 yang dikerjakan

secara individu dan memuat soal tentang materi yang telah dibahas. Soal berupa tes obyektif tipe pilihan ganda.

Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan pada Siklus I dan II. Pada saat mengerjakan tes hasil belajar II, sudah tidak ada siswa yang berusaha menyontek pekerjaan temannya. Guru lebih memperketat pengawasan. Hasil tes hasil belajar belajar siswa cukup memuaskan, hal ini dapat dilihat pada daftar nilai tes hasil belajar siklus II :

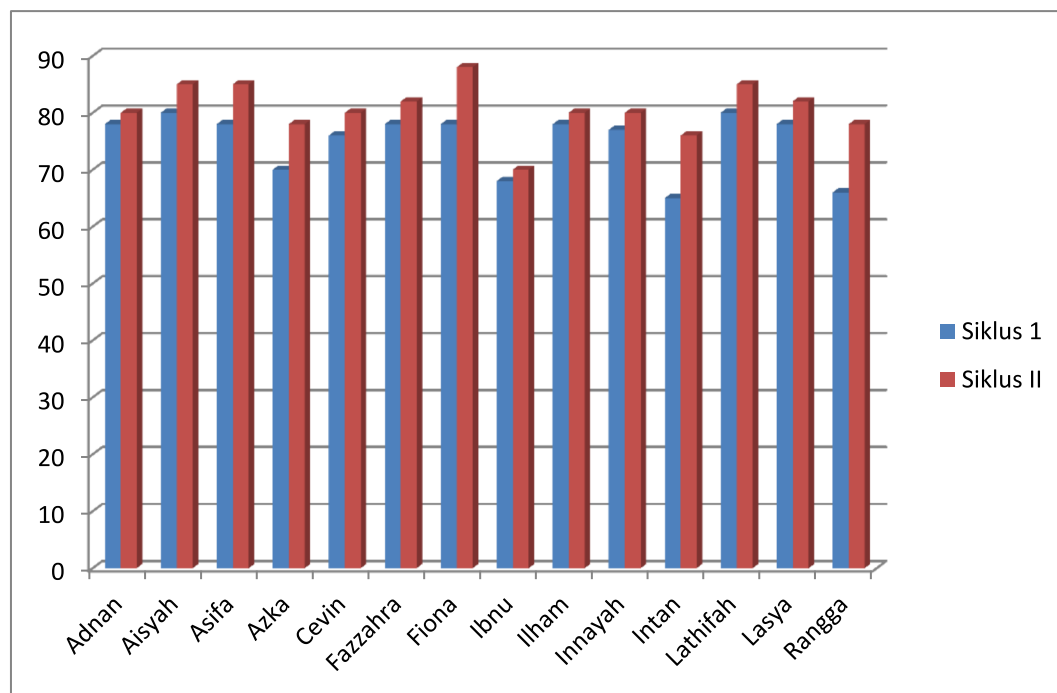
Tabel 8. Hasil Belajar siswa pada siklus II

No.	Nama	Nilai	Keterangan	Kategori
1.	Adnan Fanca Ramadhani	80	Tuntas	Tinggi
2.	Aisyah Arrum Dea All Husnah	85	Tuntas	Tinggi
3.	Asyifa Arrum Dea All Husnah	85	Tuntas	Tinggi
4.	Azka Maulana	78	Tuntas	Sedang
5.	Cevin Virmansah	80	Tuntas	Tinggi
6.	Fazzahra Linasifa	82	Tuntas	Tinggi
7.	Fiona Ajeng Roro Anjani	88	Tuntas	Tinggi
8.	Ibnu Adi Tri Setiawan	70	Belum Tuntas	Sedang
9.	Ilham Fahri Husaini	80	Tuntas	Tinggi
10.	Innayah Ardhiana	80	Tuntas	Tinggi
11.	Intan Aprilia Putri	76	Tuntas	Sedang
12.	Lathifah Azzahra Putri Anarka	85	Tuntas	Tinggi
13.	Laisya Salsabila Lathif	82	Tuntas	Tinggi
14.	Rangga Tri Andika	78	Tuntas	Sedang
Rata-Rata		80,65		
Prosentase		92,9%		

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Nilai rata-rata

siswa meningkat menjadi sebesar 80,65. Sebagian besar siswa atau 92,9% siswa juga sudah memenuhi nilai KKM.

Berikut disajikan grafik peningkatan nilai masing-masing siswa:



Gambar 4. Grafik Peningkatan Nilai Siswa Siklus II

Dari grafik di atas terlihat hasil perolehan nilai tes hasil belajar II mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pada Siklus I. Nilai tertinggi siswa pada Siklus I adalah 80, sedangkan nilai tertinggi pada Siklus II adalah 90 yang diperoleh siswa bernama Fiona. Akan tetapi pada siklus II terdapat siswa yang masih mendapat nilai rendah yaitu Ibnu Adi, untuk itu guru memberikan remedi atau perbaikan kepada siswa Ibnu Adi tersebut. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

4. Pelaksanaan Observasi

Kegiatan observasi pada siklus II meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas.

a. Observasi Aktivitas Siswa

Observasi terhadap siswa dilakukan dalam aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika

pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan soal tes.

Pengamatan dilakukan mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga menggunakan lembar pengamatan. Hasil pengamatan siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

Kriteria	Kriteria Yang Diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	8 Siswa	7 Siswa	10 Siswa	10 Siswa	12 Siswa
Cukup	4 Siswa	4 Siswa	3 Siswa	2 Siswa	2 Siswa
Kurang	2 Siswa	3 Siswa	1 Siswa	2 Siswa	0 Siswa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran sebagian besar (8 siswa) pada kategori baik, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (7 siswa) pada kategori baik, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (10 siswa) pada kategori baik, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (10 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (12 siswa) pada kategori baik.

Pengamatan tersebut menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mempelajari dan menguasai materi yang diberikan oleh guru. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas jika

dibandingkan dengan hasil pengamatan siklus I. Hasil observasi aktivitas siswa secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

b. Observasi Penggunaan Metode *Role Playing*

Observasi juga dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan metode. Berikut ini merupakan hasil observasi dalam penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran PAI Bpmateri “Hati Tentram dengan Prilaku Baik” Kelas III SD N 2 Pasegeran.

Tabel 10. Hasil Observasi Pelaksanaan Metode *Role Playing*

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1.	Penggunaan masalah kontekstual	Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual	✓	
		Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran	✓	
		Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal	✓	
2.	Syarat penggunaan metode <i>role playing</i>	Siswa harus menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan	✓	
		Pelaku harus mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi.	✓	
		Bermain peran harus dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.	✓	
3.	Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan	Menentukan situasi sosial yang akan disosio dramakan.	✓	
		Memilih pelaku.	✓	
		Mempersiapkan penonton.	✓	

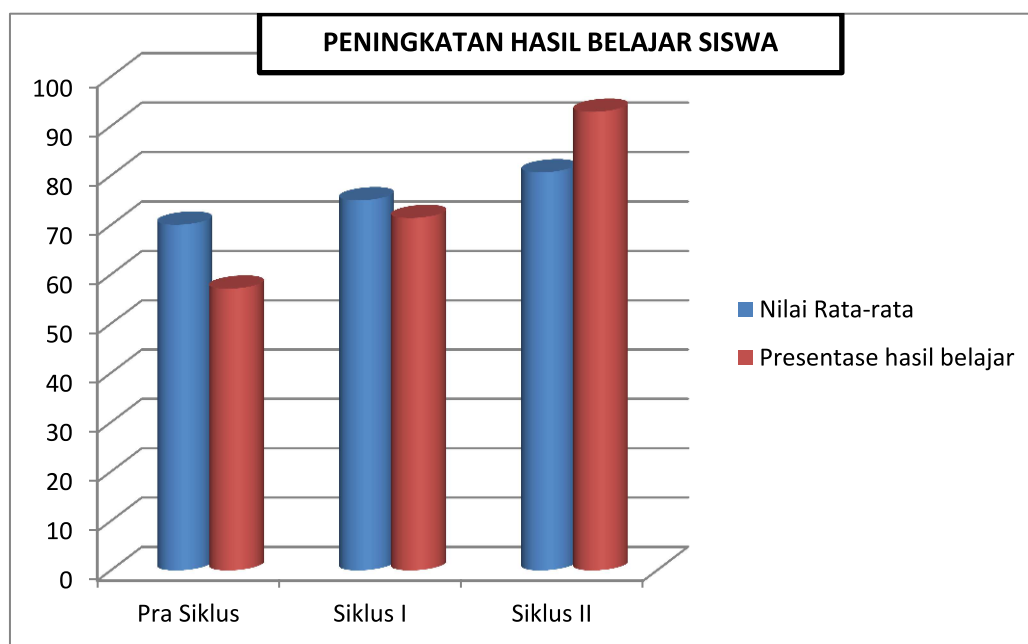
Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan *metode role playing* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran.

5. Refleksi Tindakan Siklus II

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus II berakhir, peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa dalam pembelajaran sudah meningkat, peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa sudah tidak gaduh, tetapi sudah mau memperhatikan penjelasan guru serta menjalankan permainan peran dengan baik.

Berdasarkan hasil tes II menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa meningkat menjadi lebih baik dibanding siklus I. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dan persentase jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan. Akan tetapi guru dan peneliti mendapati salah seorang siswa yang justru mendapat nilai kurang. Setelah dilakukan konfirmasi oleh guru terhadap siswa tersebut, diketahui bahwa saat hari tes dilaksanakan kondisi siswa tersebut dalam keadaan sedang sakit. Untuk tindak lanjut guru memberikan soal perbaikan yang dikerjakan siswa pada pertemuan selanjutnya. Berikut ini merupakan gambar grafik peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dan peningkatan persentase ketuntasan hasil

belajar pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II:



Gambar 10. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Semua Siklus

Berdasarkan gambar tersebut, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan, yaitu pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 70.07, meningkat pada Siklus I menjadi 75, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80.65. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 57.14%, meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92.9%. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar secara klasikal sudah berhasil dicapai sesuai target awal yaitu 75% siswa mendapat nilai lebih dari KKM yang telah ditentukan sebelum penelitian.

D. Pembahasan

Hasil belajar PAI BP pada kondisi awal atau sebelum tindakan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan dokumen guru berupa nilai ulangan harian

PAI BP siswa yang secara umum masih rendah. Hal lain yang mendukung yaitu kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran sesuai pengamatan yang dilakukan. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadikan perhatian dan motivasi siswa kurang terhadap materi yang dipelajari, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari juga rendah. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan dokumen guru berupa nilai ulangan harian sebelum pelaksanaan tindakan, diketahui bahwa hasil belajar PAI BP siswa masih rendah yaitu 75 % siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (75).

Berdasarkan kondisi pada saat tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PAI BP. Pemilihan metode pembelajaran *role playing* disebabkan karena keunggulan yang dimilikinya. Metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pada model ini, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati. Pengembangan imajinasi dan penghayatan menjadikan siswa dapat lebih memahami materi atau konsep yang dipelajari.

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PAI BP tepat karena ciri khas pembelajaran pendidikan PAI BP adalah menekankan pada aspek pendidikan, yaitu siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Penggunaan metode *role playing* disebabkan karena keuntungan menggunakan metode itu sendiri, yaitu siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajarannya; melalui bermain peran sendiri, mereka mudah memahami perilaku-prilaku sehari-hari yang harus mereka miliki; melalui bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, dan siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian.

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes evaluasi hasil belajar yang dikerjakan oleh siswa, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada saat Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II. Nilai rata-rata pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 70.07, meningkat pada Siklus I menjadi 75, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80,64. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 57.14%, meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92.9%.

Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa bertambah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan secara klasikal juga meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka terbukti bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tuntas membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PAI BP Materi “Hati Tenram dengan Prilaku Baik” di SD Negeri 2 Pasegeran. Bagi siswa yang memperoleh nilai belum tuntas akan di berikan soal evaluasi sebagai perbaikan atau remidi.

E. Keterbatasan Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas menggunakan metode *role playing* di SD N 2 Pasegeran, terdapat beberapa keterbatasan diantaranya :

1. Pengelompokan siswa hanya didasarkan pada nilai hasil belajar, peneliti tidak memantau latar belakang atau karakter subjek penelitian lebih jauh.
2. Dalam pelaksanaan ada beberapa siswa yang sibuk bermain sendiri saat teman yang lain bermain peran didepan kelas.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas III SD N 2 Pasegeran dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang. Tidak bisa digeneralisasikan secara luas, maka dapat dilakukan penelitian yang melibatkan jumlah sampel yang banyak dengan harapan dapat memperbaiki pembelajaran dengan lebih baik.



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: Purnada 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.

