

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI
PADA MATERI BERSYUKUR ATAS NIKMAT ALLAH
DI KELAS I SD NEGERI 1 KABUNDERAN
KECAMATAN KARANGANYAR KABUPATEN PURBALINGGA
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**



IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

Diajukan kepada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

IAIN PURWOKERTO
Oleh:
FANI ISTIKOMAH
NIM. 1522402226

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Fani Istikomah
NIM : 1522402226
Jenjang : S-1
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Implementasi Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Bersyukur Atas Nikmat Allah Di Kelas I SD Negeri I Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 8 Oktober 2019

IAIN PURWOKERTO



Fani Istikomah
NIM 1522402226

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

Implementasi Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Materi Bersyukur atas Nikmat Allah di Kelas 1 SDN 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019

Yang disusun oleh : Fani Istikomah, NIM : 1522402226, Jurusan Tarbiyah, Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari : Kamis, tanggal : 24 Oktober 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

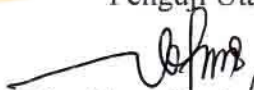
Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,


Dr. Fauzi, M.Ag
NIP.: 19740805 199803 1 004


Nurfuadi, M.Pd.I
NIP.: 19711021 200604 1 002

Penguji Utama,


Dr. Ahsan Hasbullah, M.Pd
NIP.: 19690510 200901 1 002

Mengetahui :
Dekan,



H. Suwito, M.Ag
NIP.: 195710424 199903 1 002



IAIN.PWT/FTIK/05.02

Tanggal Terbit :

No. Revisi :

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 7 Oktober 2019

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Fani Istikomah

Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan IAIN Purwokerto

Di Purwokerto

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Fani Istikomah

NIM : 1522402226

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Implementasi Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Bersyukur Atas Nikmat Allah Di Kelas 1 SD Negeri 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Demikian atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Pembimbing



Dr. Fauzi, M.Ag
NIP. 19740805 199803 1 004

**ALLAH DI KELAS I SD NEGERI 1 KABUNDERAN KECAMATAN
KARANGANYAR KABUPATEN PURBALINGGA
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**FANI ISTIKOMAH
1522402226**

Abstrak

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PAI pada materi bersyukur di kelas I SD Negeri 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga dari 21 siswa sebesar 47,61% yang tuntas. Tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI pada materi bersyukur di kelas I melalui penerapan metode *role playing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes hasil belajar pada setiap akhir siklusnya, alat pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar panduan observasi dan soal-soal tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa pada siklus I ranah kognitif nilai rata-rata pretest 62,1 posttest 71,4 dengan N-Gain 0,254 dan pencapaian KKM secara prosentase mencapai 52,3 % ranah afektif 69,9 dengan 47% presentase sedangkan ranah psikomotorik nilai 70 dan presentase 47%. Pada siklus II nilai rata-rata *pretest* rata-rata 67,8 setelah melalui tindakan meningkat menjadi 80 dengan N-Gain 0,397 dan pencapaian KKM secara prosentase mencapai 81%. Afektif nilai rata-rata 77,6 sebesar 81%, psikomotorik nilai rata-rata 78,5 dengan 81%. Jadi dengan peningkatan ini artinya berhasil dengan penerapan metode *role playing* terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Role Playing, PAI

IAIN PURWOKERTO

MOTTO

**“HIDUP ITU SEPERTI
NAIK SEPEDA, AGAR TETAP SEIMBANG, KAU HARUS TERUS
BERGERAK”**

(Albert Einstein)



IAIN PURWOKERTO

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah

Teruntuk Allah SWT

Dengan segala nikmat, karunia, kasih sayang, dan ridho-Nya yang Maha Esa, tempat segala menaruh harap skripsi ini mampu terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tuaku tercinta, kalianlah penyemangat dalam hidupku. Terima kasih atas segala do'a yang tak kenal lelah kalian panjatkan. Kalian juga tak henti memberi motivasi kepada putrinya agar selalu semangat dalam menuntut ilmu, dan kalian-lah yang telah banyak berkorban untuk kebahagiaan, kesuksesan dan keselamatan putrinya selama menempuh pendidikan.

Teruntuk suami tercinta dan Anak

Untuk suamiku Eko Surahman Atas dukungan doa, motivasi dan Nasehatmu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk anaku Embun Mishall Alfarahman saya mengucapkan terimakasih dengan wujud karya skripsi ini. Semoga semuanya dalam lindungan Allah SWT.

IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman yang penuh kezaliman ke zaman yang penuh hidayah, dari zaman jahiliyah ke zaman yang dipenuhi dengan ilmu pengetahuan.

Suatu kebanggaan tersendiri jika karya tulis sederhana ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Bagi peneliti, penyusunan skripsi ini merupakan tugas yang tidak ringan. Peneliti menyadari akan kekurangan skripsi yang dikarenakan keterbatasan kemampuan peneliti sendiri. Maka dari itu peneliti tidak mungkin melakukannya sendiri tanpa adanya bantuan dari orang lain yang membantu mengorbankan pikiran, waktu, tenaga, materi, dan lain sebagainya kepada peneliti. Atas berbagai bentuk bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. H.Suwito, M.Ag Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
2. Dr. Suparjo, M.A. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
3. Dr. Subur, M.Ag. Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
4. Dr. Sumiarti, M.Ag. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
5. Dr. H.M.Slamet Yahya, M.Ag Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
6. Dr. Fauzi, M.Ag Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan, menasehati, serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
7. Segenap Dosen dan Karyawan IAIN Purwokerto

8. Restu Widiyati, S.Pd.SD Kepala SDN 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga yang telah membantu peneliti selama proses penelitian.
9. Eti Widiarti, S.Pd.SD Guru kelas I SDN 1 Kabunderan yang bersedia menjadi kolaborator dalam penelitian ini.
10. Peserta Didik kelas 1 SDN 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga yang telah menerima peneliti untuk belajar bersama.
11. Suamiku Tercinta Eko Surahman, S.Pd.I yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil, doa, dan kasih sayang.
12. Kedua orang tua peneliti Bapak Dirno dan Ibu Chosiyah sebagai sumber semangat peneliti yang selalu memberikan doa.
13. Anaku Embun Mishall Alfarahman yang selalu memberikan warna hidup bagi peneliti.
14. Semua teman-teman keluarga besar PAI F angkatan 2015 yang telah memberikan warna hidup dari awal kuliah sampai akhir, semoga kebersamaan dan silaturahmi ini tetap terjalin.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Tidak ada kata yang dapat peneliti sampaikan untuk mengungkapkan rasa terima kasih, melainkan hanya doa semoga menjadi amal ibadah dan di ridhoi oleh Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga karya tulis sederhana ini mendapat ridhonya dan bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya, *Aamiin Ya Rabbal'Alamin*.

Purwokerto, 7 Oktober 2019

Peneliti



Fani Istikomah

NIM. 1522402226

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional	5
F. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
1. Pengertian Metode Pembelajaran	12
2. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	13
3. Prinsip penggunaan metode <i>Role Playing</i>	14

4. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	15
5. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	17
6. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	20
C. Tinjauan Tentang Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	21
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	21
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	22
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam	24
4. Materi Pendidikan Agama Islam	25
5. Materi Bersyukur dalam Pendidikan Agama Islam	26
D. Metode <i>Role Playing</i> Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	30
1. Penerapan <i>Role Playing</i> Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam	30
2. Faktor-faktor Memilih Topik Masalah	31
E. Rumusan Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Metode Pengumpulan Data.....	35
D. Instrumen Penelitian	38
E. Metode Analisis Data	44
F. Indikator Keberhasilan.....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pra Siklus.....	51
B. Deskripsi Siklus I	56
C. Deskripsi Siklus II	77
D. Analisis Data dan Pembahasan	96

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	100
B. Saran	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kategori Kinerja Guru.....	45
Tabel 1.2	Kategori Nilai.....	46
Tabel 1.3	Kategori Tingkat Keberhasilan Belajar Kognitif Siswa	48
Tabel 1.4	Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa Secara Klasikal	48
Tabel 1.5	Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa	48
Tabel 1.6	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	56
Tabel 1.7	Hasil Penilaian Kinerja Guru	60
Tabel 1.8	Hasil Penilaian Afektif Siswa	64
Tabel 1.9	Hasil Penilaian Psikomotorik Siswa	68
Tabel 2.1	Kegiatan Pengamatan Kondisi Awal atau Sebelum Tindakan.....	51
Tabel 3.1	Hasil Wawancara dengan Siswa	53
Tabel 3.2	Hasil Belajar Siswa Pada Kondisi Awal	55



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Bagan Kerangka Pikir	32
Gambar II	Tahap-tahap Dalam Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	39



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran RPP
2. Lampiran Instrumen Tes
3. Lampiran Kunci Jawaban
4. Lampiran Naskah Drama
5. Lampiran Wawancara dengan Guru
6. Lampiran Wawancara dengan Siswa
7. Daftar Hadir Siswa
8. Lampiran Foto



IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam implementasi proses pendidikan, selaku guru Pendidikan Agama Islam adalah bagaimana merancang salah satu strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai karena kita yakin dengan tujuan bisa dicapai oleh suatu strategi pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini guru dengan sadar berusaha untuk mengatur lingkungan belajar agar anak didik tetap bersemangat dalam menerima pelajaran dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki guru, seperti mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis.

Peran guru sebagai pelaku utama dalam pendidikan sangat besar untuk mengolah potensi peserta didik tidak hanya kemampuan pengetahuan dan ketrampilan saja tetapi agar memiliki kemampuan yang seimbang antara nilai spiritual dan sosial. Sebagai seorang guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga. Penulis menemukan permasalahan di kelas I hasil belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi bersyukur atas nikmat Allah. Hal ini terlihat jelas pada hasil ulangan akhir pembelajaran materi.¹

Dari hasil observasi awal perhatian anak terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam kurang antusias yang menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal, karena metode dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan adalah konsep menghafal dan pemberian tugas. Hal ini kurang tepat bagi siswa kurangnya melibatkan peran aktif peserta didik. Terutama pada pokok pembahasan bersyukur atas nikmat Allah.²

Salah satu tema dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar adalah tema bersyukur, pada materi ini berdasarkan pengamatan di SD N 1 Kabunderan Karanganyar Purbalingga dengan jumlah siswa 21, baru anak 10 yang mampu

¹ Observasi tanggal 14 Mei 2019

² Observasi tanggal 14 Mei 2019

mencapai batas ketuntasan artinya, baru 47,61% yang mampu mencapai batas ketuntasan dan 11 anak masih dibawah KKM. Pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan pemberian tugas, sehingga siswa kurang berfikir kreatif dan aktif sehingga kurang memberikan kesan berpengalaman dalam belajar. Pada saat pembelajaran siswa ramai, tidak memperhatikan penjelasan guru dan hanya sedikit siswa yang bisa menjawab, evaluasi tes akhir hasil yang diperoleh kurang memuaskan. Maka kita perlu pembelajaran yang berorientasi pada siswa sesuai dengan kurikulum 2013.³

Dari penggunaan metode yang kurang tepat hasil belajar peserta didik kurang maksimal yang berdampak pada perilaku peserta didik dengan bukti anak ketika berperilaku sehari-hari di sekolah baik di dalam kelas maupun diluar kelas seperti halnya sulit untuk berterimakasih kepada sesama temannya, lalainya dalam hal ibadah, seringnya merasa iri terhadap temannya disaat teman mendapat tas baru atau sepatu baru atau ada temannya yang mendapat pujian dari guru, mudahnya mengeluh di saat pembelajaran ataupun diluar pembelajaran terhadap apa yang diterima anak-anak saat itu.⁴

Berdasarkan gambaran diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

1. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah
2. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat
3. Guru kurang melibatkan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang memberikan pengalaman saat pembelajaran
4. Guru belum melakukan pendekatan saintifik

Dalam kegiatan belajar mengajar agar seorang guru dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, memerlukan wawasan yang mantap dan utuh tentang kegiatan belajar mengajar. Seorang guru harus mengetahui dan memiliki gambaran yang menyeluruh mengenai bagaimana proses belajar mengajar itu terjadi. Serta langkah-langkah apa yang diperlukan sehingga tugas-tugas

³ Observasi tanggal 17 Mei 2019

⁴ Observasi tanggal 17 Mei 2019

keguruan dapat dilaksanakan dengan baik dan memperoleh hasil sesuai tujuan yang diharapkan.⁵

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁶

Dengan demikian metode mengajar sangat dibutuhkan oleh guru agar peserta didik bisa menerima informasi atau pesan dengan baik. Karena metode mempunyai arti penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam dunia pendidikan formal sekolah, guru sebagai pengajar dan pendidik yang terjun langsung dalam dunia pendidikan formal sekolah, tidak meragukan lagi tentang kemampuan suatu metode mengajar utamanya dalam menanamkan sikap dan mengharapkan perubahan tingkah laku seperti yang diharapkan, yaitu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa, maka perlu dikembangkan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang banyak melibatkan keaktifan siswa adalah metode bermain peran. Metode ini memungkinkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya secara mandiri.

Dalam hal ini perlu digunakan teknik sosiodrama (*role playing*) ialah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (kehidupan sosial). Seperti metode bermain peran, dalam metode *role playing* anak didik dibina agar terampil mendramatisasikan dan mengekspresikan sesuatu yang dihayati.⁷

Pengertian *role playing* lainnya adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar

⁵ Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Dan Mengajar* (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 1.

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 2.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: Rineka cipta, 2010), hlm. 238.

peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.⁸

Maka dari itu agar hasil belajar siswa dapat meningkat, perlu adanya tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu metode pembelajaran. Sehingga dari sini penulis berusaha mengadakan penelitian tentang "Implementasi Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Bersyukur Atas Nikmat Allah Di Kelas 1 SD Negeri 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu "Apakah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada materi bersyukur atas nikmat Allah di kelas I SD Negeri 1 Kabunderan?"

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti mengadakan penelitian ini adalah:

Menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada materi perilaku bersyukur atas nikmat Allah di kelas I SD N 1 Kabunderan

D. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini hasil yang diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁸ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 214.

1. Manfaat Teoritis ;

Untuk menambah wawasan keilmuan pendidikan khususnya tentang penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Manfaat Praktis ;

- a. Bagi Peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran PAI terutama pada materi bersyukur atas nikmat Allah serta sebagai motivasi dalam proses belajar siswa.
- b. Bagi lembaga sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu belajar siswa dalam meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Kabunderan.
- c. Bagi penulis, dapat menambah ilmu pengetahuan tentang metode *Role Playing*.
- d. Bagi Guru, sebagai bahan tambahan untuk pengembangan kualitas pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman tentang judul penelitian tersebut diatas, maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi.

1. Implementasi Metode *Role Playing*

Implementasi adalah suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan, pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.⁹

Penulis berpendapat bahwa implementasi adalah aktivitas, tindakan, atau adanya mekanisme dari suatu sistem yang sedang berlangsung. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi juga suatu kegiatan yang terencana dari susunan kerangka langkah terkait pemanfaat potensi dari

⁹ E Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Impelementasi* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), hlm. 93.

sasaran untuk menghasilkan efektifitas dan efesiensi yang akan dilaksanakan dan untuk mencapai kegiatan. Sedangkan implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelaksanaan, penerapan atau aktivitas guru dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Menurut Jamil Suprihatiningrum dalam bukunya Sanjaya (2008: 127) Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal.¹⁰ Penulis berpendapat bahwa metode adalah suatu garis besar dalam tindakan untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien.

Metode *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Dalam proses metode *Role Playing* siswa nantinya akan mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain. Masuk kedalam suatu situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang dipilih berdasarkan relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari atau materi kurikulum. Bertindak persis sebagai mana pandangan mereka terhadap orang yang mereka perankan dalam situasi-situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak seolah-olah peran-peran tersebut adalah peran-peran mereka sendiri dan bertindak berdasarkan asumsi tersebut dan menggunakan pengalaman-pengalaman peran yang sama pada masa lalu untuk mengisi yang hilang dalam peran singkat yang ditentukan.¹¹

Role Playing atau metode bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran PAI yang dilakukan dengan permainan peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaanya siswa menjadi aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian ketika siswa bermain peran

¹⁰ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 153.

¹¹ Bermawy Munthe, Hisyam Zaini dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi* (Jakarta: CTSD, 2008), hlm. 99.

akan terdorong motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

2. Pengertian PAI

Menurut Zakiyah Daradjat “ Pendidikan agama islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap peserta didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.¹²

Pendidikan agama islam mempunyai banyak definisi, diantaranya Tadjab mengemukakan. “ Pendidikan agama islam adalah pendidikan yang berlandaskan ajaran islam.¹³

Muhamad Arifin juga mengemukakan bahwa, “ Pendidikan agama islam adalah usaha orang dewasa muslim yang bertaqwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan dan perkembangan fitrah (kemampuan dasar) peserta didik melalui ajaran islam kearah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangan.¹⁴

Dengan demikian Pendidikan agama islam mengandung makna suatu upaya pendidikan yang dilaksanakan menurut ketentuan Islam menyangkut penyesuaian materi, metode, dan berbagai komponen pendidikan lainnya, serta memperbaiki potensi manusia untuk meningkatkan pengabdian diri kepada Allah SWT. Pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang ditujukan untuk membentuk perilaku manusia yang mengabdikan kepada Allah SWT. Apabila pendidikan dilaksanakan bertentangan dengan konsepsi Islam, maka bukanlah pendidikan agama Islam atau dapat dikategorikan sebagai proses pendidikan agama Islam.

3. Hasil Belajar PAI

Semua akibat yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda menurut Reigeluth sebagaimana dikutip Keller adalah merupakan hasil

¹² Zakiyah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Askara, 1992), hlm. 86.

¹³ Tadjab, *Perbandingan Pendidikan* (Surabaya: Karya Abadi toma, 1994), hlm. 55.

¹⁴ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm. 10.

belajar. Akibat ini dapat berupa akibat yang sengaja dirancang, karena itu ia merupakan akibat yang diinginkan dan bisa juga berupa akibat nyata sebagai hasil penggunaan metode pengajaran tertentu¹⁵

Penulis berpendapat bahwa hasil belajar adalah nilai yang dapat diperoleh dengan cara melihat indikator dari hasil penerapan suatu pelaksanaan kegiatan baik yang direncanakan atau tidak direncanakan.

Penilaian hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan.¹⁶

Hasil belajar PAI yang dimaksud dalam skripsi ini yaitu semua akibat yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda merupakan akibat yang diinginkan dan bisa juga berupa akibat nyata sebagai hasil penggunaan metode pengajaran tertentu dan perubahan tingkah laku.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan sebuah kerangka atau pola pokok yang menentukan bentuk skripsi. Disamping itu, sistematika merupakan himpunan pokok yang menunjukkan setiap bagian dan hubungan antara bagian-bagian skripsi tersebut untuk mempermudah dalam penyusunan, yaitu isinya sebagai berikut:

Pada bagian utama skripsi ini terdapat halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan, nota dinas pembimbing, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan kemudian terdiri dari lima bab yaitu :

Bab pertama berupa pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. .

¹⁵ Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 7-8.

¹⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 5.

Bab kedua berupa kajian pustaka meliputi: kerangka teoritis yang memuat tentang Pendidikan Agama Islam dan pembahasan pelaksanaan metode *role playing*, kajian pustaka dan rumusan hipotesis

Bab ketiga berupa metodologi penelitian yang memuat tentang : jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, prosedur penelitian, instrument penelitian, metode pengumpulan data dan teknik analisis data, dan indikator keberhasilan

Bab keempat berupa hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini diuraikan hasil penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI pada materi bersyukur atas nikmat Allah di kelas 1 SD N 1 Kabunderan.

Bab kelima berupa penutup yang memuat tentang kesimpulan dari hasil penelitian, dan saran. Pada bagian akhir dilengkapi dengan daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



IAIN PURWOKERTO

3. Metode *Role Playing* Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Penerapan *Role Playing* Pada Pendidikan Agama Islam

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.⁴³ Dalam penggunaan metode guru harus memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. Karena untuk kepentingan dalam keberhasilan penggunaan metode yang digunakan apakah siswa dapat dan paham menggunakan metode tersebut.

Dalam kaitannya pemilihan metode mengajar tersebut, walaupun secara teori telah dikemukakan ciri-ciri metode yang baik, namun tidak mudah digambarkan oleh guru dan siswa. Metode *role playing* merupakan salah satu metode mengajar yang tepat dalam pembelajaran pendidikan agama islam karena dapat mendorong keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang bisa melibatkan peran aktif siswa dan pembelajaran yang bersifat utuh, artinya pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran pada siswa.

Jadi, yang dimaksud metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama islam adalah suatu cara yang dapat dilakukan guru dalam menerangkan materi pelajaran pendidikan agama islam dengan menyuruh siswa untuk bermain peran sesuai dengan peran dan skenario yang direncanakan oleh guru terkait dengan materi pembelajaran PAI. Dalam penelitian ini materi yang dijadikan pembelajaran adalah bersyukur atas nikmat Allah swt. Bersyukur adalah salah satu perilaku terpuji dalam pembelajaran PAI, dan dalam aspek bersyukur kelihatannya mudah akan tetapi jika tidak dipraktikkan biasanya akan menjadi susah, dan dari wujud perilaku bersyukur bermacam-macam. Maka dari itu tujuan bermain peran ini siswa berlatih langsung mempraktikkan bersyukur yang dikemas dalam skenario bermain peran dengan tujuan menampilkan seakan-akan

⁴³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 193.

menampilkan kehidupan nyata seperti sehari-hari, yang dimainkan peran oleh siswa dengan scenario yang telah direncanakan dan sesuai dengan KI dan KD yang terkait tema pembelajaran.

Setelah siswa belajar PAI melalui metode *role playing*, maka secara garis besar guru telah memberikan hal-hal yang berkaitan dengan ketrampilan-ketrampilan yang secara langsung akan mempengaruhi pengajaran kepada siswa bagaimana memahami, mengajarkan sikap, minat, dan nilai-nilai dan mengajarkan bagaimana berfikir.⁴⁴

b. Faktor-Faktor Memilih Topik Masalah

Beberapa faktor yang harus diperhatikan guru dalam memilih topik masalah yang akan dijadikan dalam bermain peran agar memadai bagi siswa adalah:

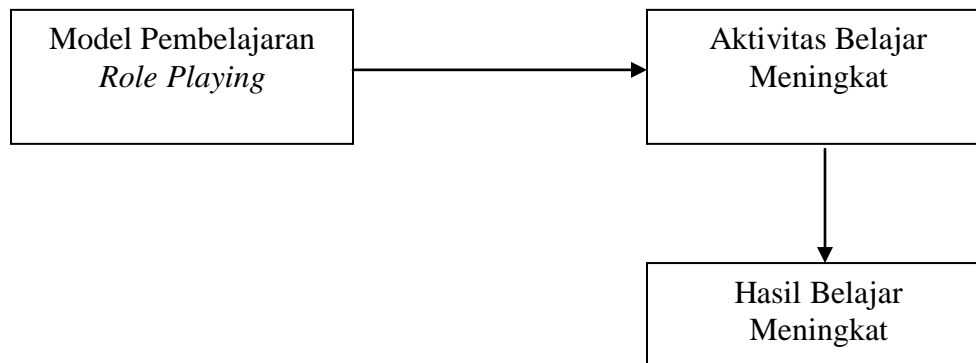
- 1) Usia siswa, setiap usia memiliki kesiapan belajar yang berbeda-beda
- 2) Latar belakang sosial budaya, hal ini mempengaruhi dari setiap pribadi
- 3) Kerumitan masalah, setiap persoalan diharapkan membawa pembelajaran
- 4) Kepekaan topik yang akan diangkat sebagai masalah dan
- 5) Pengalaman siswa dalam bermain peran.⁴⁵

Jadi semakin guru mampu mengenal siswa, maka akan semakin besar kemungkinan untuk memperkenalkan *role playing* dengan relevan dan berhasil.

Maka menurut penulis dari pembahasan di atas dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut.

⁴⁴ Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 38-45.

⁴⁵ E.mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan Pengemabangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 231.



Gambar I. Bagan Kerangka Pikir

C. Rumusan Hipotesis

Dari kerangka teori di atas maka dapat dibuat kerangka teori sebagai berikut:

1. Melalui metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PAI.
2. Melalui metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar PAI.

IAIN PURWOKERTO

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Active Research*. PTK sangat cocok untuk penelitian ini, karena penelitian diadakan dalam kelas dan lebih fokus pada masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas atau pada proses belajar mengajar. PTK berasal dari tiga kata yaitu sebagai berikut:⁴⁶

1. Penelitian diartikan sebagai kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting bagi penelitian.
2. Tindakan diartikan sebagai suatu gerak kegiatan disengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk siklus kegiatan.
3. Kelas diartikan sebagai sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Dengan menggabungkan ketiga kata tersebut, yakni penelitian, tindakan dan kelas, maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu dapat memperbaiki, proses pembelajaran dikelas.

Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.⁴⁷

Dari definisi tersebut di atas, dalam konteks kependidikan, PTK mengandung pengertian bahwa PTK adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri

⁴⁶ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Yrama Media, 2009), hlm. 12.

⁴⁷ Rochiati Wiraatmadja, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 12.

oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi pendidikan untuk memperbaiki pembelajaran dikelas. Upaya ini dilakukan dengan cara melakukan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas guru sehari-hari di kelasnya. Permasalahan itu merupakan permasalahan faktual yang benar-benar dihadapi di lapangan, bukan permasalahan yang dicari-cari atau direayasa dengan harapan hasil ini dapat dijadikan sebagai perumusan langkah pembelajaran berikutnya.

Tujuan utama PTK adalah untuk perbaikan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran dikelas. Sedangkan tujuan lainnya adalah:⁴⁸

1. Perbaikan dan peningkatan pelayanan profesional guru kepada peserta didik dalam konteks pembelajaran dikelas.
2. Mendapatkan pengalaman tentang ketrampilan praktik dalam proses pembelajaran secara refleksi, dan bukan untuk mendapat ilmu baru.
3. Pengembangan kemampuan dan ketrampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas dalam rangka mengatasi permasalahan aktual yang dihadapi sehari-hari.
4. Adapaun tujuan penyerta penelitian tindakan kelas yang dapat dicapai adalah terjadinya proses latihan selama proses penelitian itu berlangsung.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar PAI, khususnya kemampuan memahami dengan cara mengkaji secara reflektif, partisipatif dan kolaboratif terhadap pelaksanaan pembelajaran PAI melalui model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap aktivitas siswa, kondisi kelas serta kendala dan masalah apa yang dihadapi selama berlangsungnya proses pembelajaran PAI 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 "*Classroom Action Research*".

⁴⁸ Susilo, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2007), hlm. 17.

Dalam hal pengamatan dibantu oleh teman sejawat atau seprofesi. Penelitian ini akan menjadikan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Peneliti merencanakan, memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, kemudian menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas I SD Negeri Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga. Sekolah Dasar ini terletak di Desa Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga. Sedangkan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018/2019

Setting dalam penelitian tindakan kelas ini adalah setting di dalam ruang kelas I, yaitu pada waktu kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam berlangsung di SD Negeri I Kabunderan Kecamatan Karanganyar. Sekolah dasar tersebut dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan berdasar hasil prasarvei yang dilakukan peneliti di SD I Kabunderan Kecamatan Karanganyar melalui wawancara dengan guru kelas 1 ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran PAI yaitu pada pokok materi bersyukur atas nikmat Allah SWT.

C. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa atau hal-hal atau keterangan-keterangan atau karakteristik-karakteristik sebagian atau seluruh elemen populasi yang akan menunjang atau pendukung penelitian.⁴⁹ Metode-metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tes

Pengertian tes sebagai metode pengumpulan data adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau

⁴⁹ Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), hlm. 83.

kelompok.⁵⁰ Tes merupakan suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.⁵¹

Tes ini digunakan untuk mengetahui keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, serta kemampuan atau bakat yang dimiliki individu. Dalam penelitian ini, tes diberikan kepada peserta didik guna mendapatkan data kemampuan peserta didik tentang materi pelajaran PAI. Tes yang digunakan adalah soal uraian yang dilaksanakan pada saat pra tindakan maupun pada akhir tindakan, yang nantinya hasil tes ini akan diolah untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran.

Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah :

- a. Tes pada awal penelitian (*pre test*), dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang materi yang akan diajarkan. *Pre Test* ini mempunyai banyak kegunaan dalam menjajaki proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, oleh karena itu *Pre Test* memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran.
- b. Tes pada setiap akhir tindakan (*post test*), tes ini diberikan setiap akhir tindakan untuk mengetahui pemahaman siswa dan ketuntasan belajar siswa pada masing-masing pokok bahasan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan setelah pemberian tindakan dengan metode Bermain Peran.

2. Observasi

Observasi adalah metode atau cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Menurut Roni Hanitijo dalam Joko observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai

⁵⁰ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis* (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 92.

⁵¹ Sulistyorini, *Evaluasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 186.

fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan.⁵²

Dalam penelitian ini, observasi merupakan alat bantu yang digunakan peneliti ketika pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis dan terencana terhadap fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan serta untuk menjangkau data aktifitas siswa.

3. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Menurut Denzin dalam Rochiati wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dianggap perlu.⁵³

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka penyimpulan data refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif.⁵⁴ Catatan ini berupa coretan seperlunya yang sangat dipersingkat, berisi kata-kata kunci, frasa, pokok - pokok isi pembicaraan atau pengamatan. Dalam penelitian ini catatan lapangan digunakan untuk melengkapi data yang tidak terekam dalam instrumen pengumpul data yang ada dari awal tindakan sampai akhir tindakan. Dengan demikian diharapkan tidak ada data penting yang terlewatkan dalam kegiatan penelitian ini.

⁵² Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 63.

⁵³ Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 117.

⁵⁴ Ngalm Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 209.

5. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen-dokumen resmi seperti monografi, catatan-catatan serta buku-buku peraturan yang ada.⁵⁵ Untuk lebih memperkuat hasil penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto pada saat peserta didik melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu:

1. Instrumen Tes

Tes tertulis ini berupa tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*pos test*). Tes awal (*pre test*) adalah tes yang dilaksanakan sebelum bahan pelajaran diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang akan diajarkan. Sedangkan tes akhir (*pos test*) adalah bahan-bahan pelajaran yang telah diajarkan kepada para peserta didik dan biasanya naskah tes akhir ini dibuat sama dengan naskah tes awal.

2. Instrumen Non Tes

Dalam instrumen non tes ini digunakan instrumen sebagai berikut:

a. Lembar observasi

“Observasi adalah kegiatan pengamatan untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.”⁵⁶ Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung dan lembar observasi kegiatan guru. Aktivitas siswa yang diamati ketika proses pembelajaran disesuaikan dengan sintaks model *role playing*.

⁵⁵ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis* (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 89.

⁵⁶ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 143.

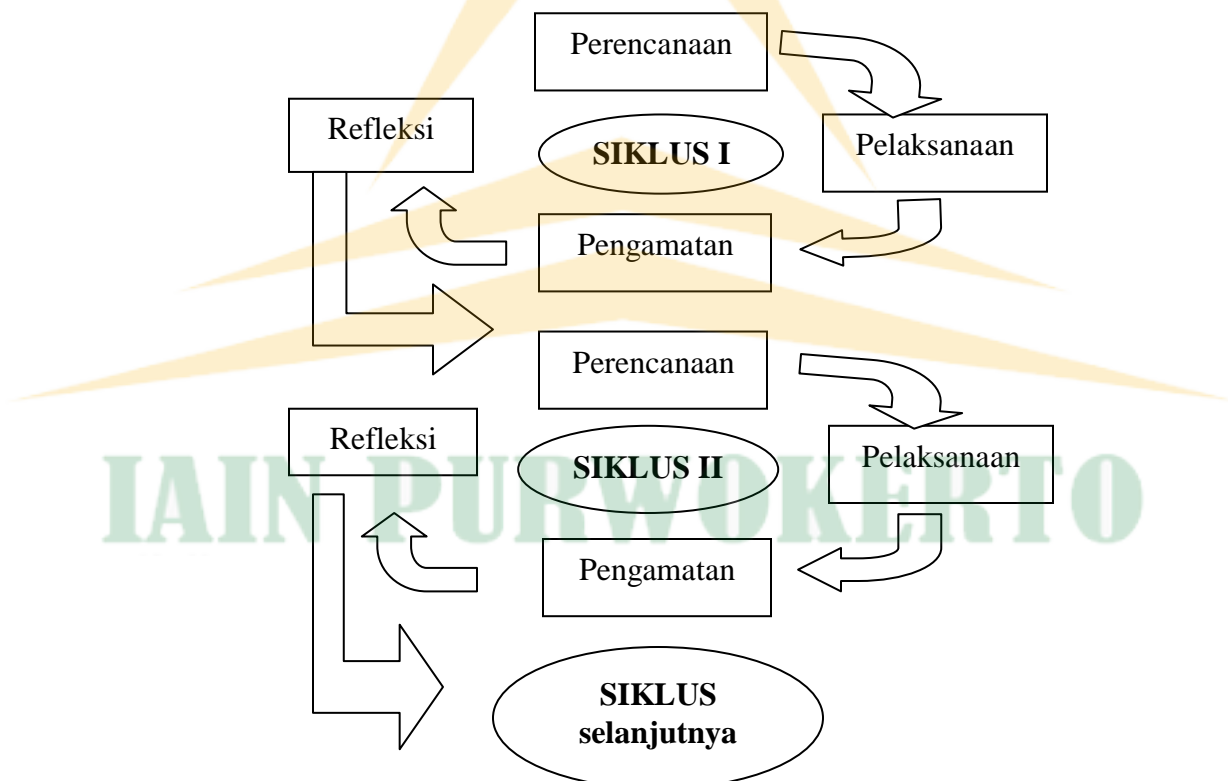
b. Catatan Lapangan

“Catatan lapangan adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas.”⁵⁷ Catatan lapangan ini memuat kondisi siswa pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan model *role playing*

c. Lembar wawancara

Peneliti mewawancarai guru dan siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung kondisi siswa serta untuk mengetahui gambaran umum mengenai pelaksanaan pembelajaran dan masalah- masalah yang dihadapi di kelas.

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus terdapat empat tahapan dalam masing masing siklus yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi.”⁵⁸



Gambar II. Tahap-tahap dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

⁵⁷ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 197

⁵⁸ . Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*(Jakarta:Bumi Aksara,2014),hlm.16

- a. Perencanaan Tindakan; berdasarkan pada identifikasi masalah yang dilakukan pada tahap pra PTK, rencana tindakan disusun untuk menguji secara empiris hipotesis tindakan yang ditentukan. Rencana tindakan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Diantaranya pemilihan pemecahan masalah dengan mengganti model pembelajaran. Guru mempersiapkan bahan ajar, RPP, media atau alat yang diperlukan untuk pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran, alat untuk mengukur ketercapaian prestasi belajar berupa lembar evaluasi, guru juga mempersiapkan lembar observasi untuk penelitian
- b. Pelaksanaan Tindakan; tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah dibuat. Tahap ini berlangsung di dalam kelas dan merupakan realisasi dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah disiapkan sebelumnya.
- c. Pengamatan Tindakan; kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini guru berkolaborasi dengan kolaborator untuk ikut mengawasi jalannya kegiatan dan mencatat hal-hal yang masih kurang atau harus di perbaiki. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran serta dampaknya terhadap proses serta prestasi belajar siswa.
- d. Refleksi Terhadap Tindakan; tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan. Data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dicari eksplanasinya, dianalisis, dan disintesis. Bersama kolaborator guru mencatat bagian- bagian yang perlu diperbaiki atau di tambah. Catatan ini digunakan sebagai refleksi untuk kegiatan selanjutnya. Setelah pembelajaran guru akan melakukan penilaian. Jika hasil yang diperoleh anak belum memenuhi indikator keberhasilan maka harus dilakukan satu siklus lagi untuk memperbaiki pelaksanaan berdasarkan catatan yang dibuat bersama kolaborator.

Seting penelitian yang akan peneliti lakukan adalah melalui 2 (dua) siklus dengan ketentuan siklus pertama dan kedua. Rincian pelaksanaan dari setiap siklus adalah sebagai berikut:

SIKLUS I

a. Tahap Perencanaan

- 1) Mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dikelas terutama tentang proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi bersyukur atas nikmat Allah SWT.
- 2) Mempersiapkan perangkat pembelajaran menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario materi pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan menekankan agar terjadinya peningkatan hasil belajar dengan metode *role playing* khususnya pada materi bersyukur atas nikmat Allah SWT.
- 3) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal sampai penutup dan guru memberikan penjelasan singkat tentang pelaksanaan pembelajaran dengan dengan metode *role playing*.
- 4) Menyiapkan instrumen berupa lembar observasi dan tes yang terdiri dari pretest untuk tes awal sebelum pembelajaran dan post test dilakukan diakhir pembelajaran. Mempersiapkan instrument penelitian membuat lembar observasi siswa, observasi guru dan catatan lapang semua digunakan untuk pengamatan selama proses pembelajaran dan berlangsungnya tindakan, tes digunakan untuk mengetahui pencapaian taraf kognitif siswa mengenai pengetahuan, pemahaman dan penerapan terhadap bahan pengajaran.

Pada tahap ini, peneliti ingin mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam proses pelaksanaannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

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 PAI di kelas.

Tahap pendahuluan

- 1) Guru mengucapkan salam, menyiapkan siswa untuk belajar.
- 2) Berdoa, mengabsensi siswa
- 3) Melakukan apersepsi yaitu menanyakan apa saja yang dapat kita lakukan untuk mengetahui nikmat Allah dan cara mensyukurinya
- 4) Guru memotivasi siswa dalam belajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- 1) Mengkondisikan suasana kelas, yaitu menjelaskan materi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran
- 2) Pembentukan kelompok, dalam pembentukan kelompok siswa dibagi menjadi ada yang 5 ada yang 6 dalam setiap kelompok untuk memerankan skenario pembelajaran yang sudah disiapkan
- 3) Mengatur setting tempat dan latihan, dalam setting tempat, setiap kelompok bergerombol sesuai anggotanya dan duduk melingkar. Untuk latihan, siswa dapat melakukannya dengan berdiri maupun duduk.
- 4) Membagi skenario atau skrip kepada masing-masing kelompok. Materi yang dibuat dalam bentuk skrip berisi sub indikator dari indikator bersyukur.
- 5) Bermain peran di depan kelas, kegiatan bermain peran di depan dinilai baik dari sikap maupun gerakan yang dimunculkan. Kelompok satu per satu maju ke depan untuk memerankan skrip yang dibagikan. Adapun tema dari skrip yang dimainkan adalah bersyukur. Peran yang dimainkan adalah sebuah skenario tentang bersyukur dan isi skenarionya berkaitan dengan kejadian dalam sehari-hari, agar anak lebih mudah dalam menerimanya. Ada yang menjadi petani, pohon, anak sekolah dan guru mengaji.
- 6) Berdiskusi dan evaluasi, pada kegiatan terakhir setelah bermain peran, siswa yang mendengarkan diminta untuk bertanya atau memberi tanggapan, sedangkan siswa yang di depan menanggapi dan menjawab pertanyaan.

- 7) Memerankan kembali kelompok selanjutnya
- 8) Diskusi dan pelaksanaan evaluasi
- 9) Penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman membuat kesimpulan oleh masing-masing kelompok yang maju di depan.

Penutup

- 1) Guru memberikan kesempatan pada peserta didik yang belum paham untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan..
 - 2) Guru dan peserta didik mengadakan refleksi hasilnya.
 - 3) Pembelajaran ditutup, peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran materi bersyukur.
 - 4) Guru selalu memberikan dorongan dan motivasi pada peserta didik untuk terus belajar.
 - 5) Terakhir guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.
- c. Tahap Pengamatan

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk memperoleh data yang akurat untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. 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 menganalisis dari proses pelaksanaan pembelajaran dan mencari permasalahan yang muncul saat pembelajaran dan apa yang perlu diperbaiki untuk tindakan selanjutnya.

SIKLUS II

Pada akhir siklus I telah dilakukan refleksi oleh peneliti dan guru untuk mengkaji proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai acuan dalam pelaksanaan siklus II. Adapun pelaksanaan pada siklus II ini meliputi:

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan siklus II ini dengan membuat rencana pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dan guru seperti siklus sebelumnya

berdasarkan refleksi pada siklus I, pada siklus II ini, peneliti melakukan perencanaan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Mendata masalah dan kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I.
- 2) Merancang perbaikan untuk proses pembelajaran di siklus II berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.
- 3) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
- 4) Menyiapkan susunan skenario pembelajaran yaitu rencana perbaikan pembelajaran

b. Tahap Tindakan

Siklus II ini dilakukan tindakan atau perlakuan, berdasarkan rencana pembelajaran dari hasil refleksi pada siklus I.

c. Pengamatan

Peneliti mengamati kinerja guru diperoleh dengan memberi tanda *checklist* pada kolom angka 1-5, sedangkan pada hasil belajar afektif dan psikomotor dengan memberikan skor 1-4.

d. Refleksi

Peneliti melaksanakan refleksi terhadap siklus ke II dan menganalisisnya untuk menentukan kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Metode Analisis Data

Teknik analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini digunakan untuk mengetahui apakah siswa mengetahui peningkatan pemahaman dan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan setelah diberikan tindakan. Teknik Analisa Data secara bertahap yaitu Reduksi data paparan data dan penarikan kesimpulan.⁵⁹

⁵⁹ Susilo, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2007), hlm. 12.

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut.

1. Data Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan dinamika proses dengan memberikan pemaknaan secara nyata dan mendalam sesuai dengan permasalahan penelitian, yaitu data tentang kinerja guru, afektif, dan psikomotor siswa. Data kualitatif ini diperoleh dari data non tes yaitu observasi siswa selama proses pembelajaran melalui penerapan model *role playing*

a. Kinerja guru

Nilai kinerja guru diperoleh dengan rumus :

$$NK = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NK = nilai kinerja yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Tabel 1.1 Kategori Kinerja Guru.⁶⁰

Nilai yang diperoleh	Kualifikasi
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

b. Afektif Siswa

Nilai afektif siswa secara individu diperoleh dengan rumus :

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

⁶⁰ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung : CV. Yrama Widya: 2010), hlm. 34.

Keterangan :

NA = nilai afektif yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

c. Psikomotor Siswa

Nilai psikomotor siswa secara individu diperoleh dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP = nilai psikomotor yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Tabel 1.2 Kategori Nilai

NO	SKOR	Interval Nilai	Kategori
1	4	76-100	A=Amat Baik
2	3	51-75	B=Baik
3	2	26-50	C=Cukup
4	1	01-25	D=Kurang

2. Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai dinamika kemajuan kualitas hasil belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru. Data kuantitatif merupakan data hasil belajar model *role playing* pada siklus I.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang dikerjakan siswa pada siklus I. Data kuantitatif penelitian ini didapatkan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dari hasil tes yang diberikan kepada siswa dengan rumus:

- a. Menghitung nilai hasil belajar kognitif siswa secara individual digunakan rumus :

$$NK = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

NK = nilai siswa (nilai yang dicari)

R = jumlah skor/item yang dijawab benar

N = skor maksimum dari tes

100 = bilangan tetap

- b. Menghitung nilai rata – rata seluruh siswa

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

- c. Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa secara klasikal digunakan rumus :

$$K = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

K = ketuntasan belajar klasikal

$\sum X$ = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = jumlah siswa

100 % = bilangan tetap

Analisis ini dilakukan pada tahap refleksi. Hasil analisis ini digunakan untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya, sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki pembelajaran.

Tabel 1.3 Kategori Tingkat Keberhasilan Belajar Kognitif Siswa.⁶¹

Interval Nilai	Kategori
76-100	AB= Amat Baik
51-75	B=Baik
26-50	C=Cukup
01-25	D=Kurang

Berdasarkan persentase yang dicapai, akan diketahui tingkat keberhasilan belajar siswa secara klasikal sesuai kriteria sebagai berikut.

Tabel 1.4 Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa Secara Klasikal

No	Skor	Tingkat Keberhasilan	Kategori
1	5	81%-100%	Sangat Tinggi
2	4	61%-80%	Tinggi
3	3	41%-60%	Sedang
4	2	21%-40%	Rendah
5	1	0-20%	Sangat Rendah

Tabel 1.5 Kriteria ketuntasan belajar siswa

Tingkat Keberhasilan	Kategori
≥ 75	Tuntas
< 75	Belum Tuntas

Dari tes hasil belajar untuk menjangkau data mengenai peningkatan hasil belajar kognitif siswa khususnya mengenai penguasaan terhadap materi yang diajarkan. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data berupa nilai-nilai untuk melihat kemajuan hasil belajar kognitif siswa. Pengujian teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dari tiap siklus dan dengan menggunakan *N-Gain* untuk melihat selisih antara

⁶¹Ngalim Purwanto. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 56.

pretest dan *posttest* pada setiap siklus, untuk melihat perbedaan hasil belajar pada setiap siklus. Penelitian ini berhasil jika setelah dilakukan tindakan terjadi peningkatan hasil belajar pada materi.

N-Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*, n-gain menunjukkan peningkatan atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan oleh guru. Untuk perhitungan *N-Gain*. Uji normal n-gain digunakan untuk menghindari bias pada penelitian dan menggunakan rumus menurut Meltzer.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategorisasi perolehan :

g tinggi : nilai (g) > 0,70

g sedang : > 0,3 (g) ≤ 70

g rendah : nilai (g) < 0,3

Untuk mengetahui apakah siswa mengetahui peningkatan pemahaman dan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan setelah diberikan tindakan. Teknik Analisa Data secara bertahap yaitu Reduksi data paparan data dan penarikan kesimpulan.

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.⁶² Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang jelas, sehingga peneliti dapat menarik simpulan yang dapat dipertanggung jawabkan.

⁶² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 247.

b. Paparan Data

Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara narasi sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi, sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Dalam melakukan penyajian data selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, network dan chart.⁶³

c. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap penarikan ini kegiatan yang dilakukan adalah memberi kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi kegiatan ini mencakup pencarian makna data serta memberi penjelasan. Selanjutnya apabila penarikan kesimpulan dirasakan tidak kuat, maka perlu adanya verifikasi dan peneliti kembali mengumpulkan data lapangan. Verifikasi adalah menguji kebenaran dan kekokohan.

F. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari beberapa indikator, antara lain:

1. Jumlah siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan 75 minimal adalah 75% dari seluruh siswa yang ada di kelas.
2. Peningkatan nilai rata-rata kelas pada setiap siklusnya.
3. Nilai afektif dan psikomotorik adalah minimal B atau kategori baik dengan prosentase minimal 75% yang mencapai indikator ketuntasan dalam satu kelas.

⁶³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 249.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pra Siklus

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi peneliti pada siswa kelas I SD Negeri I Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga pada proses pembelajaran PAI. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa saat proses pembelajaran PAI dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi bersyukur atas nikmat Allah SWT. Hasil observasi terhadap kondisi awal pembelajaran menjadi acuan perencanaan tindakan. Berikut tabel kegiatan observasi sebelum pelaksanaan tindakan:

Tabel 2.1 Kegiatan Pengamatan Kondisi Awal atau Sebelum Tindakan

No	Waktu	Kegiatan
1.	14 Mei 2019	<ul style="list-style-type: none">➤ Melakukan Observasi kegiatan pembelajaran PAI di kelas I SDN I Kabunderan➤ Melakukan wawancara terhadap guru tentang hasil belajar PAI siswa kelas I
2.	14 Mei 2019	➤ Menjelaskan tentang rencana penelitian menggunakan Metode <i>Role Playing</i> pada guru kelas I.
3.	17 Mei 2019	➤ Meminta dokumen hasil belajar berupa nilai harian PAI siswa kelas I.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru kelas I SD Negeri I Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga pada waktu pelaksanaan pembelajaran PAI, metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, yaitu guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa menghafalkan materi dan berdiskusi kemudian mengerjakan soal. Hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas I SD Negeri I Kabunderan Kecamatan

Karanganyar menunjukkan bahwa pada saat proses belajar mengajar, siswa terlihat kurang aktif dan terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru. Guru menyatakan bahwa materi pembelajaran PAI sangat banyak, sedangkan alokasi waktunya hanya sedikit. Untuk menyikapi kekurangan waktu tersebut, guru menggunakan metode ceramah dan hafalan. Siswa mencatat inti dari materi yang dipelajari kemudian menghafalkannya. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa hanya pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, nilai siswa pada mata pelajaran PAI juga cenderung rendah jika dibandingkan dengan nilai siswa pada mata pelajaran yang lain. Siswa lebih menyukai mata pelajaran PJOK dan Bahasa Indonesia dibandingkan dengan PAI. Guru menyatakan bahwa ketuntasan hasil pembelajaran PAI siswa belum berhasil tercapai.

Hasil wawancara terhadap guru menunjukkan bahwa terjadi permasalahan terkait pelaksanaan pembelajaran PAI. Permasalahan yang terjadi adalah berkaitan dengan materi yang banyak dan metode pembelajaran yang kurang menarik kurang melibatkan peran aktif siswa sehingga kurang memperoleh pengalaman pembelajaran dan siswapun terlihat tidak bersemangat. Guru sudah melakukan upaya perbaikan dengan meringkas materi. Namun, siswa masih terlihat bosan ketika mengikuti pembelajaran PAI.

Selain melakukan wawancara terhadap guru, peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa. Wawancara terhadap siswa diberikan pilihan jawaban “ya” dan “tidak” untuk mempermudah hasil analisis tanggapan siswa terhadap mata pelajaran PAI. Berikut disajikan tabel hasil wawancara terhadap siswa

Tabel 3.1 Hasil Wawancara dengan Siswa.

No.	Pertanyaan	Kriteria	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kalian menyukai pelajaran PAI jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya?	28.57%	71.43%
2.	Apakah kalian suka dengan pembelajaran PAI?	28.57%	71.43%
3.	Apakah kalian suka menghafalkan materi PAI?	42.86%	57.14%
4.	Apakah Guru suka membantu ketika belajar PAI?	78.57%	21.43%
5.	Apakah orang tua juga mau membantu kalian dalam belajar PAI?	85.71%	14.29%
6.	Apakah guru kalian pernah membawa media saat belajar PAI?	35.71%	64.29%
7.	Apakah Kalian suka dengan pelajaran PAI yang diajarkan oleh guru kalian?	42.86%	57.14%

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, peneliti mendapatkan hasil bahwa hanya 28,57% atau 6 siswa yang suka dengan pembelajaran PAI, sedangkan 71,43% atau 15 siswa tidak menyukai pembelajaran PAI. Hal ini disebabkan karena pada mata pelajaran PAI lebih banyak materi yang cenderung bersifat hafalan. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, siswa yang lebih menyukai pelajaran PAI hanya 28,57% (6 siswa) sedangkan 71,43% (15 siswa) tidak menyukai pelajaran PAI dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Ketidaksukaan siswa terhadap mata pelajaran PAI dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain terjadi karena siswa tidak suka menghafalkan materi PAI. Hanya sedikit siswa, yaitu 42,86% (9 siswa) yang suka menghafalkan, sedangkan 57,14% (12 siswa) tidak suka menghafalkan materi PAI. Sebagian besar siswa, yaitu 78,57% (16 siswa) menyatakan bahwa guru membantu siswa ketika mengalami kesulitan pada saat proses belajar-mengajar berlangsung, sedangkan

21,43% (5 siswa) menyatakan bahwa guru tidak membantu siswa. Sebagian besar siswa, yaitu 85,71% (18 siswa) menyatakan bahwa orang tua membantu siswa ketika mengalami kesulitan belajar PAI, sedangkan 14,29% (3 siswa) menyatakan bahwa orang tua tidak membantu siswa yang kesulitan menghafal materi PAI. Data 35,71% (7 siswa) dari hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa guru membawa media dan 64,29% (14 siswa) tidak membawa media dari pelajaran PAI yang diajarkan guru 42,86% (9 siswa) menyatakan ya suka dengan pelajaran PAI yang dibawakan dan 57,14% (12 siswa) menunjukkan tidak menyukai pelajaran PAI.

Selain melakukan wawancara terhadap siswa, peneliti juga melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru selalu membuka pelajaran dengan salam dan mengecek kehadiran siswa. Penyajian materi dilakukan guru dengan cara siswa disuruh membaca buku paket. Guru menggunakan metode pembelajaran ekspositori dengan ceramah dan diskusi, sehingga guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran pada saat menjelaskan materi. Dalam menyampaikan materi, guru lebih banyak duduk dari pada berdiri didepan kelas, sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan dan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, guru meminta siswa mengerjakan soal-soal dalam buku paket. Setelah pembelajaran selesai, guru menutup pelajaran dengan memberikan Pekerjaan Rumah.

Berdasarkan hasil dokumentasi nilai awal dan wawancara kepada guru kelas I tentang hasil belajar PAI siswa, guru mengatakan bahwa sebagian besar nilai siswa kelas I masih belum memenuhi KKM, atau 47,6% artinya 10 siswa yang baru mencapai nilai 75 jadi ada siswa 11 siswa belum mencapai KKM. Untuk mengetahui hasil belajar dalam PAI, maka peneliti meminta hasil nilai ulangan harian PAI siswa. Berikut merupakan tabel hasil belajar siswa sebelum tindakan

Tabel 3.2 Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal
Merupakan tabel hasil belajar siswa sebelum tindakan.

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	Hasik	50	Belum Tuntas
2	Yusuf	85	Tuntas
3	Rivaldi	75	Tuntas
4	Oki	75	Tuntas
5	Danu	55	Belum Tuntas
6	Lila	75	Tuntas
7	Yuni	80	Tuntas
8	Hasna	75	Tuntas
9	Kia	80	Tuntas
10	Arkan	75	Tuntas
11	Reihan	80	Tuntas
12	Ajib	75	Tuntas
13	Rival	60	Belum Tuntas
14	Denish	55	Belum Tuntas
15	Ilham	55	Belum Tuntas
16	Akmal	60	Belum Tuntas
17	Afka	60	Belum Tuntas
18	Ramdan	60	Belum Tuntas
19	Nafis	65	Belum Tuntas
20	Rasya	65	Belum Tuntas
21	Dina	60	Belum Tuntas
Nilai rata-rata		67,6	
Persentase Ketuntasan Belajar		47,6%	

Tabel 1.6 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tuntas	10	47,6%
Belum Tuntas	11	52,4%
jumlah	21	100%

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI, khususnya materi pokok bersyukur atas nikmat Allah SWT. menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Penelitian tindakan kelas berlangsung selama dua siklus. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II.

B. Deskripsi Tindakan Pembelajaran Siklus I

Penelitian siklus pertama ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu selama 3 x 45 menit. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada pra siklus adalah sebagai berikut

1. Tahap Perencanaan

- a. Mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dikelas terutama tentang proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi bersyukur atas nikmat Allah SWT.
- b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario materi pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan menekankan agar terjadinya peningkatan hasil belajar dengan metode *role playing* khususnya pada materi bersyukur atas nikmat Allah SWT.
- c. Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal sampai penutup dan guru memberikan penjelasan singkat tentang pelaksanaan pembelajaran dengan dengan metode *role playing*

d. Menyiapkan instrumen berupa lembar observasi dan tes yang terdiri dari pretes untuk tes awal sebelum pembelajaran dan posttest dilakukan diakhir pembelajaran. Mempersiapkan instrument penelitian membuat lembar observasi siswa, observasi guru dan catatan lapang semua digunakan untuk pengamatan selama proses pembelajaran dan berlangsungnya tindakan, tes digunakan untuk mengetahui pencapaian taraf kognitif siswa mengenai pengetahuan, pemahaman dan penerapan terhadap bahan pengajaran.

Pada tahap ini, peneliti ingin mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam proses pelaksanaannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada perencanaan yang sudah disiapkan. Adapun pembelajaran dengan metode *role playing* beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahapan	Kegiatan
Tahap pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, menyiapkan siswa untuk belajar. 2. Berdoa, mengabsensi siswa 3. Melakukan apersepsi yaitu menanyakan apa saja yang dapat kita lakukan untuk mengetahui nikmat Allah dan cara mensyukurinya 4. Guru memotivasi siswa dalam belajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengkondisikan suasana kelas, yaitu menjelaskan materi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran 2) Pembentukan kelompok, dalam pembentukan

Tahapan	Kegiatan
	<p>kelompok siswa dibagi menjadi ada yang 5 ada yang 6 dalam setiap kelompok untuk memerankan scenario pembelajaran yang sudah disiapkan</p> <p>3) Mengatur setting tempat dan latihan, dalam setting tempat, setiap kelompok bergerombol sesuai anggotanya dan duduk melingkar. Untuk latihan, siswa dapat melakukannya dengan berdiri maupun duduk.</p> <p>4) Membagi skenario atau skrip kepada masing-masing kelompok. Materi yang dibuat dalam bentuk skrip berisi sub indikator dari indikator bersyukur.</p> <p>5) Bermain peran di depan kelas, kegiatan bermain peran di depan dinilai baik dari sikap maupun gerakan yang dimunculkan. Kelompok satu per satu maju ke depan untuk memerankan skrip yang dibagikan. Adapun tema dari skrip yang dimainkan adalah bersyukur. Peran yang dimainkan adalah sebuah skenario tentang bersyukur dan isi skenarionya berkaitan dengan kejadian dalam sehari-hari, agar anak lebih mudah dalam menerimanya. Ada yang menjadi petani, pohon, anak sekolah dan guru mengaji.</p> <p>6) Berdiskusi dan evaluasi, pada kegiatan terakhir setelah bermain peran, siswa yang mendengarkan diminta untuk bertanya atau member tanggapan, sedangkan siswa yang di depan menanggapi dan</p>

Tahapan	Kegiatan
	menjawab pertanyaan. 7) Memerankan kembali kelompok selanjutnya 8) Diskusi dan pelaksanaan evaluasi 9) Penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman membuat kesimpulan oleh masing – masing kelompok yang maju di depan.
Penutup	1) Guru memberikan kesempatan pada peserta didik yang belum paham untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan.. 2) Guru dan peserta didik mengadakan refleksi hasilnya. 3) Pembelajaran ditutup, peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran materi bersyukur. 4) Guru selalu memberikan dorongan dan motivasi pada peserta didik untuk terus belajar. 5) Terakhir guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan peneliti pada saat proses belajar mengajar dengan menerapkan metode *role playing*. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru, afektif siswa dan psikomotor siswa pada materi bersyukur.

a. Hasil Observasi Aktifitas Guru

Observasi dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PAI dengan menggunakan *role playing* pada materi bersyukur. Pengamatan dilakukan oleh observer (rekan guru sejawat) dengan mencatat seluruh

keadaan di ruang kelas dengan berbagai aktifitas yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Hasil observasi aktifitas guru dimuat dalam lampiran. Pada hasil observasi kegiatan guru mengajar didapatkan hasil nilai 73 berarti dengan kategori baik. Hal tersebut menunjukkan kesesuaian cara mengajar guru dalam menerapkan metode *role playing* pada proses pembelajaran meskipun belum mencapai maksimal tetapi sudah termasuk dengan kategori baik.

Tabel 1.7 Observasi Kinerja Guru

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Rentang Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Guru Mengkondisikan suasana kelas	1. Guru mengidentifikasi masalah			√		
		2. Guru menjabarkan masalah				√	
		3. Guru menjelaskan <i>role playing</i>				√	
2	Guru membentuk kelompok drama	1. Guru menganalisis peran				√	
		2. Guru membantu dalam membagi peran yang dimainkan oleh siswa				√	
3	Guru mengatur setting tempat kejadian	1. Guru mengatur sesi – sesi tindakan			√		
		2. Guru menegaskan peran				√	
		3. Guru membimbing dan memberi Informasi			√		

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Rentang Nilai				
			1	2	3	4	5
4	Guru membagi skenario	1. Guru memberikan skrip pada setiap kelompok				√	
5	Guru memimpin permainan di depan kelas	1. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk maju ke depan satu persatu				√	
		2. Guru menyimak drama yang diperankan oleh setiap kelompok			√		
		3. Guru menginstruksikan untuk menyudahi drama jika sudah selesai				√	
6	Guru memimpin diskusi dan evaluasi	1. Guru mereview pemeranan			√		
		Guru dan siswa mendiskusikan topik utama yang diperankan			√		
		Guru meminta siswa untuk mengembangkan peranannya				√	
7	Guru menginstruksikan pemeranan kembali	Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memperbaiki peran yang dirubah			√		
		Guru memberikan masukan kepada setiap kelompok				√	

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Rentang Nilai				
			1	2	3	4	5
8	Guru memimpin diskusi dan evaluasi	Guru menegaskan kembali topik utama dan pemeranan				√	
9	Penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman	Guru bersama siswa membuat Kesimpulan				√	
		Guru menginstruksikan kepada siswa untuk berbagi pengalaman				√	
JUMLAH			73				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL			100				
NILAI			73				
KATEGORI			Baik				

Keterangan:

Berikan tanda *cek list* pada kolom sesuai dengan kriteria:

1 = sangat kurang ; 2 = kurang ; 3 = cukup; 4 = baik; 5= sangat baik

Nilai = jumlah skor perolehan dibagi skor maksimal dikali 100

$$NK = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NK = \frac{73}{100} \times 100 = 73$$

Keterangan :

NK = nilai kinerja yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Tabel 3.3 Keterangan Skor.⁶⁴

Skor	Kategori	Indikator
5	Sangat Baik	Setiap indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik tanpa kesalahan.
4	Baik	Setiap indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh guru dengan baik dan guru hanya melakukan satu kesalahan.
3	Cukup Baik	Setiap indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh guru dengan cukup dan guru melakukan dua kesalahan
2	Kurang Baik	Setiap indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh guru dengan kurang dan guru melakukan lebih dari dua kesalahan.
1	Sangat Kurang	Setiap indikator dalam aspek yang diamati tidak dilaksanakan oleh guru.

Tabel 3.4 Kategori Nilai

Nilai yang diperoleh	Kualifikasi
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

⁶⁴ Kemendikbud, *Materi Pelatihan Guru Implementasikan Kurikulum 2013*. hlm. 332.

b. Hasil Observasi Aktifitas Siswa Belajar

Observasi dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PAI pada materi bersyukur, dengan menggunakan *role playing*. Pengamatan dilakukan oleh observer (kolaborator atau guru teman sejawat) dengan mencatat seluruh keadaan di ruang kelas dengan berbagai aktifitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

Dalam aktifitas siswa ada kriteria yang dinilai dari penerimaan, yaitu kesadaran siswa untuk memerhatikan gejala atau stimulus tertentu, merespons yaitu secara aktif berpartisipasi dalam suatu aktivitas atau proses, menghargai yaitu menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain, dan tanggung jawab.

Kegiatan pembelajaran PAI materi bersyukur, diperoleh hasil dengan nilai rata-rata kelas 69,9 dan prosentase 47% ketuntasan KKM yang dicapai dalam satu kelas artinya dari jumlah 21 siswa dalam satu kelas sejumlah 10 siswa yang sudah dapat mencapai KKM dan 11 siswa masih dibawah KKM. Meskipun demikian indikator untuk aspek psikomotorik adalah minimal mendapat nilai B atau predikat baik dalam rata-rata satu kelas, untuk nilai 69,9 berarti menunjukkan bahwa sudah termasuk nilai B, tetapi dalam prosentase menunjukkan hasil 47% masih dibawah 75%.

1) Instrument Penilaian Afektif Siswa

Tabel 1.8 Afektif Siswa

No	Nama Siswa	Penilaian Afektif				R	S M	NA	Kategori
		A1	A2	A3	A4				
1	Hasik	2	2	2	2	8	16	50	Belum Tuntas
2	Yusuf	4	4	4	3	15	16	93,75	Tuntas
3	Rivaldi	2	3	3	2	10	16	62,5	Belum Tuntas

4	Oki	3	2	3	3	11	16	68,75	Belum Tuntas	
5	Danu	3	2	2	2	9	16	56,25	Belum Tuntas	
6	Lila	3	3	3	4	13	16	81,25	Tuntas	
7	Yuni	3	3	3	3	12	16	75	Tuntas	
8	Hasna	3	3	2	3	11	16	68,75	Belum Tuntas	
9	Kia	3	3	3	3	12	16	75	Tuntas	
10	Arkan	3	3	3	3	12	16	75	Tuntas	
11	Reihan	3	3	4	3	13	16	81,25	Tuntas	
12	Ajib	3	3	2	2	10	16	62,5	Belum Tuntas	
13	Rival	3	3	2	2	10	16	62,5	Belum Tuntas	
14	Denish	2	3	2	2	9	16	56,25	Belum Tuntas	
15	Ilham	3	2	3	2	10	16	62,5	Belum Tuntas	
16	Akmal	3	4	3	3	13	16	81,25	Tuntas	
17	Afka	2	2	2	2	8	16	50	Belum Tuntas	
18	Ramdan	3	3	2	3	11	16	68,75	Belum Tuntas	
19	Nafis	3	3	4	3	13	16	81,25	Tuntas	
20	Rasya	3	4	3	3	13	16	81,25	Tuntas	
21	Dina	3	3	3	3	12	16	75	Tuntas	
R							235			
SM								336		
NA									1468,75	
Rata-rata kelas		69,9								Baik
Persentase keberhasilan		47%								

Ketuntasan siswa belajar klasikal

$$K = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

$$K = \frac{10}{21} \times 100\% = 47\%$$

Keterangan :

K = ketuntasan belajar klasikal

$\sum X$ = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = jumlah siswa

100 % = bilangan tetap

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Afektif Siswa

Kriteria	Amat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
A1= Penerimaan, yaitu kesadaran siswa untuk memerhatikan gejala atau stimulus Tertentu	Tindakan Selalu memerhatikan gejala atau stimulus Tertentu dengan kesadaran diri	Tindakan Kadang-kadang memerhatikan gejala atau stimulus tertentu	Tindakan kurang memerhatikan gejala atau stimulus tertentu	Tindakan Tidak memerhatikan gejala atau stimulus tertentu
A2= Merespons, yaitu secara aktif berpartisipasi dalam suatu aktivitas atau proses	Mampu Menjalankan secara aktif berpartisipasi dalam suatu aktivitas atau proses	Mampu menjalankan secara aktif berpartisipasi dalam suatu aktivitas atau proses dengan pengarahan guru	Kurang mampu menjalankan partisipasi dalam suatu aktivitas atau proses	Belum mampu menjalankan partisipasi dalam suatu aktivitas atau proses
A3= Menghargai, yaitu menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain	Selalu menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain	Kadang-kadang menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain	Kurang menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain	Tidak menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain

A4= Tanggung Jawab	Tertib mengikuti instruksi dan selesai tepat waktu	Tertib mengikuti instruksi dan selesai tidak tepat waktu	Kurang tertib mengikuti instruksi dan selesai tidak tepat waktu	Tidak tertib dan tidak menyelesaikan tugas
--------------------	----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------	--------------------------------------------

Afektif Siswa

Nilai afektif siswa secara individu diperoleh dengan rumus :

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NA = \frac{235}{336} \times 100 = 69,9$$

Keterangan :

NA = nilai afektif yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Tabel 3.6 Kategori Nilai

NO	SKOR	Interval Nilai	Kategori
1	4	76-100	A=Amat Baik
2	3	51-75	B=Baik
3	2	26-50	C=Cukup
4	1	01-25	D=Kurang

2) Instrumen Penilaian Psikomotor Siswa

Pada siklus I penilaian psikomotorik selama pembelajaran PAI pada materi bersyukur, dengan menggunakan *role playing*. Pengamatan dilakukan oleh observer (kolaborator atau guru teman sejawat) dengan mencatat seluruh keadaan di ruang kelas dengan berbagai aktifitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

Dalam psikomotor siswa ada kriteria yang dinilai dari siswa berlatih peran sesuai skrip, siswa membaca dialog dengan baik, siswa berekspresi dengan baik, siswa melakukan peran dengan gerakan, siswa tenang dalam melakukan permainan drama.

Kegiatan pembelajaran PAI materi bersyukur, diperoleh hasil dengan nilai rata-rata kelas 70 dan prosentase 47% ketuntasan KKM yang dicapai dalam satu kelas artinya dari jumlah 21 siswa dalam satu kelas sejumlah 10 siswa yang sudah dapat mencapai KKM dan 11 siswa masih dibawah KKM. Meskipun demikian indikator untuk aspek psikomotorik adalah minimal mendapat nilai B atau predikat baik dalam rata-rata satu kelas, untuk nilai 70 berarti menunjukkan bahwa sudah termasuk nilai B, tetapi dalam prosentase menunjukkan hasil 47% masih dibawah 75%.

Tabel 1.9 Instrument Psikomotor Siswa

NO	Nama Siswa	Aspek Penilaian					R	SM	NP	Kategori
		P1	P2	P3	P4	P5				
1	Hasik	2	2	3	3	2	12	20	60	Belum Tuntas
2	Yusuf	4	4	3	3	3	17	20	85	Tuntas
3	Rivaldi	2	3	3	2	2	12	20	60	Belum Tuntas
4	Oki	3	2	3	2	3	13	20	65	Belum Tuntas
5	Danu	2	2	2	3	3	12	20	60	Belum Tuntas
6	Lila	3	3	4	3	3	16	20	80	Tuntas
7	Yuni	3	3	3	3	3	15	20	75	Tuntas
8	Hasna	2	3	3	2	2	12	20	60	Belum Tuntas
9	Kia	3	3	4	4	3	17	20	85	Tuntas
10	Arkan	3	3	3	3	3	15	20	75	Tuntas

NO	Nama Siswa	Aspek Penilaian					R	SM	NP	Kategori	
		P1	P2	P3	P4	P5					
11	Reihan	3	3	3	3	3	15	20	75	Tuntas	
12	Ajib	2	3	3	2	2	12	20	60	Belum Tuntas	
13	Rival	3	3	3	2	2	13	20	65	Belum Tuntas	
14	Denish	3	3	2	2	2	12	20	60	Belum Tuntas	
15	Ilham	2	3	2	2	3	12	20	60	Belum Tuntas	
16	Akmal	3	3	3	3	3	15	20	75	Tuntas	
17	Afka	2	2	3	3	2	12	20	60	Belum Tuntas	
18	Ramdan	3	3	3	3	2	14	20	70	Belum Tuntas	
19	Nafis	3	3	4	4	3	17	20	85	Tuntas	
20	Rasya	3	3	2	4	3	15	20	75	Tuntas	
21	Dina	4	3	3	3	3	16	20	80	Tuntas	
R							294				
SM								420			
NP									1470		
Ratarata Kelas		70									Baik
Presentase Keberhasilan		47%									

Ketuntasan siswa belajar klasikal

$$K = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100\%$$

$$K = \frac{10}{21} \times 100\% = 47\%$$

Keterangan :

K = ketuntasan belajar klasikal

ΣX = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = jumlah siswa

100 % = bilangan tetap

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian

No	Indikator
P1	Siswa berlatih peran sesuai skrip
P2	Siswa membaca dialog dengan baik
P3	Siswa berekspresi dengan baik
P4	Siswa melakukan peran dengan gerakan
P5	Siswa tenang dalam melakukan permainan drama

Psikomotor Siswa

Nilai afektif siswa secara individu diperoleh dengan rumus :

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NA = \frac{294}{420} \times 100 = 70$$

Keterangan :

NA = nilai afektif yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Tabel 3.8 Kategori Nilai

NO	SKOR	Interval Nilai	Kategori
1	4	76-100	A=Amat Baik
2	3	51-75	B=Baik
3	2	26-50	C=Cukup
4	1	01-25	D=Kurang

c. Catatan Lapangan

Berdasarkan hasil catatan lapang, selama aktifitas pembelajaran berlangsung di SD N 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar kelas I pada materi bersyukur dengan jumlah siswa 21. Telah dilakukan pembelajaran PAI dengan metode *role playing*, dengan pengamatan dari awal sampai kegiatan penutup dapat diambil kesimpulan bahwa hasil pembelajaran dengan metode *role playing* belum maksimal karena belum mencapai indikator keberhasilan secara keseluruhan. Adapun yang dapat dijabarkan dari hasil catatan lapang sebagai berikut:

- 1) Pada saat penjelasan istilah *role playing* kepada siswa yang dilakukan oleh guru, siswa belum sepenuhnya paham tentang *role playing*, kemudian guru mencoba untuk menjelaskan kembali dengan istilah yang berbeda yaitu dengan bermain peran atau bermain drama. Respon dari siswa bermacam-macam ada yang begitu antusias dan ada juga yang masih diam.
- 2) Pada saat pemberian soal *pretest* atau tes awal sebelum pembelajaran kepada siswa. Respon siswa beragam dengan gaya kepolosan anak-anak seusia kelas I. Ada yang menyebutkan bahwa siswa ini mengaku bahwa mereka belum belajar, ada juga yang menyebutkan bahwa materi ini baru ya bud an bahwa kemarin materinya belum diajari

malah sudah ulangan. Langkah dari guru menjelaskan maksud pelaksanaan pretest dan mempersiapkan pelaksanaan.

- 3) Pembagian kelompok dilakukan oleh guru secara acak dengan tujuan agar lebih heterogen, kemudian pembagian peran di masing-masing kelompok. Ada siswa yang meminta ganti peran menjadi salah satu tokoh artis di televisi. Guru mengambil tindakan dengan menjelaskan dari pembagian peran yang diterima siswa dan mengendalikan kembali sesuai dengan rencana guru yang sudah disiapkan.
- 4) Guru masih kesusahaan untuk mengendalikan masing-masing kelompok pada saat latihan. Guru seharusnya memberikan arahan yang lebih jelas dari skenario dan penekanan dari masing-masing peran.
- 5) Siswa masih merasa gerogi dalam memerankan didepan kelas
- 6) Siswa masih belum terbiasa dengan *role playing* sehingga masih ramai dan mentertawakan kelompok lain.

d. Wawancara

Setelah selesai menerapkan metode *role playing* pada siklus I, wawancara pun dilakukan dengan guru PAI. Dari hasil wawancara didapatkan kesimpulan bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan model problem based learning pada siklus I diantaranya siswa masih malu atau ragu-ragu, siswa juga belum maksimal memainkan scenario di depan kelas. Pihak guru juga perlu memanfaatkan wakte pelajaran dengan baik.

Hasil Belajar

Tabel N-Gain

	Pretest	Posttest	N-Gain
Jumlah	1305	1500	5,352
Rata-rata	62,1	71,4	0,254

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategorisasi perolehan :

g tinggi : nilai (g) > 0,70

g sedang : > 0,3 (g) ≤ 0,70

g rendah : nilai (g) < 0,3

Pada siklus I, sebelum dilakukan tindakan mendapatkan skor rata-rata 62,1 kemudian skor rata-rata meningkat menjadi 71,4 setelah dilakukan tindakan. Untuk mengetahui tingkat efektifitas penerapan tindakan dalam penelitian tindakan kelas pada siklus I, maka data skor siswa di analisis dengan N-Gain. Dari selisih skor rata-rata *pretest* dan rata-rata *posttest* didapatkan nilai N-Gain sebesar 0,254 dengan kategori rendah nilai (g) < 0,3. Tabel skor N-Gain siswa siklus I dipaparkan secara lengkap pada tabel. Namun hasil *posttest* siklus I hanya mencapai 52,3% dari satu kelas, jadi 11 siswa yang mencapai KKM dan 10 siswa belum memenuhi indikator keberhasilan. Dimana indikator keberhasilan 75% siswa dalam satu kelas harus mencapai nilai KKM. Jadi pada siklus I belum berhasil dalam pelaksanaan tindakan dengan metode *role playing*. Tabel ketuntasan siswa dalam mencapai KKM untuk siklus I terdapat pada tabel.

Tabel 1.10 Ketuntasan Siswa

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	KKM	Kategori
1	Hasik	45	55	75	Belum Tuntas
2	Yusuf	70	85	75	Tuntas
3	Rivaldi	55	65	75	Belum Tuntas
4	Oki	55	60	75	Belum Tuntas
5	Danu	50	55	75	Belum Tuntas
6	Lila	65	75	75	Tuntas

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	KKM	Kategori
7	Yuni	75	80	75	Tuntas
8	Hasna	65	75	75	Tuntas
9	Kia	65	75	75	Tuntas
10	Arkan	70	80	75	Tuntas
11	Reihan	70	75	75	Tuntas
12	Ajib	60	70	75	Tuntas
13	Rival	55	70	75	Tuntas
14	Denish	55	65	75	Belum Tuntas
15	Ilham	60	65	75	Belum Tuntas
16	Akmal	70	80	75	Tuntas
17	Afka	60	70	75	Belum Tuntas
18	Ramdan	60	65	75	Belum Tuntas
19	Nafis	60	75	75	Tuntas
20	Rasya	70	75	75	Tuntas
21	Dina	70	85	75	Tuntas

Ketuntasan siswa belajar klasikal

$$K = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

$$K = \frac{11}{21} \times 100\% = 52,3\%$$

Keterangan :

K = ketuntasan belajar klasikal

$\sum X$ = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = jumlah siswa

100 % = bilangan tetap

Tabel.1.11 N-Gain

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Post-Pre	Max-Pre	N-Gain	Keterangan
1	Hasik	45	55	10	55	0,181	Rendah
2	Yusuf	70	85	15	30	0,5	Sedang
3	Rivaldi	55	65	10	45	0,222	Rendah
4	Oki	55	60	5	45	0,111	Rendah
5	Danu	50	55	5	50	0,1	Rendah
6	Lila	65	75	10	35	0,285	Rendah
7	Yuni	75	80	5	25	0,2	Rendah
8	Hasna	65	75	10	35	0,285	Rendah
9	Kia	65	75	10	35	0,285	Rendah
10	Arkan	70	80	10	30	0,333	Sedang
11	Reihan	70	75	5	30	0,166	Rendah
12	Ajib	60	70	10	40	0,25	Rendah
13	Rival	55	70	15	45	0,333	Sedang
14	Denish	55	65	10	45	0,222	Rendah
15	Ilham	60	65	5	40	0,125	Rendah
16	Akmal	70	80	10	30	0,333	Sedang
17	Afka	60	70	10	40	0,25	Rendah
18	Ramdan	60	65	5	40	0,125	Rendah
19	Nafis	60	75	15	40	0,375	Sedang
20	Rasya	70	75	5	30	0,166	Rendah
21	Dina	70	85	15	30	0,5	Sedang
Rata-rata		1305	1500			5,352	
Rata-rata		62,1	71,4			0,254	

4. Tahap Refleksi

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan maka hasil refleksi hasil belajar siklus I dengan tindakan melalui metode *role playing* yang digunakan guru pada materi bersyukur belum mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan, indikator penilaian yang dilakukan adalah aspek kognitif dengan indikator keberhasilan dalam satu kelas yang mencapai KKM adalah minimal 75%. Meskipun peneliti juga melakukan penilaian pada aspek kinerja guru selama proses pengajaran, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Terlihat pada aspek kognitif, bahwa hasil pembelajaran dengan metode *role playing* nilai yang dicapai *pretest* rata-rata 62,1 setelah melalui tindakan meningkat menjadi 71,4 dengan N-Gain 0,254 dan pencapaian KKM secara prosentase mencapai 52,3 %.

Terlihat pada hasil pengamatan siswa memperoleh hasil belajar kognitif dibawah kriteria ketuntasan minimal, siswa terlihat belum menguasai secara keseluruhan materi. Guru kurang maksimal dalam memberi informasi dan mengatur setting latihan, siswa juga terlihat malu dalam bermain peran. Aktivitas siswa juga memiliki indikator untuk aspek afektif dan psikomotorik minimal mendapat nilai B dengan prosentase 75%. Aspek afektif menunjukkan nilai rata-rata 69,9 dengan 47% ketercapaiannya. Aspek psikomotorik masih menunjukkan dengan nilai rata-rata 70 dan 47% ketercapaian dalam satu kelas.

Berdasarkan refleksi tersebut maka perlu adanya perbaikan tindakan pada siklus II.

- a. Penegasan yang diberikan guru kepada siswa terkait masing-masing peran harus lebih maksimal. Guru memberikan penegasannya harus spesifik per peran yang akan dimainkan oleh siswa dalam sebuah skenario.
- b. Guru memaksimalkan dalam memberikan informasi dari jalannya setting *role playing* dalam pembelajaran, sehingga harapan dalam bermain peran ini lebih mengena dari materi pelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

- c. Setting dalam latihan bermain peran diberikan ada batasan atau rambu-rambu, agar siswa tidak ramai sendiri dalam kelompoknya sehingga fokus mempersiapkan peran yang akan ditampilkan
- d. Siswa masih merasa malu sehingga keraguan yang dimunculkan oleh siswa dalam menampilkan perannya. Hal ini disebabkan karena metode *role playing* masih hal baru oleh siswa.
- e. Guru memberikan motivasi belajar agar dalam mengingat peran yang akan ditampilkan oleh masing-masing siswa lebih maksimal.
- f. Guru memberikan waktu yang lebih dibutuhkan secara keseluruhan kepada kelompok untuk memerankan di depan kelas
- g. Guru memberikan penegasan kepada siswa agar tidak berebut dalam memilih peran yang sudah disiapkan oleh guru.

C. Deskripsi Tindakan Pembelajaran Siklus II

Penelitian siklus kedua ini dilakukan dengan perbaikan mengacu pada siklus I. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut

1. Tahap Perencanaan

- a. Mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dikelas terutama tentang proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi bersyukur atas nikmat Allah SWT.
- b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario materi pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan menekankan agar terjadinya peningkatan hasil belajar dengan metode *role playing* khususnya pada materi bersyukur atas nikmat Allah SWT.
- c. Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal sampai penutup dan guru memberikan penjelasan singkat tentang pelaksanaan pembelajaran dengan dengan metode *role playing*

- d. Menyiapkan instrumen berupa lembar observasi dan tes yang terdiri dari pretes untuk tes awal sebelum pembelajaran dan posttest dilakukan diakhir pembelajaran. Mempersiapkan instrument penelitian membuat lembar observasi siswa, observasi guru dan catatan lapang semua digunakan untuk pengamatan selama proses pembelajaran dan berlangsungnya tindakan, tes digunakan untuk mengetahui pencapaian taraf kognitif siswa mengenai pengetahuan, pemahaman dan penerapan terhadap bahan pengajaran.

Pada tahap ini, peneliti ingin mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam proses pelaksanaannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada perencanaan yang sudah disiapkan. Adapun pembelajaran dengan metode *role playing* beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahapan	Kegiatan
Tahap pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, menyiapkan siswa untuk belajar. 2. Berdoa, mengabsensi siswa dengan cara menyapa agar lebih dekat dengan siswa 3. Melakukan apersepsi yaitu menanyakan apa saja yang dapat kita lakukan untuk mengetahui nikmat Allah dan cara mensyukurinya 4. Guru memotivasi siswa dalam belajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran

Tahapan	Kegiatan
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="643 363 1383 562">1. Mengkondisikan suasana kelas, yaitu menjelaskan materi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami siswa <li data-bbox="643 583 1383 888">2. Pembentukan kelompok, dalam pembentukan kelompok siswa dibagi menjadi ada yang 5 ada yang 6 dalam setiap kelompok untuk memerankan scenario pembelajaran yang sudah disiapkan dengan memberikan batasan rambu-rambu yang harus dipatuhi siswa <li data-bbox="643 909 1383 1161">3. Mengatur setting tempat dan latihan, dalam setting tempat, setiap kelompok bergerombol sesuai anggotanya dan duduk melingkar. Untuk latihan, siswa dapat melakukannya dengan berdiri maupun duduk, dengan batas waktu yang ditentukan <li data-bbox="643 1182 1383 1381">4. Membagi skenario atau skrip kepada masing-masing kelompok. Sambil memberikan penjelasan. Materi yang dibuat dalam bentuk skrip berisi sub indikator dari indikator bersyukur. <li data-bbox="643 1402 1383 1822">5. Bermain peran di depan kelas, guru memanggil maju kelompok kedepan kelas dengan cara memanggil yang lebih menarik. Kegiatan bermain peran di depan dinilai baik dari sikap maupun gerakan yang dimunculkan. Kelompok satu per satu maju ke depan untuk memerankan skrip yang dibagikan. Adapun tema dari skrip yang dimainkan adalah bersyukur. Peran yang dimainkan adalah sebuah skenario

Tahapan	Kegiatan
	<p>tentang bersyukur dan isi skenarionya berkaitan dengan kejadian dalam sehari-hari, agar anak lebih mudah dalam menerimanya. Ada yang menjadi petani, pohon, anak sekolah dan guru mengaji.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Berdiskusi dan evaluasi, pada kegiatan terakhir setelah bermain peran, siswa yang mendengarkan diminta untuk bertanya atau member tanggapan, sedangkan siswa yang di depan menanggapi dan menjawab pertanyaan. 7. Memerankan kembali kelompok selanjutnya 8. Diskusi dan pelaksanaan evaluasi 9. Penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman membuat kesimpulan oleh masing – masing kelompok yang maju di depan.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik yang belum paham untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan.. 2. Guru dan peserta didik mengadakan refleksi hasilnya. 3. Pembelajaran ditutup, peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran materi bersyukur. 4. Guru selalu memberikan dorongan dan motivasi pada peserta didik untuk terus belajar. 5. Terakhir guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3. Tahap Pengamatan

Tindakan pada siklus II merupakan lanjutan dari tindakan siklus I untuk memperoleh hasil belajar sesuai indikator keberhasilan. Pengamatan pada siklus II dilakukan pada saat proses belajar mengajar dengan menerapkan metode *role playing*. Pengamatan dilakukan dari tahap aktivitas guru, afektif siswa dan psikomotor siswa pada materi bersyukur.

a. Hasil Observasi Aktifitas Guru

Observasi dilaksanakan sesuai dengan siklus II yang sudah diperbaiki mengacu dari siklus I, observasi dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PAI dengan menggunakan *role playing* pada materi bersyukur. Pengamatan dilakukan oleh observer (rekan guru sejawat) dengan mencatat seluruh keadaan di ruang kelas dengan berbagai aktifitas yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Hasil observasi aktifitas guru dimuat dalam lampiran. Pada hasil observasi kegiatan guru mengajar didapatkan hasil nilai 88. Hal tersebut menunjukkan kesesuaian cara mengajar guru dalam menerapkan metode *role playing* pada proses pembelajaran dengan kategori sangat baik.

Tabel 3.9 Observasi.Kegiatan Guru Mengajar Pada Siklus II

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Rentang Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Guru Mengkondisikan suasana kelas	1. Guru mengidentifikasi masalah				√	
		2. Guru menjabarkan masalah					√
		3. Guru menjelaskan <i>role playing</i>					√
2	Guru membentuk kelompok drama	1. Guru menganalisis peran				√	

		2. Guru membantu dalam membagi peran yang dimainkan oleh siswa					√
3	Guru mengatur setting tempat kejadian	1. Guru mengatur sesi – sesi tindakan				√	
		2. Guru menegaskan peran					√
		3. Guru membimbing dan memberi Informasi				√	
4	Guru membagi skenario dengan materi yang berbeda	1. Guru memberikan skrip pada setiap kelompok					√
5	Guru memimpin permainan di depan kelas	1. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk maju ke depan satu persatu					√
		2. Guru menyimak drama yang diperankan oleh setiap kelompok				√	
		3. Guru menginstruksikan untuk menyudahi drama jika sudah selesai				√	
6	Guru memimpin diskusi dan evaluasi	1. Guru mereview pemeranan				√	
		Guru dan siswa mendiskusikan topik utama yang diperankan				√	
		Guru meminta siswa untuk mengembangkan perannya				√	
7	Guru menginstruksikan pemeranan kembali	Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memperbaiki peran yang dirubah				√	

		Guru memberikan masukan kepada setiap kelompok				√	
8	Guru memimpin diskusi dan evaluasi	Guru menegaskan kembali topik utama dan pemeranan					√
9	Penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman	Guru bersama siswa membuat kesimpulan				√	
		Guru menginstruksikan kepada siswa untuk berbagi pengalaman					√
JUMLAH			88				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL			100				
NILAI			88				
KATEGORI			Sangat Baik				

Keterangan:

Berikan tanda *cek list* pada kolom sesuai dengan kriteria:

1 = sangat kurang ; 2 = kurang ; 3 = cukup; 4 = baik; 5= sangat baik

Nilai = jumlah skor perolehan dibagi skor maksimal dikali 100

Tabel 3.10 Keterangan Skor.⁶⁵

Skor	Kategori	Indikator
5	Sangat Baik	Setiap indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik tanpa kesalahan.
4	Baik	Setiap indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh guru dengan baik dan guru hanya melakukan satu kesalahan.
3	Cukup Baik	Setiap indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh guru dengan cukup dan

⁶⁵ Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasikan Kurikulum 2013*. Hlm. 332

		guru melakukan dua kesalahan
2	Kurang Baik	Setiap indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh guru dengan kurang dan guru melakukan lebih dari dua kesalahan.
1	Sangat Kurang	Setiap indikator dalam aspek yang diamati tidak dilaksanakan oleh guru.

$$NK = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NK = \frac{88}{100} \times 100 = 88$$

Keterangan :

NK = nilai kinerja yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Tabel 1.12 Kategori Nilai

Nilai yang diperoleh	Kualifikasi
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

b. Hasil Observasi Aktifitas Siswa Belajar siklus II

Observasi dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PAI pada materi bersyukur, dengan menggunakan *role playing*. Pengamatan dilakukan oleh observer (kolaborator atau guru teman sejawat)

dengan mencatat seluruh keadaan di ruang kelas dengan berbagai aktifitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

Pada siklus II dalam aktifitas siswa masih sama seperti siklus I ada kriteria yang dinilai dari penerimaan, yaitu kesadaran siswa untuk memerhatikan gejala atau stimulus tertentu, merespons yaitu secara aktif berpartisipasi dalam suatu aktivitas atau proses, menghargai yaitu menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain, dan tanggung jawab.

Kegiatan pembelajaran PAI materi bersyukur, diperoleh hasil afektif siswa dengan nilai rata-rata kelas 77,6 dan prosentase 81% ketuntasan KKM yang dicapai dalam satu kelas artinya dari jumlah 21 siswa dalam satu kelas sejumlah 17 siswa yang sudah dapat mencapai KKM dan 4 siswa masih dibawah KKM. Adanya indikator keberhasilan untuk aspek psikomotorik adalah minimal mendapat nilai B atau predikat baik dalam rata-rata satu kelas dan 75% dalam ketuntasan. Untuk nilai 77,6 berarti menunjukkan bahwa sudah termasuk nilai B, dan prosentase menunjukkan hasil 81% maka sudah mencapai 75%. Dapat diambil kesimpulan bahwa aspek afektif pada siklus II sudah berhasil.

1) Instrument Penilaian Afektif Siswa

Tabel 1.13 Afektif Siswa

No	Nama Siswa	Penilaian Afektif				R	SM	NA	Kategori
		A1	A2	A3	A4				
1	Hasik	2	2	3	3	10	16	62,5	Belum Tuntas
2	Yusuf	4	3	4	4	15	16	93,75	Tuntas
3	Rivaldi	3	3	3	3	12	16	75	Tuntas
4	Oki	3	3	3	2	11	16	68,75	Belum Tuntas
5	Danu	3	3	2	2	10	16	62,5	Belum Tuntas
6	Lila	3	4	3	4	14	16	87,5	Tuntas
7	Yuni	3	3	4	3	13	16	81,25	Tuntas

No	Nama Siswa	Penilaian Afektif				R	SM	NA	Kategori
		A1	A2	A3	A4				
8	Hasna	3	3	3	3	12	16	75	Tuntas
9	Kia	4	3	3	3	13	16	81,25	Tuntas
10	Arkan	3	4	3	3	13	16	81,25	Tuntas
11	Reihan	4	3	4	3	14	16	87,5	Tuntas
12	Ajib	3	3	3	4	13	16	81,25	Tuntas
13	Rival	3	3	3	3	12	16	75	Tuntas
14	Denish	3	3	3	2	11	16	68,75	Belum Tuntas
15	Ilham	3	3	3	3	12	16	75	Tuntas
16	Akmal	3	4	4	3	14	16	87,5	Tuntas
17	Afka	3	4	3	2	12	16	75	Tuntas
18	Ramdan	3	3	3	3	12	16	75	Tuntas
19	Nafis	4	3	3	3	13	16	81,25	Tuntas
20	Rasya	3	3	4	3	13	16	81,25	Tuntas
21	Dina	3	3	3	3	12	16	75	Tuntas
R						261			
SM							336		
NA								1631,25	
Rata-rata kelas		77,67857143							
Persentase keberhasilan		81%							

Ketuntasan siswa belajar klasikal

$$K = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

$$K = \frac{17}{21} \times 100\% = 81\%$$

Keterangan :

K = ketuntasan belajar klasikal

$\sum X$ = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = jumlah siswa

100 % = bilangan tetap

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Afektif Siswa

Kriteria	Amat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
A1=Penerimaan, yaitu kesadaran siswa untuk memerhatikan gejala atau stimulus tertentu	Tindakan Selalu memerhatikan gejala atau stimulus Tertentu dengan kesadaran diri	Tindakan Kadang-kadang memerhatikan gejala atau stimulus tertentu	Tindakan kurang memerhatikan gejala atau stimulus tertentu	Tindakan Tidak memerhatikan gejala atau stimulus tertentu
A2=Merespons, yaitu secara aktif berpartisipasi dalam suatu aktivitas atau proses	Mampu Menjalankan secara aktif berpartisipasi dalam suatu aktivitas atau proses	Mampu menjalankan secara aktif berpartisipasi dalam suatu aktivitas atau proses dengan pengarahan guru	Kurang mampu menjalankan partisipasi dalam suatu aktivitas atau proses	Belum mampu menjalankan partisipasi dalam suatu aktivitas atau proses
A3=Menghargai, yaitu menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain	Selalu menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain	Kadang-kadang menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain	Kurang menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain	Tidak menghargai ide atau aktivitas yang dilakukan orang lain
A4=Tanggung Jawab	Tertib mengikuti instruksi dan selesai tepat waktu	Tertib mengikuti instruksi dan selesai tidak tepat waktu	Kurang tertib mengikuti instruksi dan selesai tidak tepat waktu	Tidak tertib dan tidak menyelesaikan tugas

Afektif Siswa

Nilai afektif siswa secara individu diperoleh dengan rumus :

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NA = \frac{261}{336} \times 100 = 77,6$$

Keterangan :

NA = nilai afektif yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Tabel 3.12 Kategori Nilai

NO	SKOR	Interval Nilai	Kategori
1	4	76-100	A=Amat Baik
2	3	51-75	B=Baik
3	2	26-50	C=Cukup
4	1	01-25	D=Kurang

2) Instrumen Penilaian Psikomotor Siswa

Pada siklus II penilaian psikomotorik dilaksanakan selama pembelajaran PAI pada materi bersyukur, dengan menggunakan *role playing*. Pengamatan dilakukan oleh observer (kolaborator atau guru teman sejawat) dengan mencatat seluruh keadaan di ruang kelas dengan berbagai aktifitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

Dalam psikomotor siswa ada kriteria yang dinilai dari siswa berlatih peran sesuai skrip, siswa membaca dialog dengan baik, siswa berekspresi dengan baik, siswa melakukan peran dengan gerakan, siswa tenang dalam melakukan permainan drama.

Kegiatan pembelajaran PAI materi bersyukur, aspek psikomotorik diperoleh hasil dengan nilai rata-rata kelas 78,5 dan prosentase 81% ketuntasan KKM yang dicapai dalam satu kelas artinya dari jumlah 21 siswa dalam satu kelas sejumlah 17 siswa yang sudah dapat mencapai

KKM dan 4 siswa masih dibawah KKM. Meskipun demikian indikator untuk aspek psikomotorik adalah minimal mendapat nilai B atau predikat baik dalam rata-rata satu kelas, untuk nilai 785 berarti menunjukkan bahwa sudah termasuk nilai B, prosentase menunjukkan hasil 81% sudah mencapai 75%. Jadi pada siklus II ini aspek psikomotorik dinyatakan berhasil.

Tabel 1.14 Instrument Psikomotor Siswa

NO	Nama Siswa	Aspek Penilaian					R	SM	NP	Kategori
		P1	P2	P3	P4	P5				
1	Hasik	3	2	3	3	2	13	20	65	Belum Tuntas
2	Yusuf	4	4	4	3	3	18	20	90	Tuntas
3	Rivaldi	3	3	3	3	3	15	20	75	Tuntas
4	Oki	3	3	3	2	3	14	20	70	Belum Tuntas
5	Danu	3	2	2	3	3	13	20	65	Belum Tuntas
6	Lila	3	3	4	4	3	17	20	85	Tuntas
7	Yuni	3	4	3	3	3	16	20	80	Tuntas
8	Hasna	3	3	3	3	3	15	20	75	Tuntas
9	Kia	3	4	4	4	3	18	20	90	Tuntas
10	Arkan	3	4	3	3	3	16	20	80	Tuntas
11	Reihan	3	3	4	3	3	16	20	80	Tuntas
12	Ajib	3	4	3	4	3	17	20	85	Tuntas
13	Rival	4	3	3	3	3	16	20	80	Tuntas
14	Denish	3	3	4	2	2	14	20	70	Belum Tuntas
15	Ilham	3	3	3	3	3	15	20	75	Tuntas
16	Akmal	3	3	4	3	3	16	20	80	Tuntas

NO	Nama Siswa	Aspek Penilaian					R	SM	NP	Kategori	
		P1	P2	P3	P4	P5					
17	Afka	3	3	3	3	3	15	20	75	Tuntas	
18	Ramdan	3	3	3	3	3	15	20	75	Tuntas	
19	Nafis	4	3	4	4	3	18	20	90	Tuntas	
20	Rasya	3	3	3	4	3	16	20	80	Tuntas	
21	Dina	4	3	3	4	3	17	20	85	Tuntas	
R							330				
SM								420			
NP									1650		
Ratarata Kelas		78,57142857									
Presentase Keberhasilan		81%									

Psikomotor Siswa

Nilai afektif siswa secara individu diperoleh dengan rumus :

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NA = \frac{294}{420} \times 100 = 70$$

Keterangan :

NA = nilai afektif yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Ketuntasan siswa belajar klasikal

$$K = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

$$K = \frac{17}{21} \times 100\% = 81\%$$

Keterangan :

K = ketuntasan belajar klasikal

ΣX = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = jumlah siswa

100 % = bilangan tetap

Tabel 3.13 Kriteria Penilaian

No	Indikator
P1	Siswa berlatih peran sesuai skrip
P2	Siswa membaca dialog dengan baik
P3	Siswa berekspresi dengan baik
P4	Siswa melakukan peran dengan gerakan
P5	Siswa tenang dalam melakukan permainan drama

Tabel 3.14 Kategori Nilai

NO	SKOR	Interval Nilai	Kategori
1	4	76-100	A=Amat Baik
2	3	51-75	B=Baik
3	2	26-50	C=Cukup
4	1	01-25	D=Kurang

3) Hasil Belajar Siklus II

Tabel N-Gain

	Pretest	Posttest	N-Gain
Jumlah	1425	1680	8,346428571
Rata-rata	67,85714	80	0,39744898

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategorisasi perolehan :

- g tinggi : nilai (g) > 0,70
 g sedang : > 0,3 (g) ≤ 0,70
 g rendah : nilai (g) < 0,3

Pada siklus II, sebelum dilakukan tindakan mendapatkan skor rata-rata 67,8. Namun skor rata-rata meningkat menjadi 80 setelah dilakukan tindakan. Untuk mengetahui tingkat efektifitas penerapan tindakan dalam penelitian tindakan kelas pada siklus II, maka data skor siswa di analisis dengan N-Gain. Dari selisih skor rata-rata *pretest* dan rata-rata *posttest* didapatkan nilai N-Gain sebesar 0,397 dengan kategori sedang (g sedang : > 0,3 (g) ≤ 70). Tabel skor N-Gain siswa siklus II dipaparkan secara lengkap pada tabel. Hasil *posttest* siklus II mengalami peningkatan dari siklus I mencapai 81% siswa yang mencapai KKM artinya 17 siswa sudah mencapai KKM aspek kognitif dan 4 siswa masih dibawah KKM. Maka dari hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan dimana 75% siswa harus mencapai nilai KKM. Tabel ketuntasan siswa dalam mencapai KKM untuk siklus II terdapat pada tabel.

Tabel 1.15 Ketuntasan Siswa

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	KKM	Kategori
1	Hasik	55	65	75	Belum Tuntas
2	Yusuf	80	95	75	Tuntas
3	Rivaldi	65	80	75	Tuntas
4	Oki	55	60	75	Belum Tuntas
5	Danu	55	70	75	Belum Tuntas
6	Lila	75	85	75	Tuntas
7	Yuni	75	85	75	Tuntas
8	Hasna	75	90	75	Tuntas

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	KKM	Kategori
9	Kia	75	85	75	Tuntas
10	Arkan	70	85	75	Tuntas
11	Reihan	70	80	75	Tuntas
12	Ajib	65	75	75	Tuntas
13	Rival	60	80	75	Tuntas
14	Denish	60	65	75	Belum Tuntas
15	Ilham	65	75	75	Tuntas
16	Akmal	75	85	75	Tuntas
17	Afka	75	80	75	Tuntas
18	Ramdan	70	80	75	Tuntas
19	Nafis	70	90	75	Tuntas
20	Rasya	70	85	75	Tuntas
21	Dina	65	85	75	Tuntas

$$K = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

$$K = \frac{17}{21} \times 100\% = 81\%$$

Keterangan :

K = ketuntasan belajar klasikal

$\sum X$ = jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = jumlah siswa

100 % = bilangan tetap

Tabel.1.16 N-Gain

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Post-Pre	Max-Pre	N-Gain	Keterangan
----	------------	---------	----------	----------	---------	--------	------------

1	Hasik	55	65	10	45	0,222222 222	Rendah
2	Yusuf	80	95	15	20	0,75	Sedang
3	Rivaldi	65	80	15	35	0,428571 429	Rendah
4	Oki	55	60	5	45	0,111111 111	Rendah
5	Danu	55	70	15	45	0,333333 333	Rendah
6	Lila	75	85	10	25	0,4	Rendah
7	Yuni	75	85	10	25	0,4	Rendah
8	Hasna	75	90	15	25	0,6	Rendah
9	Kia	75	85	10	25	0,4	Rendah
10	Arkan	70	85	15	30	0,5	Sedang
11	Reihan	70	80	10	30	0,333333 333	Rendah
12	Ajib	65	75	10	35	0,285714 286	Rendah
13	Rival	60	80	20	40	0,5	Sedang
14	Denish	60	65	5	40	0,125	Rendah
15	Ilham	65	75	10	35	0,285714 286	Rendah
16	Akmal	75	85	10	25	0,4	Sedang
17	Afka	75	80	5	25	0,2	Rendah
18	Ramdan	70	80	10	30	0,333333 333	Rendah
19	Nafis	70	90	20	30	0,666666 667	Sedang
20	Rasya	70	85	15	30	0,5	Rendah
21	Dina	65	85	20	35	0,571428 571	Sedang
Rata-rata		1425	1680			8,346428 571	
Rata-rata		67,857 14	80			0,397448 98	

b. Catatan Lapang

Adapun yang dapat dijabarkan dari hasil catatan lapang sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dengan metode *role playing* sudah dapat diterima dengan baik oleh siswa hampir sebagian besar siswa sudah paham akan metode pembelajaran yang dijelaskan oleh guru yaitu dengan bermain peran atau *role playing*.
- 2) Pembelajaran ini merupakan siklus II, maka siswa sudah lebih ada gambaran dari pembelajaran yang akan dilakukan dibandingkan dengan siklus I dengan bukti siswa sudah menyiapkan alat tulis untuk mengerjakan soal pretest padahal guru belum memberikan soal pretest tersebut.
- 3) Siswa tidak lagi memperlmasalahkan dengan siapa teman kelompoknya dan peran apa yang didapat tetapi siswa lebih fokus pada peran yang akan dimainkan. Meskipun sesekali tetap ada yang tanya ke temannya dapat peran menjadi apa. Hal itu wajar terjadi karena usia anak kelas I, yang penting tidak membuyarkan atau mengganggu temannya atau proses pembelajaran.
- 4) Adanya rambu-rambu yang diberikan guru siswa terkondisikan dalam berkelompok dan latihan persiapan maju ke depan kelas.
- 5) Siswa sudah lebih tenang dalam memainkan drama dan mampu memanfaatkan waktu dengan baik
- 6) Refleksi dan post test berjalan dengan baik

c. Wawancara

Setelah selesai menerapkan metode *role playing* pada siklus II, wawancara pun dilakukan dengan guru PAI. Dari hasil wawancara didapatkan kesimpulan bahwa pembelajaran PAI dengan metode *role playing* sudah berjalan dengan baik. Wawancara juga dilakukan terhadap siswa terkait pembelajaran dengan metode *role playing*.

4. Tahap Refleksi

Dalam pembelajaran PAI materi bersyukur dengan penerapan metode *role playing* di kelas I SD N 1 Kabunderan telah dilaksanakan. Melalui pengamatan yang dilakukan bahwa materi pelajaran yang disampaikan menjadi lebih mudah diterima siswa karena tidak saja dengan cara ceramah. Adanya *role playing* maka materi yang seharusnya diceramahkan guru sudah terwakilkan dalam naskah drama, guru tinggal menjelaskan seperlunya saja artinya guru lebih bisa menghemat waktu dalam menjelaskan materi pelajaran.

Adanya *role playing* maka guru dan murid menjadi lebih dekat secara hubungan, karena terjadinya perhatian, bimbingan, arahan secara langsung dari guru ke siswa. Jadi hubungan anatara guru dengan murid menjadi lebih baik. Metode *role playing* yang diterapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi bersyukur. Muridpun dalam menerima materi lebih mudah dan lebih diingat karena murid terlibat aktif atau terlibat langsung secara fisik atau non fisik dalam pembelajaran hal inilah yang memberikan pengalaman belajar tersendiri bagi murid.

Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan baik dari ranah afektif, psikomotorik dan kognitif. Sesuai dengan indicator keberhasilan bahwa 75% siswa sudah mampu mencapai KKM dan siswa mengalami peningkatan semangat belajar, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI ini dapat dinyatakan berhasil dengan kategori baik.

D. Analisis Data dan Pembahasan

Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar PAI pada materi bersyukur di SD N 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar sudah dilaksanakan dengan siklus pertama dilanjut ke siklus kedua. Penelitian sampai pada siklus kedua karena dengan tindakan di siklus pertama pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan maka dilanjut ke siklus kedua. Pada penelitian ini

indikator keberhasilan di fokuskan kepada aspek kognitif sebagai hasil belajar siswa dengan ketentuan nilai mencapai KKM yaitu 75 dengan jumlah prosentase ketuntasan dalam satu kelas mencapai minimal 75%. Begitupun dengan meningkatnya semangat belajar siswa dilihat dari penilaian aspek afektif dan psikomotorik dari proses pembelajaran dengan indikator keberhasilan siswa minimal dalam rata-rata kelas mendapat predikat baik dan mencapai ketuntasan minimal 75%.

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan maka hasil belajar siklus I dengan tindakan melalui metode *role playing* yang digunakan guru pada materi bersyukur belum mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan, indikator penilaian yang dilakukan adalah aspek kognitif dengan indikator keberhasilan dalam satu kelas yang mencapai KKM adalah minimal 75%. Meskipun peneliti juga melakukan penilaian pada aspek kinerja guru selama proses pengajaran, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Terlihat pada aspek kognitif, bahwa hasil pembelajaran dengan metode *role playing* nilai yang dicapai *pretest* rata-rata 62,1 setelah melalui tindakan meningkat menjadi 71,4 dengan N-Gain 0,254 dan pencapaian KKM secara prosentase mencapai 52,3 % dengan kategori rendah.

Terlihat pada hasil pengamatan siswa memperoleh hasil belajar kognitif dibawah kriteria ketuntasan minimal, siswa terlihat belum menguasai secara keseluruhan materi. Guru kurang maksimal dalam memberi informasi dan mengatur setting latihan, siswa juga terlihat malu dalam bermain peran. Aktivitas siswa juga memiliki indikator untuk aspek afektif dan psikomotorik minimal mendapat nilai B dengan prosentase 75%. Aspek afektif menunjukkan nilai rata-rata 69,9 dengan 47% ketercapaiannya. Aspek psikomotorik masih menunjukkan dengan nilai rata-rata 70 dan 47% ketercapaian dalam satu kelas

Adapun dari hasil catatan lapang yang dapat diringkas untuk menjelaskan dari hasil pembelajaran siklus pertama yang belum mencapai indikator keberhasilan. Diantaranya memang metode *role playing* ini dengan langkah-langkah metode *role playing* masih hal baru bagi siswa pada saat proses pembelajaran, sehingga

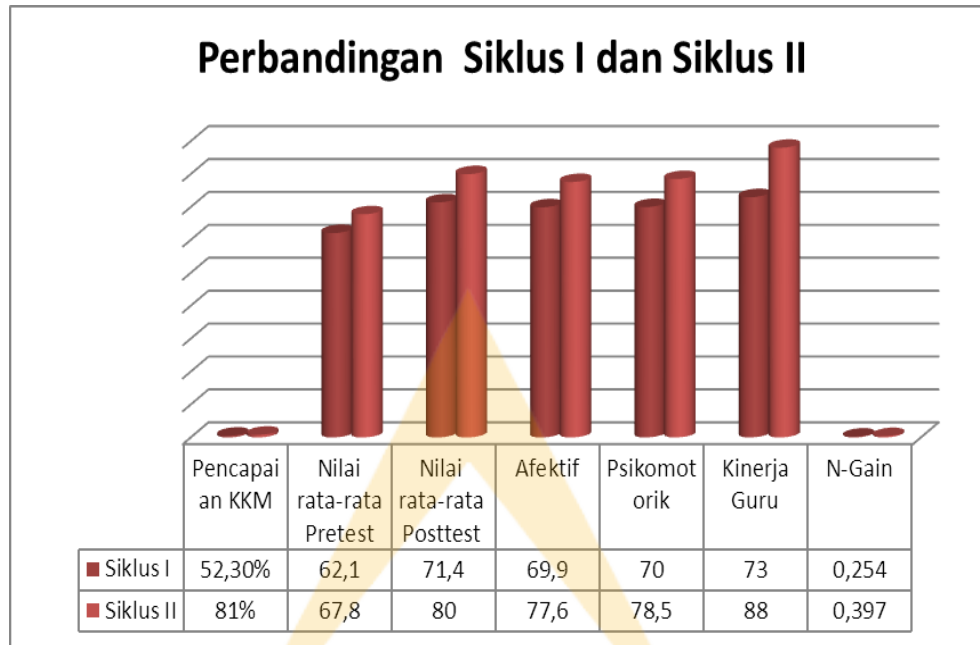
secara kesiapan siswapun kurang maksimal menyebabkan keadaan siswa masih malu, gerogi atau ragu-ragu dalam pembelajaran. Begitupun dengan keadaan guru memang mengalami beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti halnya penggunaan waktu dalam pembelajaran harus lebih detail dalam pemanfaatannya, kemudian mengkondisikan kelas dan siswa pada saat pembelajaran dan cara pendekatan kepada siswa yang lebih baik lagi.

Jadi pada penelitian ini dengan hal tersebut untuk mencapai indikator keberhasilan dilakukan siklus kedua dengan mengacu perbaikan dari siklus yang pertama. Pada siklus kedua melalui pengamatan diperoleh data bahwa pada aspek kognitif, bahwa hasil pembelajaran dengan metode *role playing* nilai yang dicapai *pretest* rata-rata 67,8 setelah melalui tindakan meningkat menjadi 80 dengan N-Gain 0,397 dan pencapaian KKM secara prosentase mencapai 81% artinya 17 siswa mencapai KKM dan 4 siswa dibawah KKM dan sudah mencapai indikator keberhasilan. Aspek afektif menunjukkan nilai rata-rata 77,6 kategori amat baik dengan 81% ketercapaiannya. Aspek psikomotorik masih menunjukkan dengan nilai rata-rata 78,5 kategori amat baik dan 81% ketercapaian dalam satu kelas. Jadi 17 siswa yang mencapai KKM dan 4 siswa masih dibawah KKM. Jadi secara keseluruhan di siklus kedua dari kognitif, afektif dan psikomotorik sudah berhasil karena mencapai indikator keberhasilan.

Disajikan grafik sebagai bahan perbandingan antara siklus pertama dengan siklus kedua

IAIN PURWOKERTO

Gambar 3



Dari penjelasan di atas, menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dari siklus pertama ke siklus kedua mengalami peningkatan untuk ranah kognitif siklus I N-Gain 0,254 dengan 52,3 % di siklus II menjadi N-Gain 0,397 dengan 81%. Siklus I afektif 69,9 di siklus II menjadi 77,6 dan psikomotorik siklus I 70 dan di siklus II menjadi 78,5. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pada siklus II sudah berhasil dengan mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Jadi melalui metode *role playing* dalam pembelajaran PAI materi bersyukur dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi bersyukur di SD N 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar kelas I.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari data hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian tindakan kelas dalam penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI materi bersyukur di SD N 1 Kabunderan kelas 1 dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Aktivitas siswa dan ketercapaian hasil belajar penerapan metode *role playing* sudah berjalan dengan tahapannya yaitu mengkondisikan suasana kelas, pembentukan kelompok atau partisipan, mengatur setting tempat dan latihan, membagi skenario atau skrip yang materinya telah disiapkan terkait materi bersyukur, bermain peran di depan kelas, berdiskusi dan evaluasi, memerankan kembali kelompok selanjutnya, diskusi dan evaluasi, penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman, selama proses performa, penilaian dilakukan untuk menilai sikap dan keterampilan yang mereka tunjukkan selama pembelajaran, guru memberikan tes baik sebelum pelaksanaan pembelajaran dan diakhir pembelajaran kepada peserta didik.

Hasil belajar siswa kelas I dengan metode *role playing* pada materi bersyukur mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan pencapaian kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75 dan minimal mencapai KKM dari 21 siswa adalah sebesar 75%.

Dari 21 siswa pencapaian hasil belajar kognitif pada pra siklus diperoleh prosentase 47,61% atau 10 siswa yang mencapai KKM. Setelah melakukan tindakan pembelajaran menjadi dengan rata-rata 71,4 prosentase 52,3% atau 11 siswa yang mencapai KKM 75 dari jumlah 21 siswa. Pada siklus kedua pencapaian hasil belajar kognitif menghasilkan peningkatan yaitu dengan prosentase 80,9% artinya ada 17 siswa sudah mencapai KKM dari 21 siswa dengan nilai rata-rata dalam satu kelas adalah 80.

Adapun penilaian pada aspek afektif dari siklus I 47% dengan rata-rata 69,9 dengan indikator batasan 75, pada siklus II mengalami peningkatan yaitu dengan rata-rata 77,6 prosentase 81%. Untuk penilaian aspek psikomotorikpun dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 70 dengan prosentase 47% menjadi rata-rata 78,5 dengan prosentase 81% artinya 11 siswa sudah bisa mencapai KKM.

Dengan demikian penerapan model *role playing* dianggap berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi bersyukur karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75% dari jumlah anak di kelas mencapai KKM dengan nilai 75. Sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Selain itu beberapa hal yang bisa disimpulkan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan bahwa penerapan metode *role playing* mampu atau berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan mampu meningkatkan keaktifan, semangat belajar siswa.

B. Saran

Saran untuk meningkatkan hasil belajar dengan metode *role playing* supaya lebih maksimal adalah:

1. Guru disarankan pada pembelajaran mata pelajaran teori yang membutuhkan praktik langsung sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan anak dan mengurangi kejenuhan dalam belajar, sehingga proses belajar mengajar di kelas lebih efektif dengan cara mengajar guru yang lebih bervariasi. Selain itu, metode pembelajaran dapat memberikan rangsangan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas dan menumbuhkan keaktifan siswa untuk mengikuti pelajaran dari awal sampai akhir.
2. Pada proses belajar mengajar di kelas guru harus selalu berinteraksi dengan siswa, karena dengan komunikasi yang baik tersebut dapat mencairkan suasana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Prasetyo, Joko. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ahmadi, Abu dan Uhbiyati, Nur. 1991. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aly, Hery Nur. 1999. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos.
- An-Najar, Amir. 2004. *Psikoterapi Sufistik dalam Kehidupan Modern*, Terj. Ija Suntana. Bandung: PT. Mizan Publika.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Media.
- Arifin, M. 1996. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bin Muhammad, Abu Bakar Abdullah. 1992. *Syukur Membawa Nikmat*, Terj. S. A. Zemool. Solo: CV. Pustaka Mantiq.
- Darajat, Zakiyah dkk. 1992. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas Jendral Direktorat Pendidikan Dasar, Lanjutan Pertama Dan Menengah. 2004. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka cipta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah, B. Uno. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- <https://tafsirweb.com/1234-surat-ali-imran-ayat-102.html> jumat 30 agustus 2019 pukul 23:11.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- K, Roestiyah N. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka cipta.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasikan Kurikulum*.

- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Mufarokah, Annissatul. 2009. *Strategi Belajar Dan Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Impelementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, E. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum yang Disempurnakan Pengemabangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munthe, Bermawy, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: CTSD.
- Nasih, Ahmad Munjin. 2009. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Refika Adimata.
- Nasution, Ahmad Bangun dan Siregar, Royani Hanum. 2013. *Akhlak Tasawuf: Pengenalan, Pemahaman, dan Pengaplikasiannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Purwanto, Ngalm. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahman, Nazarudin. 2013. *Manajemen Pembelajaran Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Yogyakarta: Pustaka Felich.
- Rusmono. 2014. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Shihab, Muhammad Quraish. 1996. *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i atas Pelbagai Persoalan Umat*. Bandung: Mizan.
- Shobihah, Ida Fitri "Dinamika Syukur pada Ulama Yogyakarta", *Skripsi* . Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagyo, Joko. 2006. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sugiyono. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini. 2009. *Evaluasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilo. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Tadjab. 1994. *Perbandingan Pendidikan*. Surabaya: Karya Abadi toma.
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Uhbiyati, Nur. 1998. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Umar, Bukhari. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Aziz. 2012. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Wiraatmadja, Rochiati. 2009. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yani, Ahmad. 2007. *Be Excellent: Menjadi Pribadi Terpuji*. Jakarta: Al Qalam.
- Zuhairini. 2004. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UIN Press.



IAIN PURWOKERTO