

**UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PAI  
MATERI KISAH KHALIFAH ABU BAKAR AS SIDDIQ  
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*  
PADA SISWA KELAS V SDN 2 KALIKABONG  
KECAMATAN KALIMANAH KABUPATEN PURBALINGGA  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**



**SKRIPSI**

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

**Oleh:  
IMAM ABDULAH  
NIM.1522402229**

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

## ABSTRAK

### UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PAI MATERI KISAH KHALIFAH ABU BAKAR AS SIDDIQ MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN 2 KALIKABONG KECAMATAN KALIMANAH KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN PELAJARAN 2018/2019

IMAM ABDULAH

NIM 1522402229

Latar belakang penelitian tindakan kelas ini adalah rendahnya hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD Negeri 2 Kalikabong Kecamatan Kalimanan Kabupaten Purbalingga, sebelum diadakan penelitian tindakan kelas dari 18 siswa baru 5 siswa saja yang telah tuntas dan mendapatkan nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu  $\geq 70$ . Dan 13 siswa belum tuntas atau mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Penulis sebagai pengampu pada mata pelajaran PAI tersebut ingin memperbaiki hasil belajar siswa dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif di mana penulis sebagai pelaksana dan rekan sejawat/kolabor sebagai pengamat. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa menggunakan metode *role playing*.

Hasil penelitian ini yaitu; penggunaan metode *role playing* dari temuan dan refleksi, selama siklus I dan siklus II telah berimplikasi baik terhadap hasil belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terlihat dengan naiknya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kalikabong pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada saat pra siklus dari 18 siswa hanya 5 siswa yang tuntas KKM atau 28% pada siklus I naik menjadi 13 siswa yang tuntas KKM atau sebanyak 72% dan pada siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 17 siswa atau 94%.

Kata Kunci : **Prestasi belajar, PAI, *Role Playing***

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	4
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
E. Sistematika Pembahasan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Pustaka/ Penelitian Terkait .....	8
B. Kerangka Teori .....	9
1. Prestasi Belajar.....	9
a. Pengertian Prestasi Belajar .....	9
b. Pengukuran Prestasi Belajar .....	11
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	12
2. Metode <i>Role Playing</i> .....	16

	a. Strategi Pembelajaran <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	16
	b. Tujuan Metode <i>Role Playing</i> (Bermain peran ) .....	18
	c. Kelemahan dan Kelebihan Metode Bermain Peran ...	19
	d. Pembelajaran dengan Strategi <i>Role Playing</i> .....	22
	3. Materi PAI.....	22
	a. Pengertian PAI .....	22
	b. Dasar Pendidikan Agama Islam .....	26
	c. Tujuan Pendidikan Agama Islam .....	28
	d. Materi Kisah Abu Bakar as Siddiq.....	30
	4. Rumusan Hipotesis.....	34
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Jenis Penelitian .....	35
	B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
	C. Metode Pengumpulan Data.....	37
	D. Instrumen Penelitian.....	45
	E. Metode Analisis Data .....	46
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Deskripsi Pra-Siklus .....	48
	B. Deskripsi Per-Siklus .....	50
	C. Pembahasan.....	62
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan.....	70
	B. Saran.....	71
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
	<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
	<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan agama yang minim. Dan itu membuat anak-anak tak mengenal/mengerti siapa saja tokoh-tokoh, ilmuwan, pejuang, ahli kedokteran dan lain-lain dari para sahabat Nabi yang sangat spesial di masanya. Dimasa para pemudanya memiliki semangat belajar yang tinggi, semangat juang yang kuat, semangat beribadah yang juga tinggi, berakhlak mulia, santun dan itu semua dibawah bimbingan suri tauladan dari junjungan kita yang mulia Nabi Muhammad SAW.

Upaya memberikan qudwah/ keteladanan dari pendidik dalam pembentukan karakter anak didik. Oleh karena itu, upaya benar-benar melahirkan seorang yang berilmu, berakarakter dan beradab serta berakhlak mulia adalah bagian pendidikan yang dilakukan Rasulullah SAW, maka madrasah nabawiyah bisa sebagai model rujukan bangunan pendidikan berakarakter.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah. (QS.Al Ahzab: 33:21)“

Melihat dan memperhatikan hal tersebut, menyentuh kami sebagai seorang pendidik yang dalam keseharian kami akrab dengan peserta didik yang sangat kurang sekali akan semangat belajar, semangat juang, akhlak mulia, yang santun dalam bersikap, menjadi pemikiran tersendiri. Yang membuat kami ingin mengenalkan para sahabat Nabi yang mulia itu.

Setiap individu tidak ada yang sama. Perbedaan inilah yang juga mempengaruhi perbedaan tingkah laku belajar dikalangan anak didik. Dalam keadaan peserta didik tidak dapat belajar, hal ini tidak selalu disebabkan karena faktor intelegensi yang rendah (kelainan mental), namun disebabkan juga oleh faktor- faktor non intelegensi. Dengan demikian IQ tinggi belum tentu menjamin keberhasilan belajar. Dapat kita cermati hal-hal penting

sebagai seorang pendidik, yaitu bahwa anak usia SD merupakan seseorang yang aktif, punya kemampuan untuk membentuk pengetahuannya sendiri.<sup>1</sup>

Meskipun prestasi intelektual anak-anak sangat banyak mengalami peningkatan yang cukup baik dengan mengikuti berbagai macam olimpiade sains internasional, namun kemunduran justru terjadi pada aspek lain yang amat penting, yaitu moralitas. Kemunduran pada aspek ini menyebabkan krisis pendidikan akhlak di dunia pendidikan kita, sehingga dunia pendidikan di Indonesia tidak dapat menahan laju kemerosotan akhlak yang terus terjadi pada siswa didik kita.

Pakar penelitian, Arif Rahman menilai bahwa sampai saat ini masih ada yang keliru dalam pendidikan di Tanah Air. Menurutnya, titik berat pendidikan masih lebih banyak pada masalah kognitif. Penentu kelulusan pun masih banyak yang berhubungan dengan prestasi akademik dan kurang memperhitungkan akhlak dan budi pekerti siswa.<sup>2</sup>

Selain itu karena semua proses kegiatan belajar selama ini berpusat pada pendidik/guru, dari pendidik/ guru, maka selama proses pembelajaran PAI berlangsung peserta didik kurang memperhatikan apa yang sedang diterangkan olehnya. Inipun merupakan salah satu penyebab, yaitu metode yang digunakan monoton, pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dan materi yang sulit mereka fahami. Hal ini membuat mereka cepat bosan, pasif, dan kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran PAI. Sehingga anak susah untuk menceritakan kembali kisah Abu Bakar as Siddiq dan keteladanan dari Abu Bakar as Siddiq.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka kami ingin sekali mencari solusi masalah tersebut. Menemukan cara bagaimana sebaiknya cara belajar aktif yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga mereka antusias mengikuti proses pembelajaran PAI tentang kisah sahabat. Diantaranya dengan mengenalkan kepada para peserta didik kami tentang salah seorang diantara sekian banyak sahabat nabi yang berakhlak mulia, akan kegigihannya, kejujurannya, kesetiiaannya, keberaniannya dalam membela Nabi Muhammad SAW dalam menegakkan Islam. Yaitu Khalifah Abu Bakar

---

<sup>1</sup> Anissatul M, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta, Teras, 2009) hal. 16

<sup>2</sup> Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter berbasis Al Quran*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada,2012), hal 1-2

as Shiddiq ra sahabat setia Nabi Muhammad SAW. Dengan memakai strategi *Role Palying* dapat menyesuaikan dan memberikan pemahaman dan pengertian riwayat kehidupan Kholifah Abu Bakar as Shiddiq ra sebagai salah satu contoh figur yang patut diteladani dengan memakai perran yang telah dipersiapkan oleh guru.

Begitu juga dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 2 Kalikabong, kegiatan pembelajaran belum optimal sehingga hasil belajar siswa masih rendah, dari hasil ulangan harian pada kompetensi dasar “Menceritakan Kisah Keteladanan Abu Bakar as Siddiq”, diperoleh data dari 18 siswa yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan Sekolah yaitu 70 Sebanyak 13 siswa (72,2%) belum tuntas KKM dan hanya 5 siswa (27,8%) yang tuntas KKM dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 25 dan rata-rata kelas 56,5. Berdasarkan data tersebut rata-rata hasil ulangan mata pelajaran PAI hanya sebagian kecil siswa yang memperoleh nilai di atas batas ketuntasan belajar (KKM).

Berdasar latar belakang masalah tersebut di atas, penulis akan berusaha meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang akan penulis lakukan menggunakan metode *Role Playing* pada kompetensi dasar di kelas V semester II di SD Negri 2 Kalikabong.

## B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman penafsiran terhadap judul di atas, kiranya perlu peneliti berikan penjelasan sebagai berikut:

### 1. Peningkatan

Yang dimaksud dengan peningkatan dalam penelitian ini adalah suatu proses yang dapat menjadikan lebih baik atau lebih tinggi suatu hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam, indikatornya adalah nilai hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam meningkat atau lebih baik dari sebelumnya.

### 2. Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil dari pembelajaran. Semua itu diperoleh dari evaluasi atau penilaian.<sup>3</sup> Prestasi belajar merupakan penguasaan

---

<sup>3</sup> Helmawati. *Pendidikan keluarga*. ( Bandung: PT Rosda Karya. 2014) hlm. 205

pengetahuan, atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.<sup>4</sup> Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

### 3. Strategi Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Strategi adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran.

Bermain Peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.<sup>5</sup>

Menurut istilah Strategi Bermain peran adalah bentuk strategi mengajar dengan mendramakan atau memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan social, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para siswa diikutsertakan dalam memainkan peranan didalam mendramakan masalah-masalah social.<sup>6</sup>

Strategi Pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

### 4. Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk

Standar Kompetensi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang

---

<sup>4</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. (Salatiga: Rineka Cipta. 1987) hlm 2.

<sup>5</sup> Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Rosdakarya, 1986) hlm 8.

<sup>6</sup> Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan madani) hlm.1

Yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V semester II pada materi Kisah Khalifah Abu Bakar as Siddiq.

#### 5. Siswa Kelas V SDN 2 Kalikabong

Siswa kelas V SDN 2 Kalikabong adalah individu yang mengikuti kegiatan belajar mengajar pada jenjang pertama di SDN 2 Kalikabong. Sekolah Dasar ini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Purbalingga yang terletak di Desa Kalikabong Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga.

#### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka dimunculkan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar PAI materi kisah sahabat Kholifah Abu Bakar as Shiddiq ra pada kelas V semester gasal di SD Negeri 2 Kalikabong tahun pelajaran 2018 – 2019 ?

#### D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

##### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diharapkan dapat Mengetahui dan menyempurnakan peningkatan hasil belajar PAI materi kisah sahabat Kholifah Abu Bakar as Shiddiq ra setelah diterapkan metode *Role Playing* para siswa kelas V SD Negeri 2 Kalikabong Tahun pelajaran 2018 – 2019.

##### 2. Manfaat Penelitian

###### a. Secara Teoritis

Apabila penelitian ini diterima keberadaannya oleh Guru, Kepala Sekolah, para tenaga kependidikan dan peneliti lainnya, diharapkan dapat menambah khasanah pustaka kependidikan dan memperkaya ilmu pengetahuan dan informasi bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya mengenai penerapan pembelajaran dengan strategi *Role Playing*. Serta dapat memberikan motivasi penelitian tentang masalah sejenis guna penyempurnaan penelitian ini.

b. Secara Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan pengalaman berharga dalam menerapkan pembelajaran strategi *Role Playing* sehingga dapat memperbaiki kinerja pembelajaran materi keterampilan berbicara dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

2) Bagi Siswa

Dapat menimbulkan kemampuan siswa sehingga dapat mengembangkan potensi diri secara optimal, terutama dalam hal penguasaan materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

3) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bahwa pembelajaran strategi *Role Playing* didapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

4) Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha-usaha peningkatan belajar siswa, dapat meningkatkan profesionalisme guru, dan meningkatkan daya saing sekolah.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang terarah dan jelas, maka sistematika pembahasan skripsi ini penulis susun sebagai berikut:

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: bagian awal, bagian utama, dan diakhiri lampiran-lampiran. Dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Pada bagian awal terdiri atas halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota pembimbing, pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran-lampiran.

Adapun bagian utama terdiri dari:

Bab I. Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan.

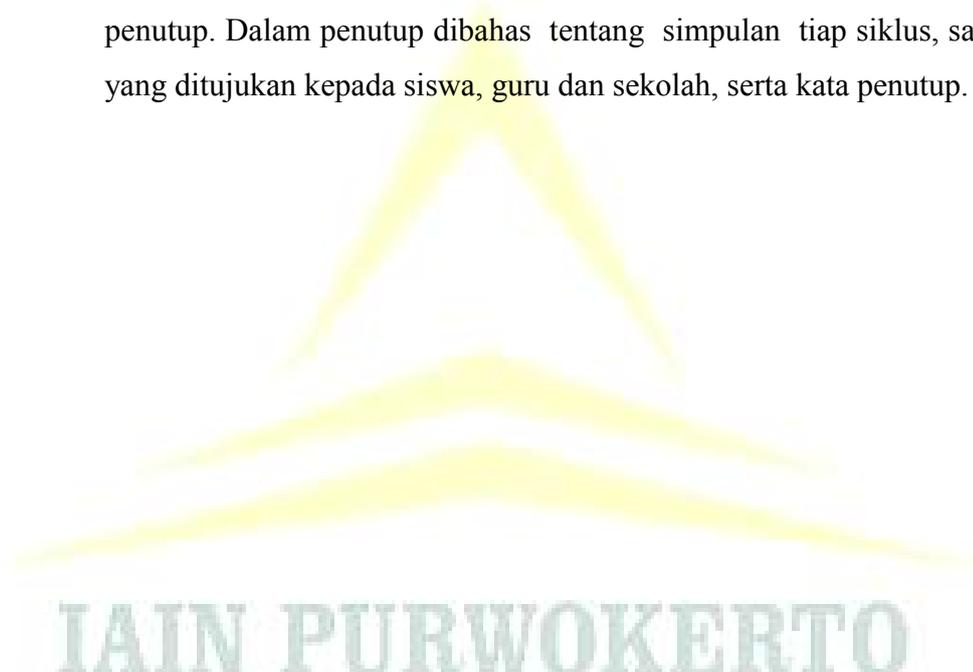
Bab II. Landasan Teori meliputi, Pengertian prestasi belajar, pengukuran prestasi belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi

prestasi belajar , pengertian strategi Role Playing, tujuan strategi *Role Playing*, kelebihan dan kekurangan strategi *Role Playing*, Mata Pelajaran PAI, Karakteristik mata pelajaran PAI.

Bab III. Metodologi Penelitian, yang meliputi : Setting Penelitian yang berisi setting tempat dan setting waktu, guru kelas V, dan siswa kelas V SDN 2 Kalikabong, teknik pengumpulan data, analisis data, indikator, dan prosedua penelitian.

Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan,yang meliputi deskripsi awal, deskripsi siklus I dan siklus II, dan pembahasan tiap siklus, serta pembahasan antar siklus.

Bab V. penutup ,yang berisi kesimpulan, saran-saran dan kata penutup. Dalam penutup dibahas tentang simpulan tiap siklus, saran yang ditujukan kepada siswa, guru dan sekolah, serta kata penutup.



IAIN PURWOKERTO

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dari skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pai Materi Kisah Khalifah Abu Bakar As Siddiq Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN 2 Kalikabong Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019” ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Kisah Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq pada kelas V SDN 2 Kalikabong, dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Adapun penjelasan tahapan inti adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui pengetahuan siswa peneliti memberi pertanyaan yang berkaitan dengan materi (Perjuangan Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah). (2) Peneliti membagi kelas menjadi berkelompok besar secara heterogen. (3) Peneliti membagikan Naskah Drama dan kronologi kisah Khalifah Abu Bakar as Siddiq, dan menugaskan setiap kelompok mempersiapkan pementasan drama. (4) Peneliti membimbing peserta didik untuk pementasan drama kelompok pertama, dan kelompok yang lain mengamati jalannya drama. (5) Selesai mementaskan drama kelompok pertama, kelompok yang lain menyampaikan hasil pengamatan terhadap drama tersebut sebagai bahan evaluasi agar drama kelompok selanjutnya tidak mengulangi kesalahan yang sama. (6) Peneliti membimbing kelompok-kelompok yang lain untuk menampilkan dramanya, dan kelompok yang lain sebagai pengamat, begitu seterusnya hingga seluruh kelompok pernah menjadi pementas drama dan pengamat.
2. Prestasi belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *Role Playing* pada pelajaran PAI pokok bahasan Kisah Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq peserta didik kelas V SDN 2 Kalikabong. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa yang semula nilai rata-rata ulangan harian awalnya 58,05 dan pada ulangan harian formatif siklus I menjadi 74,72. Persentase ketuntasan belajar pada siklus I

adalah 72%, yang berarti bahwa persentase ketuntasan belajar siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan, yaitu 80%. Pada siklus berikutnya yaitu siklus II terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang semula nilai rata-rata nilai awal 58,05 dan siklus I 74,72 menjadi 83,61 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II adalah 94 %, yang berarti bahwa persentase ketuntasan belajar siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditentukan, yaitu 80%. Dengan demikian telah terbukti, bahwa penggunaan Metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar PAI pokok bahasan Kisah Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq Peserta didik kelas V SDN 2 Kalikabong.

#### B. Saran-saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

##### 1. Kepada Kepala SDN 2 Kalikabong

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu pertimbangan dalam membuat kebijakan dalam rangka meningkatkan mutu dan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, tentunya kepala sekolah dapat menjadikan salah satu pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan Metode *Role Playing* pada mata pelajaran yang lain.

##### 2. Kepada Guru SDN 2 Kalikabong

Hendaknya guru selalu melaksanakan pembelajaran dengan memberikan metode yang variatif dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu hendaknya guru berani untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, antara lain dengan menerapkan pembelajaran yang lain dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

##### 3. Kepada peserta didik SDN 2 Kalikabong

Setelah diterapkannya metode *Role Playing* diharapkan peserta didik bisa menumbuhkan kesadaran, kepercayaan diri untuk belajar membangun kerja sama dengan sesama teman dan aktif dalam rangka meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, sehingga

pembelajaran menjadi bermakna dan pencapaian hasil belajar peserta didik meningkat.

### C. Penutup

Puji syukur penulis ucapkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini. Besar harapan penulis, agar hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya.

Masih banyak kekurangan dari penulisan skripsi ini sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada segenap pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.



IAIN PURWOKERTO

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman Shaleh.2000. *Pendidikan Agama dan Keagamaan*. Jakarta : Gema Windu Pancakarsa
- Abuddin Nata.2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media
- Ahmad D Marimba. 1997. *Pendidikan Islam*. Jakarta; Insani Press
- Ahmd Tafsir. 2014. *Ilmu pendidikan Dalam Prespektif Islami*. Jakarta: Remaja Rosda Karya
- Anas Sudiyono.2006. *Pengantar Statstik Pendidikan*. Jakarta
- Anissatul M. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras
- Arnai Arief. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta : Ciputat Press
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Penerbit J-ART
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- Hamzah B.Uno. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif,Inovatif,Lingkungan,Kreatif,Efektif,Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Helmawati.2014. *Pendidikan keluarga*. Bandung: PT Rosda Karya
- Henry Guntur Tarigan. 1986. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Rosdakarya
- Iskandar wassid,dkk. 2008. *Strategi Pembelajarn Bahasa*. Bandung: Rosdakarya
- Malik Fadjar. 1999. *Reorientasi Pendidikan Islam*. Jakarta: Fajar Dunia
- Maman Suryaman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press
- Nurfuadi. 2012. *Profesionalisme Guru*. Purwokerto: Stainpress
- Oemar Hamalik. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ramayulis. 2001. *Metodologi Pendidikan Agama Islam* . Jakarta: Kalam Mulia
- Slameto. 1987. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Salatiga: Rineka Cipta

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sri Anitah.W. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tim Penyusun. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
- Udin Winataputra, dkk. 2007. *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ulil Amri Syafri. 2012. *Pendidikan Karakter berbasis Al Quran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Zakiah Daradjat. 2014. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Zuhairini. 2012. *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara