

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 174 Seluma Tahun Pelajaran 2021/2022

Eca Afrianti

SDN 174 Seluma

ecafrianti03@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V di SD Negeri 174 Seluma Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri 174 Seluma Tahun Pelajaran 2021/2022, pada bulan Januari 2022 sampai bulan Mei 2022. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik Dokumentasi, Observasi dan Tes. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 70% siswa kelas V mendapat nilai di atas KKM yaitu 75 dan nilai rata-rata naik menjadi 78. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas V di SD Negeri 174 Seluma tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini terlihat dari 15 siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing* yang nilainya di atas KKM sebanyak 6 siswa atau 40%, namun setelah menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I jumlah siswa yang nilainya di atas KKM sebanyak 9 siswa atau 60%, dan pada siklus II siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 12 siswa atau 80%. Peningkatan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum menggunakan metode *Role Playing* sebesar 71 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 78.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Role Palying

Pendahuluan

PAI merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan ditingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD). PAI sangat kompleks, sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan metode pembelajaran supaya ilmu agama Islam mudah dimengerti, dipahami dan dijadikan pedoman hidup di dunia. Melalui kegiatan belajar yang menekankan pada aktifitas siswa, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima ilmu agama Islam yang diberikan oleh guru sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Khususnya kelas V, pada jenjang ini pembelajaran PAI sudah memuat materi agama Islam yang sudah mendalam. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat mengerti dan memahami tentang materi yang disampaikan oleh guru. terkhusus pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Pada materi ini siswa diharapkan untuk memahami dan meneladani kisah-kisah atau Sejarah Peradaban Islam. Pada materi ini sebagian siswa masih kurang dalam memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru saat menyampaikan pembelajaran masih mebosankan. Karena materi bersifat cerita, maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa.

Guru diharapkan mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan jelas dan strategis. Sampai saat ini, masih terdapat siswa kelas V di SD Negeri 174 Seluma Kec. Lubuk sandi, tahun

pelajaran 2021/2022 mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani pada mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan cara memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Karena, selama ini siswa kelas V SD Negeri 174 Seluma Kec. Lubuk sandi mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani mata pelajaran PAI.

Peneliti menggunakan metode ini dengan tujuan agar siswa dapat lebih memahami dan siswa lebih aktif sehingga pembelajaran berlangsung efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini terbukti dari hasil belajar mata pelajaran PAI pada ujian tengah semester genap sebanyak 15 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 6 siswa atau 40% dan nilai rata-rata kelas yang hanya 71, kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran PAI masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SD Negeri 174 Seluma Kec. Lubuk sandi tahun pelajaran 2021/2022 untuk siswa kelas V sebesar 75.

Menurut peneliti, kurang berhasilnya siswa dalam memahami dan meneladani materi sejarah kebudayaan Islam. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Selain itu kurang berhasilnya siswa juga dapat disebabkan karena guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Sehingga setiap proses pembelajaran siswa kurang dapat memahami materi pembelajaran PAI yang disampaikan oleh guru. Temuan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 174 Seluma Kec.lubuk sandi dan metode yang telah digunakan sebelumnya ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 174 Seluma Tahun Pelajaran 2021/20122".

Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini subyek yang melaksanakan tindakan adalah Guru PAI dan subyek yang menerima tindakan adalah siswa kelas V SD Negeri 174 Seluma sebanyak 15 siswa. Sedangkan pengamatnya adalah kepala sekolah dan guru lainnya.

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti sendirilah yang menjadi instrument. Peneliti melihat langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan fokus penelitian. Untuk memperoleh data dan informasi yang akurat, maka perlu teknik pengumpulan data yang sesuai dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data: dokumentasi, observasi dan tes. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 70% siswa kelas V SD Negeri 174 Seluma mendapatkan nilai diatas nilai KKM yaitu 75 dan nilai rata-rata siswa kelas V naik menjadi 78.

Konsep pokok penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin terdiri dari 4 komponen yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai siklus (Iskandar, 2009:49).

Pada penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Dalam setiap siklus dilakukan tahapan : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Hasil Penelitian

Berikut adalah keadaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang diperoleh dari nilai ujian tengah semester genap sebagai berikut:

No	Inisial Siswa	Nilai Prasiklus	Keterangan	
			Tuntas	Tidak tuntas
1	AAK	67		Tidak Tuntas
2	AA	76	Tuntas	
3	AKA	69		Tidak Tuntas
4	AMA	76	Tuntas	
5	AR	75	Tuntas	
6	AZM	63		Tidak Tuntas
7	AIS	75	Tuntas	
8	AN	65		Tidak Tuntas
9	DA	77	Tuntas	
10	MF	68		Tidak Tuntas
11	NAM	70		Tidak Tuntas
12	NHA	70		Tidak Tuntas
13	NF	68		Tidak Tuntas
14	RN	70		Tidak Tuntas
15	SDR	76	Tuntas	
Jumlah		1065		
Rata-rata		71		
Tuntas		6		
Tidak tuntas		9		

Persentase hasil belajar siswa pra siklus adalah sebagai berikut:

Nilai	Frekuensi	Persentase
75-90	6	40%
70-74	3	20%
65-69	5	33,3%
60 – 64	1	6,7%
00 – 59		0%
Jumlah	15	100%

Persentase ketuntasan siswa prasiklus adalah sebagai berikut :

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
75 – 100	6	40%	Tuntas
00 – 74	9	60%	Tidak Tuntas
Jumlah	15	100%	

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PAI adalah 75. Siswa yang belum memenuhi KKM (<75) adalah sebanyak 9 siswa atau 60 %, sedangkan yang sudah memenuhi KKM (>75) adalah sebanyak 6 siswa atau 40 %. Dan rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran PAI 72.

Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa belum mencapai KKM, sehingga sangat diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada kelas V. Tindakan solusi masalah yang dilakukan peneliti adalah dengan aplikasi metode pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran PAI.

Dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran, diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang semula monoton dan siswa yang pasif menjadi lebih aktif. Dan hasil belajar mata pelajaran PAI pada kelas V di SD Negeri 174 Seluma dapat meningkat dan rata-rata kelas dapat meningkat lebih dari nilai KKM

Dari penelitian yang dilaksanakan penulis dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran mata pelajaran PAI diperoleh hasil sebagai berikut:

Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1

Pada penelitian tindakan kelas siklus 1 ini, peneliti mengacu pada peningkatan hasil belajar siswa dengan metode *Role Playing*. Siklus 1 dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan, satu pertemuan 3 jam pelajaran (3x35 menit), yaitu pada hari selasa, 04 April 2022. Pokok pembahasan pada siklus 1 pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang kisah khalifah Umar bin Khattab. Pada siklus 1 ini peneliti akan menerapkan metode *Role Playing*, adapun perencanaan siklus 1 mencakup kegiatan:

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan ini mencakup beberapa kegiatan, antara lain sebagai berikut:

- a. Observasi dan evaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan. Hasilnya menunjukkan masih kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswa masih rendah.
- b. Menentukan metode baru yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
- c. Membuat skenario pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi kisah khalifah Umar bin Khattab. RPP disusun dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran.
- d. Menyiapkan materi kisah khalifah Umar bin Khattab dan soal tes untuk mengetahui hasil pembelajaran.
- e. Meminta bantuan kepada guru kelas untuk observasi jalannya drama
- f. Menentukan beberapa siswa yang akan memainkan skenario.
- g. Menyiapkan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Siklus : 1

Hari/Tanggal : Senin, 04 April 2022

Waktu : 07.00-9.45

Tempat : Ruang kelas V SD Negeri 174 Seluma

Materi Pembelajaran: Kisah khalifah Umar bin Khattab

a. Kegiatan awal

- 1) Guru mengucapkan salam dan berdo'a sebelum pembelajaran.
- 2) Guru memimpin tadarus Al Qur'an
- 3) Guru mengkorelasikan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan
- 4) Guru menjelaskan tujuan dan manfaat kompetensi yang akan dipelajari, serta metode yang digunakan

b. Kegiatan Inti

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan awal dari guru tentang materi yang akan diajarkan
- 2) Siswa yang bertugas sebagai tokoh cerita memaikan skenario yang telah dibuat dan siswa yang lain memperhatikan jalannya drama
- 3) Siswa yang tidak bertugas memahami jalannya drama dan mencatatnya dalam buku tulis.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru mengevaluasi jalannya drama
- 2) Siswa dengan pengarahan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- 3) Siswa mengerjakan soal tes dari guru
- 4) Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya
- 5) Guru menutup pembelajaran dengan salam

3. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan peneliti dengan berkolaborasi dengan guru kelas V (Ibu Herlinda,S.Pd). Guru kelas berfungsi sebagai observer dalam setiap pelaksanaan siklus. Hasil observer akan di diskusikan dengan peneliti. Hasil penggabungan tersebut akan dijadikan hasil pengamatan. Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, pelaksanaan drama, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

Dalam kegiatan ini, peneliti mengamati pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PAI, dengan rincian sebagai berikut:

a. Pengamatan terhadap siswa

1) Kehadiran

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 semua siswa dapat hadir dalam pembelajaran. Semua siswa masuk kelas sebelum guru masuk dalam ruangan, tetapi masih ada siswa yang sedang berbicara dengan temannya dan ada siswa yang masih makan.

2) Keaktifan

Pelaksanaan siklus 1 masih ada siswa yang belum memperhatikan perintah guru. Masih ada siswa yang belum memperhatikan jalannya drama. hal ini ditunjukkan dengan adanya Siswa yang tidak bermain ramai di belakang.

3) Kemampuan

Pada pelaksanaan siklus 1, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sudah menunjukkan peningkatan, tetapi belum maksimal dan belum mencapai indikator. Hasil belajar siswa juga belum maksimal, hal ini diketahui dari hasil tes yang dilakukan guru. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM ada 9 anak dan yang masih dibawah KKM ada 6 anak. Sehingga persentasenya adalah siswa yang nilainya diatas KKM 60% dan siswa yang dibawah KKM 40%.

b. Aktivitas guru

Guru belum bisa mengkondisikan siswa, karena masih ada siswa yang masih ramai dan berbicara sendiri. Guru masih kesulitan dalam mengatur lokasi jalannya drama.

c. Suasana pembelajaran

Suasana pembelajaran masih belum kondusif karena masih ada siswa yang ramai sendiri dan membuat suara percakapan dalam drama kurang dapat didengarkan siswa.

d. Hasil belajar

No	Inisial Siswa	Nilai Prasiklus	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AAK	70		Tidak Tuntas
2	AA	76	Tuntas	
3	AKA	70		Tidak Tuntas
4	AMA	77	Tuntas	
5	AR	75	Tuntas	
6	AZM	64		Tidak Tuntas
7	AIS	75	Tuntas	
8	AN	70		Tidak Tuntas
9	DA	77	Tuntas	
10	MF	69		Tidak Tuntas
11	NAM	75	Tuntas	
12	NHA	75	Tuntas	
13	NF	71		Tidak Tuntas
14	RN	75	Tuntas	
15	SDR	76	Tuntas	
Jumlah		1095		
Rata-rata		73		
Tuntas		9		
Tidak tuntas		6		

Persentase hasil belajar siswa pra siklus adalah sebagai berikut:

Nilai	Frekuensi	Persentase
75-90	9	60%

70-74	4	26,7%
65-69	2	13,3%
60 – 64	0	0%
00 – 59	0	0%
Jumlah	15	100%

Persentase ketuntasan siswa prasiklus adalah sebagai berikut:

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
75 – 100	9	60%	Tuntas
00 – 74	6	40%	Tidak Tuntas
Jumlah	15	100%	

Berdasarkan hasil pengamatan yang dicatat oleh observer, selama pelaksanaan pembelajaran ada hal-hal penting untuk memperbaiki siklus berikutnya:

- 1) Suasana kelas belum kondusif. Mengakibatkan jalannya drama masih kurang dapat dipahami oleh sebagian siswa, karena suara percakapan dalam drama terganggu oleh sebagian siswa yang masih ramai dalam kelas.
- 2) Siswa yang memainkan peran kurang memahami teks dalam percakapan. Karakter peran belum muncul dalam siswa.
- 3) Posisi siswa dalam memainkan peran kurang strategis dan kurang luwes. Guru belum bisa mengatur tempat yang dipakai dalam drama.

Berdasarkan data diatas, siswa yang nilainya sudah mencapai atau diatas nilai KKM dari kondisi awal 40% dan pada siklus 1 menjadi 60% jadi naik sebanyak 20%. Adapun siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 60% dan pada siklus 1 menjadi 40% jadi turun menjadi 20%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 70%, sedangkan hasil tindakan pada siklus 1 mencapai 60%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus 1 harus dilanjutkan pada siklus II, karena untuk mencapai indikator kinerja yang ingin dicapai oleh peneliti adalah 70% dan rata-rata kelas menjadi 75.

Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II dilakukan pada hari Selasa, 25 April 2022 dalam 3 jam pembelajaran yaitu jam ke 1 sampai jam ke 3. Sebagaimana pelaksanaan pada siklus 1, pada siklus II ini peneliti dibantu oleh rekan guru yang berperan sebagai observer. Pokok pembahasan pada siklus II adalah materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang meneladani perilaku khalifah Umar bin Khattab. Pada siklus II ini peneliti juga akan menerapkan metode *Role Playing*, dikarenakan pada siklus 1 peningkatan hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai indikator kinerja. Adapun perencanaan siklus II mencakup kegiatan:

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan ini mencakup beberapa kegiatan, antara lain sebagai berikut:

- a. Memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus 1 dengan mengamati catatan observer pada siklus 1.
- b. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.

- c. Menyiapkan materi kisah khalifah Umar bin Khattab dan soal tes untuk mengetahui hasil pembelajaran.
- d. Meminta bantuan kepada guru kelas untuk observasi jalannya drama
- e. Memberi penjelasan kepada siswa yang memerankan skenario agar lebih menguasai peran dan percakapan dalam skenario.
- f. Menyiapkan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Siklus	: II
Hari/Tanggal	: Senin, 25 April 2022
Waktu	: 07.00-09.45
Tempat	: Ruang kelas V SD Negeri 174 Seluma
Materi Pembelajaran	: Meneladani perilaku khalifah Umar bin Khattab

a. Kegiatan awal

- 1) Guru mengucapkan salam dan berdo'a sebelum pembelajaran.
- 2) Guru memimpin tadarus Al Qur'an
- 3) Guru mengkondisikan siswa yang tidak bermain peran agar menjaga suasana kelas agar tetap tenang, tidak seperti pada pelaksanaan siklus I.
- 4) Guru mengatur posisi siswa yang bermain peran, agar drama dapat berlangsung lebih baik.
- 5) Guru menjelaskan tujuan dan manfaat kompetensi yang akan dipelajari, serta metode yang digunakan

b. Kegiatan Inti

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan awal dari guru tentang materi yang akan diajarkan
- 2) Siswa yang bertugas sebagai tokoh cerita memaikan skenario yang telah dibuat dan siswa yang lain memperhatikan jalannya drama
- 3) Siswa yang tidak bertugas memahami jalannya drama dan mencatatnya dalam buku tulis

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru mengevaluasi jalannya drama
- 2) Siswa dengan pengarahan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- 3) Siswa mengerjakan soal tes dari guru
- 4) Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya
- 5) Guru menutup pembelajaran dengan salam

3. Tahap Pengamatan

Pengamatan ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru kelas V (Herlinda, S.Pd). Guru kelas berfungsi sebagai observer dalam setiap pelaksanaan siklus. Hasil observasi akan di diskusikan dengan peneliti. Hasil penggabungan tersebut akan dijadikan hasil pengamatan.

Pengamatan dilakukan selama berlangsungnya dan setelah pelaksanaan pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, pelaksanaan drama, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

Dalam kegiatan ini, peneliti mengamati pelaksanaan tindakan siklus II untuk mengetahui sejauh mana metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PAI, dengan rincian sebagai berikut:

a. Pengamatan terhadap siswa

1) Kehadiran

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II semua siswa dapat hadir dalam pembelajaran. Semua siswa masuk kelas sebelum guru masuk dalam ruangan dan semua siswa dapat sudah duduk dikursi masing-masing.

2) Keaktifan

Pelaksanaan siklus II siswa sudah aktif dalam pembelajaran. Sebagian siswa sudah berani bertanya sebelum guru memberikan pertanyaan kepada siswa.

3) Kemampuan

Pada pelaksanaan siklus II, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik dan sudah mencapai dan melebihi indikator kerja. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM ada 12 anak dan yang masih dibawah KKM ada 3 anak. Sehingga persentasenya adalah siswa yang nilainya diatas KKM 80% dan siswa yang dibawah KKM 20%.

b. Aktivitas guru

Guru sudah lebih baik dalam mengkondisikan siswa, karena siswa sudah dapat memperhatikan proses pembelajaran dengan baik. Guru dapat membuat inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan metode *Role Playing*.

c. Suasana pembelajaran

Suasana pembelajaran sudah dapat kondusif. Hal ini dilihat dari keaktifan siswa saat proses pembelajaran dan kedisiplinan siswa saat masuk kelas.

d. Hasil belajar

Hasil pengamatan terhadap tes siswa secara individu setelah siklus II adalah sebagai berikut

No	Inisial Siswa	Nilai Prasiklus	Keterangan	
			Tuntas	Tidak tuntas
1	AAK	72		Tidak Tuntas

2	AA	80	Tuntas
3	AKA	79	Tuntas
4	AMA	82	Tuntas
5	AR	83	Tuntas
6	AZM	74	Tidak Tuntas
7	AIS	79	Tuntas
8	AN	80	Tuntas
9	DA	78	Tuntas
10	MF	74	Tidak Tuntas
11	NAM	78	Tuntas
12	NHA	77	Tuntas
13	NF	76	Tuntas
14	RN	78	Tuntas
15	SDR	80	Tuntas
Jumlah		1170	
Rata-rata		78	
Tuntas		12	
Tidak tuntas		3	

Persentase hasil belajar siswa pra siklus adalah sebagai berikut :

Nilai	Frekuensi	Persentase
75-90	12	80%
70-74	3	20%
65-69	0	0%
60 – 64	0	0%
00 – 59	0	0%
Jumlah	15	100%

Persentase ketuntasan siswa prasiklus adalah sebagai berikut:

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
75 – 100	12	80%	Tuntas
00 – 74	3	20%	Tidak Tuntas
Jumlah	15	100%	

Dalam kegiatan refleksi, peneliti mengadakan diskusi dengan observer untuk membahas pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II. Adapun refleksi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

Jalannya proses pembelajaran pada siklus II telah tampak adanya peningkatan antara lain:

- 1) Siswa sudah aktif dalam pembelajaran.
- 2) Siswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Guru sudah dapat mengatur situasi dan kondisi saat proses pembelajaran.

Berdasarkan data diatas, siswa yang nilainya sudah mencapai atau diatas nilai KKM dari kondisi awal 40% dan pada siklus II menjadi 80% jadi naik sebanyak 40%. Adapun siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 60% dan pada siklus II menjadi

20% jadi turun menjadi 40%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 70%, sedangkan hasil tindakan pada siklus II mencapai 80%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus II telah mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus III.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 174 Seluma Kecamatan Lubuk sandi Kabupaten Seluma Tahun Pelajaran 2021/2022, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V di SD Negeri 174 Seluma Kecamatan Lubuk sandi Kabupaten Seluma Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini bisa dilihat dari hasil peningkatan nilai dibawah ini.

Kondisi awal (pra siklus) siswa yang nilainya diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sebanyak 6 siswa atau 40% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 9 siswa atau 60%. Pada siklus I siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 9 siswa atau 60% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 6 siswa atau 40%. Pada siklus II siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 12 siswa atau 80% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 3 siswa atau 20%. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum menggunakan metode *Role Playing* sebesar 71 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 78.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat diberikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Adapun saran-saran tersebut adalah:

1. Guru PAI

- a. Guru mata pelajaran seharusnya lebih menguasai jalannya pembelajaran agar pembelajaran dengan metode *Role Playing* lebih efektif.
- b. Guru seharusnya dapat merancang metode *Role Playing* secara tepat dan kontinu.
- c. Guru harus lebih dapat mengatur suasana pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

2. Kepala Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas yang layak seperti buku dan media pembelajaran yang bisa menunjang keberhasilan metode.

Bibliografi

- Abuddin Nata. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Anissatul Mufarokah. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Sukses offset
- Bahdin Nur Tanjung & H. Ardial. 2008. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana
- Basyiruddin Usman. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Press
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Penerbit ART
- Hasan Basri. 2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hasbullah. 1994. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Hisyam Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada
- Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Pakem Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan*. Semarang: Rasail Media Group
- Kartono. 1995. *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju
- Lexy J. Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2003. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Ramayulis. 2001. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- Rohmat. 2000. *Pengantar Media Pembelajaran*. Surakarta: STAIN Surakarta
- Sardiman. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajawali Siti Habibatin. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta :Grafindo Persada
- Slameto. 1998. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjana. 2010. *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: Grafindo Persada
- Suharsimi Ari Kunto. 2006. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suparno. 2002. *Materi PAI*. Bandung: Alfabet.
- Suwarsih Madya. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Salatiga: PT. Bumi Aksara
- Syah Muhibbin. 1999. *Metodologi Penelitian Agama*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Syaifudin Azwar. 2002. *Test Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset
- Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wahidmurni. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Renada Media Group
- Winkel WS. 2007. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo