

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 06 Kepahiang

Yesi Maryati

SD Negeri 06 Kepahiang Kabupaten Kepahiang
maryatiyesi8@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mengungkap penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Negeri. Kecamatan Kepahiang Kabupaten Kepahiang Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Tindakan kelas yang diterapkan melalui dua siklus tindakan. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara, penilaian pengetahuan di tiap ahir siklus. Hasil penelitian pra siklus nilai rata-rata anak 62,28, pada siklus I nilai rata-rata anak 77,14 dan pada siklus II nilai rata-rata anak 83,57. Menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari dijumlahnya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru PAI itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, *Classroom Action Research*, Dan Minat Siswa

Pendahuluan

Dunia pendidikan mengalami perkembangan dalam mewujudkan generasi muda yang mampu menghadapi globalisasi, sebagai upaya agar tujuan pendidikan di Indonesia tercapai, salah satu dibuatlah kurikulum pendidikan, baik ditingkat taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah umum, bahkan perguruan tinggi. Salah satu pembelajaran yang disampaikan kepada anak didik yaitu pendidikan agama Islam. PAI secara garis besar bertujuan untuk mendidik anak untuk menjadi hamba Allah yang soleh dalam seluruh aspek kehidupan. Perbuatan, pikiran dan persamaan, khususnya agar selalu mengabdikan kepada Allah SWT.

PAI merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib yang harus diberikan kepada anak pada tingkat sekolah dasar (SD). PAI sangat kompleks, sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan metode agar ilmu agama, dapat dimengerti, dipahami dan dijadikan pedoman hidup di dunia, pembelajaran bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentuk guru. Hal ini terbukti dengan hasil ulangan anak yang berbeda-beda, padahal mendapat pembelajaran yang sama, dari guru yang sama serta pada saat yang sama. Dalam interaksi mengajar, seorang guru sebagai pengajar akan menggunakan semua keterampilan dan kemampuan yang dimilikinya agar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu guru harus menciptakan situasi yang menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan maksimal menurut sanjaya (2009:162).

Proses pembelajaran merupakan komunikasi, dalam melakukan komunikasi selalu melibatkan 3 komponen pokok yaitu: komponen mengirim pesan, komponen penerima pesan, komponen pesan itu sendiri. Kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi artinya materi atau pesan yang disampaikan guru itu tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal. Siswa hanya didapat menerima materi pembelajaran sebagian apa yang disampaikan oleh guru, lebih para lagi siswa sebagai penerima materi pembelajaran tidak menangkap apa yang disampaikan oleh guru.

Keadaan proses pembelajaran disekolah selama ini menekankan pada konteks penanaman konsep dasar yang mempengaruhi, pembentukan pengetahuan sikap. Dan nilai-nilai pilosofis yang

telah ada, oleh karena itu dalam proses pembelajaran dituntut suatu strategi pembelajaran yang direncanakan oleh guru dengan mengedepankan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dalam kegiatan belajar yang mengedepankan keaktifan siswa diharapkan mampu meningkatkan pada keaktifan siswa diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima ilmu agama Islam yang diberikan oleh guru dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut suparno (2006) siswa yang aktif dalam proses pembelajaran yang dicirikan oleh dua aktifitas yaitu aktifitas dalam berfikir dan keaktifan dalam memuat perbuatan nyata siswa dalam pembelajaran merupakan keaktifan berfikir siswa terhadap kegiatan belajar dengan demikian proses pemahaman siswa dalam penyampaian materi harus benar-benar diterima oleh siswa, apalagi dalam pembelajaran PAI, karena ruang lingkup PAI ada 3 komponen pembelajaran yaitu: keimanan, ibadah dan tasawuf. Sedangkan dalam pembelajaran pada sekolah dasar mempelajari Al-quran dan Hadist. Khususnya pada pembelajaran PAI kelas V sudah mempelajari materi agama Islam yang mendalam. Oleh karena itu siswa untuk dapat selalu mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Apalagi materi pada pembelajaran agama Islam siswa diharapkan untuk dapat memahami kisah-kisah dan sejarah peradaban Islam pada materi ini sebagian siswa masih kurang bisa memahami materi yang baik karena pembelajaran ini guru sebagai pembelajaran masih membosankan. Karena Materi Bersifat cerita maka pesan guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa. guru diharapkan mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan jelas dan strategis. sampai saat ini masih ada siswa kelas V di SD Negeri 06 Kepahiang tahun pelajaran 2021/2022. Mengalami kesulitan dan memahami dalam pembelajaran PAI, khususnya sejarah peradaban Islam, guru berharap dengan menentukan mata pelajaran yang ditentukan dan dijumpai hanya catatan, mendengar dan menghafal sehingga yang diperoleh hanya cerita dan penjelasan. Sehingga siswa tidak dapat mengimplementasikan materi pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan dan agar pembelajaran dapat berlangsung aktif maka diperlukan suatu metode pembelajaran, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengimplementasikan pembelajaran diantaranya: ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, *role playing* debat dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, penelitian mengambil metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran mata pelajaran PAI pada materi pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan pengembangan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya lebih dari satu orang hal ini bergantung dengan apa yang diperankan, karena selama ini siswa kelas V SD Negeri 06 Kepahiang mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani mata pelajaran PAI.

Peneliti menggunakan metode ini dengan tujuan agar siswa lebih dapat memahami agar siswa lebih aktif sehingga pembelajaran berlangsung efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Karena siswa dituntut untuk aktif sebagai pemeran dan pengamat permainan peran. hal ini terbukti dengan hasil belajar mata pelajaran PAI pada pertengahan semester gasal sebanyak siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 70 siswa atau dan nilai rata-rata kelas hanya 75 kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran PAI masih dibawah KKM yang ditetapkan oleh SD Negeri 06 Kepahiang tahun pelajaran 2021/2022 untuk siswa kelas V sebesar 70 menurut peneliti kurang berhasilnya siswa dalam memahami dan meneladani materi sejarah kebudayaan Islam, mungkin siswa tidak mampu memahami materi pelajaran dengan baik, mungkin juga 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 06 Kepahiang dan metode yang telah digunakan sebelumnya ini mendasari penelitian tindakan kelas yang berjudul : upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan metode role playing pada siswa kelas V SD Negeri 06 Kepahiang tahun pelajaran tahun 2021/2022

Peran Agama Islam

Mewujudkan kehidupan yang damai, bermartabat dan bermakna, memasukkan nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap manusia menjadi sebuah keniscayaan dan keharusan, proses ini dapat ditempuh melalui berbagai pendidikan. Pendidikan tersebut (khususnya Pendidikan Agama) dapat dilakukan di keluarga, dilingkungan masyarakat sekitar dan secara formal yaitu di sekolah, dengan harapan untuk meningkatkan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulai, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

Penting sekali mengajarkan Pendidikan Agama Islam kepada semua generasi dengan visi untuk mewujudkan generasi Islami yang senantiasa bertakwa kepada Allah SWT hingga akhirnya menjadi manusia yang berbudi pekerti, etis, saling menghargai, jujur, adil, disiplin, harmonis dan produktif, baik secara individu maupun dalam kehidupan sosial.

Perkembangan Standar kompetensi sesuai dengan jenjang sekolah yang di titik beratkan untuk:

- a. Mencapai kompetensi secara utuh dan menguasai materi;
- b. Ketersediaan Keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidikan
- c. Memberi keleluasaan kepada pendidik/guru di lapangan untuk mengembangkan strategi, model dan program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.
- d. Hasil dari Pendidikan agama Islam yang diharap adalah Penyempurnaan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan bangsa yang bermartabat.
- e. Pembelajaran metode *Role Play*

Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing Method*) Bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat (Hadari Nawawi, 1993: 295). Jadi secara singkat metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu didalam posisi yang membedakan peranan masing-masing.

Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/ memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikut sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi (Zuhairini, dkk., 1983: 101-102).

Dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Contoh kegiatan ini misalnya anak memerankan bagaimana Bapak Tani mencangkul sawahnya, bagaimana kupu-kupu yang menghisap madu bunga, bagaimana gerakan pohon yang ditiup angin, dan sebagainya (Hapidin, 1995: 70).

Evaluasi Belajar

Evaluasi belajar merupakan salah satu kegiatan dari proses awal belajar mengajar yang harus mendapatkan perhatian dari lembaga pendidikan dan tenaga pendidik khususnya dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang pengajar dan pengelola program pembelajaran.

Evaluasi belajar mengajar dapat dijadikan dasar untuk mempelajari, memperbaiki pengajaran / pendidikan, guru perlu mengenal, memahami, dan menerapkan perinsip-perinsip yang mendasari evaluasi belajar.

Dalam kegiatan evaluasi belajar mencakup semua kegiatan yang meliputi pengadaan tes, pengukuran dan evaluasi.

Tujuan penilaian hasil belajar sebagai umpan balik kepada siswa mengenai tingkat pencapaian materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, fungsi evaluasi adalah sebagai pendorong semangat (pemicu) agar para siswa dapat meningkatkan kesungguhannya dalam belajar. Siverus (1991).

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada didalam kelas. Oleh karena itu jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan (*action research*), Menurut Hopkin (Wiraatmadja 2009 :11) Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang mengkombinasikan proses penelitian dengan usaha/kegiatan substansif, suatu usaha/kegiatan dalam model inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, dimana dia terjun langsung dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan. Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan alasan karena peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Keadaan ini nampak dari kegiatan siswa yang cenderung hanya menulis dan menjadi pendengar terhadap materi yang disampaikan oleh guru, peserta didik malas mengemukakan pendapatnya atau membuat pertanyaan selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran di kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*class room action research*). Alur penalaran intervensi yang dilakukan peneliti adalah dengan berkolaborasi memperhatikan kondisi awal pembelajaran pendidikan Agama Islam, kemudian melakukan intervensi tindakan dan menganalisis kondisi akhir. Sebagaimana disampaikan oleh Suharsimi Arikunto (2013: 62)

Tempat penelitian adalah SD Negeri 06 Kepahiag yang beralamat di Jalan Benuang Galing desa Kelilik Kecamatan Kepahiag Kabupaten Kepahiag. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan, di semester genap tahun pelajaran, dengan mengambil fokus penelitian tentang Penerapan Metode Pembelajaran *Rore Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Agama Islam di SD Negeri 06 Kepahiag.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini terdiri atas:

- a. Siswa kelas V SD Negeri 06 Kepahiag yang melaksanakan pembelajaran pendidikan Agama Islam, sejumlah 7 siswa.
- b. Guru Agama Islam di SD Negeri 06 Kepahiag yang bertugas sebagai observer yang membantu jalannya penelitian ini, terutama pada tahapan pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dalam setiap siklus.
- c. Peran Peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
- d. Berkolaborasi dengan guru dalam proses pembelajaran yang dirancang sebelumnya.

- e. Sebagai observer bersama-sama dengan guru senior dalam tahap pengamatan dan refleksi pada setiap siklus.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

1. Observasi

Observasi Observasi Sebagai alat pengumpul data banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling evktif adalah melengkapinya dengan format atau belangko pengamatan sebagai instrument.

Nilai ditentukan pada kisaran nilai untuk tiap kriteria pengamatan (Sujanah, 2005).

Penentuan nilai untuk tiap kriteria menggunakan persamaan seberikut:

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{(\text{Jumlah skor})}{(\text{Jumlah observasi})}$$

Skor tertinggi = Jumlah butir soal x Skor tertinggi tiap soal

Skor terendah = Jumlah butir soal x Skot terendah tiap soal

2. Tes

Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar peserta didik tersebut dapat dianalisis dengan cara mencari nilai Ketuntasan secara individu dan ketuntasan secara klasikal atau presentasi keberhasilan belajar dan lain-lain. Sedangkan data kualitatif di antaranya adalah deskripsi data yang mengAudio Visualkan hasil pengamatan observer terhadap aktivitas peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran.

Ketuntasan secara individu

Rumus persentase ketuntasan :

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

S=Persentase Ketuntasan Individual

R=Skor Yang Diproleh

N=Skor Maksimal

Siswa dikatakan tuntas secara individual apabila tercapai nilai 65%

Ketuntasan secara klasikal

Rumus persentase ketuntasan :

$$PK = \frac{JT}{JS} \times 100\%$$

PK=Persentase Ketuntasan Klasikal

JT=Jumlah Siswa Yang Tuntas

JS=Jumlah Seluruh Siswa

Siswa dikatakan tuntas klasikal apabila mencapai 85%

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah agenda, dan sebagainya. Hasil dari dokumentasi akan digunakan

sebagai pelengkap dan penguat dari data-data yang didokumentasikan. Metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan data rekapitulasi tentang; daftar peserta didik, daftar nilai prestasi peserta didik dan aktivitas peserta didik berupa dokumen Audio Visual/foto selama kegiatan pembelajaran.

Hasil Dan Pembahasan

Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal dari pembelajaran PAI pada kelas V di SD Negeri 06 Kepahiangguru cenderung menggunakan metode ceramah, oleh karena itu pembelajaran menjadi monoton dan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Hal ini membuat siswa merasa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu hasil belajar mata pelajaran PAI yang diperoleh siswa juga masih kurang dari nilai KKM. Hal ini dapat diketahui dari dokumentasi hasil ujian tengah semester gasal yang diperoleh siswa pada mata pelajaran PAI.

Kelas V mempunyai 7 siswa yang terdiri dari 3 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Berikut adalah keadaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang diperoleh dari nilai ujian tengah semester gasal sebagai berikut:

Tabel 1. Ujian Tengan Semester Gasal (Pra siklus)

No	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Aldo Saputra	50		Tidak Tuntas
2	Dika Pratama	52		Tidak Tuntas
3	Rafa Wahyu R.	52		Tidak Tuntas
4	Kelsi Olivia	50		Tidak Tuntas
5	Pazlika Rizki	78	Tuntas	
6	Fina	76	Tuntas	
7	Pertiwi	78	Tuntas	
Jumlah		436		
Nilai Rata Rata		62,28		
Tuntas		3		
Tidak Tuntas		4		

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

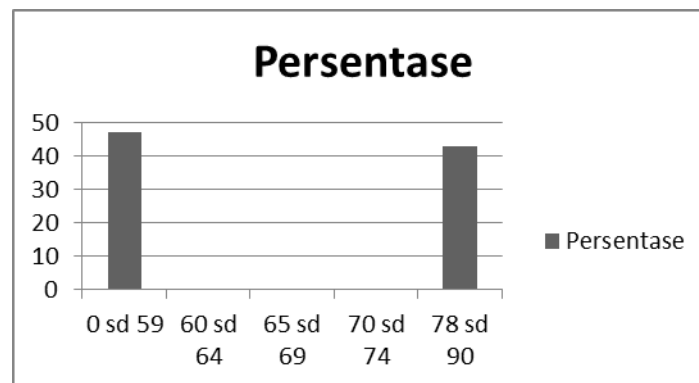
Nilai	Prekuensi	Persentase
78-90	3	42,85
70-74	-	0
65-69	-	0
60-64	-	0
0-59	4	47,15
Jumlah	7	100%

Berdasarkan table 2 diatas dapat disajikan diagram batang tingkat ketuntasan siswa pada pra siklus dalam pembelajaran mata pelajaran PAI kelas V Kepahiang sebagai berikut:

Table 3. Jumlah Siswa Tuntas Dan Tidak Tuntas

	Persentase
Siswa Tuntas	42,85
Siswa Tidak Tuntas	47,15

DIAGRAM 1



Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PAI adalah 75 siswa yang belum memenuhi KKM siswa atau 47,15% sedangkan yang sudah memenuhi KKM (>75) adalah sebanyak 3 siswa atau 42,85%. Dan rata-rata nilai kelas pada mata mata pelajaran PAI 62,48.

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 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 SDN 06 Kepahiang dapat meningkat dan rata-rata kelas dapat meningkat lebih dari nilai KKM.

Deskripsi Hasil Penelitian Tiap Siklus

Mekanisme kerja penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yang pada tiap-tiap siklus mencakup kegiatan sebagai berikut: 1) Perencanaan (*planning*) 2) Pelaksanaan (*action*) 3) Observasi (*observation*) 4) Refleksi (*reflection*).

1. Penelitian Tindakan kelas siklus I

Pada penelitian tindakan kelas siklus I ini, peneliti mengacu pada peningkatan hasil belajar siswa dengan metode *Role Playing*. Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan, satu pertemuan 4 jam pembelajaran (4x35 menit), yaitu hari Kamis, 5 Mei 2022. Pokok pembahasan pada siklus I pada materi Sejarah kebudayaan Islam tentang kisah khalifah Umar bin al-Khattab. Pada siklus I ini peneliti akan menerapkan metode *Role Playing*, adapun perencanaan siklus I mencakup kegiatan:

a. Tahap Perencana Tindakan

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

- 1) Observasi dan evaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan. Hasilnya menunjukkan masih kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswa masih rendah.
- 2) Menentukan metode baru yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI.
- 3) Membuat scenario pembelajaran dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V SD Negeri 06 Kepahiang. RPP disusun dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran
- 4) Menyiapkan materi Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Agama Islam Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 06 Kepahiang dan soal tes untuk mengetahui hasil pembelajaran

- 5) Meminta bantuan kepada guru kelas untuk observasi jalannya drama
- 6) Menentukan beberapa siswa yang akan memainkan scenario
- 7) Menyiapkan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran.

b. Tahap Pembelajaran Tindakan

Siklus: 1

Hari/Tanggal : Kamis / 5 mei 2022

Waktu : 07.00-09.45

Tempat : Ruang kelas V SDN 06 Kepahiang

Materi pembelajarn : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V SD Negeri 06 Kepahiang

c. Tahap pengamatan

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

Dalam kegiatan ini, penelitian 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:

1) Pengamatan terhadap siswa

- a) Kehadiran: Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I semua siswa dapat hadir dalam pembelajaran. Semua siswa masuk kelas sebelum guru masuk dalam ruangan, tetapi masi ada siswa yang sedang berbicara dengan adanya siswa yang masih makan.
- b) Keaktifan: Pelaksanaan siklus I 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 dibelakang.
- c) Kemampuan: Pada pelaksanaan siklus I, 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 di atas KKM 4 anak yang masih dibawah KKM ada 3 anak. Sehingga persentasenya adalah siswa yang nilainya diatas KKM 71,42 % dan siswa yang dibawah KKM 28,58%.

2) Aktivitas guru

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

3) Suasana pembelajaran

Suasana pembelajaran masi belum kondusif karena masih ada siswa yanga ramai sendiri dan membuat suara percakapan dalam drama kurang dapat di dengarkan siswa.

4) Hasil belajar

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

Tabel 4. Ujian Tengan Semester Gasal (siklus 1)

No	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Aldo Saputra	65		Tidak Tuntas
2	Dika Pratama	85	Tuntas	
3	Rafa Wahyu R.	80	Tuntas	
4	Kelsi Olivia	50		Tidak Tuntas
5	Pazlika Rizki	85	Tuntas	
6	Fina	85	Tuntas	
7	Pertiwi	90	Tuntas	
Jumlah		436		
Nilai Rata Rata		62,28		
Tuntas		5		
Tidak Tuntas		2		

Tabel 5. Persentase Hasil Belajar Siswa siklus I

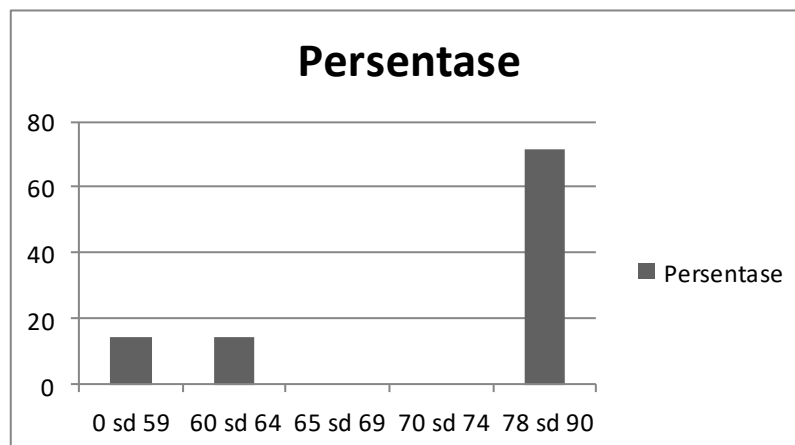
Nilai	Prekuensi	Persentase
78-90	5	71,42
70-74	-	0
65-69	-	0
60-64	1	14,28
0-59	1	14,28
Jumlah	7	100%

Berdasarkan table 2 diatas dapat disajikan diagram batang tingkat ketuntasan siswa pada pra siklus dalam pembelajaran mata pelajaran PAI kelas V Kepahiang sebagai berikut:

Tabel 6. Jumlah Siswa Tuntas Dan Tidak Tuntas

Keterangan Siswa	Persentase
Siswa Tuntas	71,42
Siswa Tidak Tuntas	28,58

DIAGRAM II



d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan sebagaimana tersebut diatas, peneliti bersama observer mengadakan diskusi di ruang guru untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran yang telah peneliti lakukan pada siklus I. Adapun refleksi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1) Proses pembelajaran

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

- a) Suasana kelas belum kondusif. Mengakibatkan jalannya drama masih kurang dapat dipahami oleh sebagian siswa, karena suara percakapan dalam drama terganggu oleh sebagian siswa yang masi ramai dalam kelas.
- b) Siswa yang memainkan persan kurang memahai tek dalam percakapan. Karakter peran belum muncul dalam siswa.
- c) Posisi siswa dalam memainkan kurang peran kurang strategis dan kuarang lues. Guru belum bisa mengatur tempat yang dipakai dalam drama.

2) Hasil belajar siklus I

Hasil belajar siklus I yang diperoleh siswa kelas V di SDN 06 Kepahiang pada mata pelajaran PAI sudah mengalami peningkatan dari kondisi awal. Hal tersebut diketahui dari hasil tes yang dilakukan setelah melakukan pembelajaran pada siklus

Adapun peningkatan persentasinya sebagai berikut:

Tabel 7. Ketuntasan Klasikal Pra Siklus Dan Siklus I

Tahap	% Ketuntasan Klasikal
PRA SIKLUS	42,85%
SIKLUS I	71,42%

Berdasarkan data diatas, siswa yang nilainya sudah mencapai atau di atas nilai KKM dari kondisi awal 42,85% dan pada siklus I menjadi 71,42% jadi naik sebanyak 17%. Adapun siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 56% dan pada siklus I menjadi 39% jadi turun menjadi 39%. Pada penelitian ini peneliti membuat indicator keberhasilan kinerja sebesar 70%, sedangkan hasil tindakan pada siklus I mencapai 71,42%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus I harus dilanjutkan pada siklus II, karena untuk mencapai indicator kinerja yang ingin dicapai oleh peneliti adalah 70% dan rata-rata kelas menjadi 75.

2. Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

a. Tahap perencanaan tindakan

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

- 1) Memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklusI II dengan mengamati catatan observer pada siklusI I.
- 2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.
- 3) Menyiapkan materi *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas V SD Negeri Kepahiang*, dan soal tes untuk mengetahui hasil pembelajaran.
- 4) Meminta bantuan kepada guru kelas untuk observasi jalannya drama.

- 5) Memberi penjelasan kepada siswa yang memerankan scenario agar lebih menguasai peran dan percakapan dalam scenario.
- 6) Menyiapkan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Siklus	: II
Hari/tanggal	: Kamis, 05 Mei 2022
Waktu	: 07.00-09.45
Tempat	: Ruang Kelas V SDN 06 Kepahiang
Materi Pembelajaran	: <i>Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas V SD Negeri Kepahiang</i>

c. Tahap pengamatan

Pengamatan ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru kelas V (Ellen Gustriani,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 dilakukan selama berlangsungnya dan setelah pelaksanaan pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktifitas 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:

- 1) Pengamatan terhadap siswa
 - a) 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 di kursi masing-masing.
 - b) Keaktifan: Pelaksanaan siklus II siswa sudah aktif dalam pembelajaran. Sebagian siswa sudah berani bertanya sebelum guru memberikan pertanyaan kepada siswa.
 - c) Kemampuan: Pada pelaksanaan siklus II, pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik dan sudah mencapai dan melebihi indikator kerja. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM ada 7 anak dan yang masi di bawah KKM ada 0 anak. Sehingga persentasenya adalah siswa yang nilainya di atas KKM 100% dan siswa yang dibawah KKM 0 %.

2) Aktifitas guru

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

3) Suasana pembelajaran

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

4) Hasil belajar

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

Tabel 8. Ujian Tengan Semester Gasal (Siklus II)

No	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Aldo Saputra	75	Tuntas	
2	Dika Pratama	85	Tuntas	
3	Rafa Wahyu R.	85	Tuntas	
4	Kelsi Olivia	75	Tuntas	
5	Pazlika Rizki	85	Tuntas	
6	Fina	90	Tuntas	
7	Pertiwi	90	Tuntas	
	Jumlah	585		
	Nilai Rata Rata	83,57		
	Tuntas	7		
	Tidak Tuntas	0		

Tabel 9. Persentase Hasil Belajar Siswa siklus II

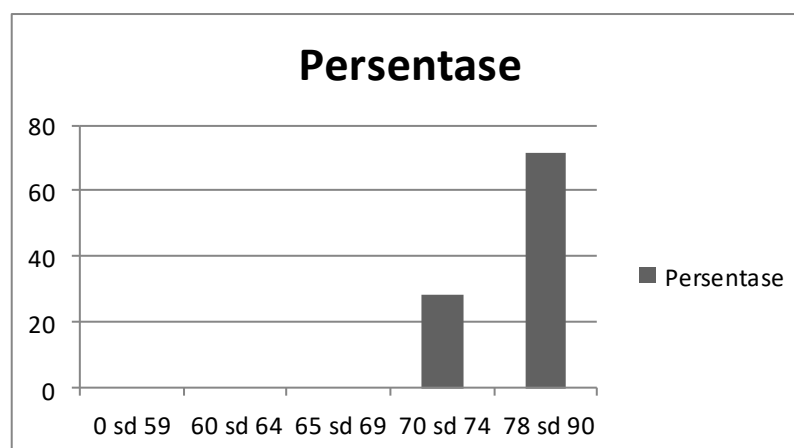
Nilai	Prekuensi	Persentase
78-90	5	71,42
70-74	-	28,58
65-69	-	0
60-64	1	0
0-59	1	0
Jumlah	7	100%

Berdasarkan table 2 diatas dapat disajikan diagram batang tingkat ketuntasan siswa pada pra siklus dalam pembelajaran mata pelajaran PAI kelas V Kepahiang sebagai berikut:

Tabel 10. Jumlah siswa tuntas dan tidak tuntas

Keterangan Siswa	Persentase
Siswa Tuntas	100%
Siswa Tidak Tuntas	0%

DIAGRAM III



d. Refleksi

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

- 1) Jalannya proses pembelajaran pada siklus II telah nampak adanya peningkatan antara lain:
- 2) Siswa sudah aktif dalam pembelajaran.
- 3) Siswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran
- 4) Guru sudah dapat mengatur situasi dan kondisi saat proses pembelajaran

e. Hasil belajar siklus

Hasil belajar siklus II yang diperoleh siswa kelas V di SDN 06 Kepahiang pada mata pelajaran PAI sudah mengalami peningkatan dari pelaksanaan siklus I Hal tersebut diketahui dari hasil tes yang dilakukan setelah melakukan pembelajaran pada siklus II. Adapun hasil belajar siklus II, persentasenya sebagai berikut:

Ketuntasan klasikal pra siklus dan siklus II

Tahap	Rata-rata nilai
PRA SIKLUS	42,85%
SIKLUS I	71,42%
SIKLUS II	100%

Berdasarkan data diatas, siswa yang nialinya sudah mencapai atau diatas nilai KKM dari kondisi awal 71,42 % dan pada siklus II menjadi 100% jadi naik sebanyak 28,58%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 70%, sedangkan hasil tindakan pada siklus II mencapai 74%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus II telah mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Penelitian ini berhenti pada siklus II.

Pembahasan Pra Siklus

Melalui observasi dapat diketahui bahwa pada saat pra siklus hasil belajar mata pelajaran PAI masih belum maksimal. Dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kurang berperan aktif dalam pembelajaran apalagi pada materi Upaya Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Metode *Playing Role* pada Siswa SD Negeri 06 Kepahiang. Pada materi ini siswa diharapkan untuk memahami Upaya Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Metode *Role Playing* pada Siswa SD Negeri 06 Kepahiang. Pada materi ini sebagian siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena materi bersifat cerita, maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa.

Selama ini metode pembelajaran yang digunakan guru hanya ceramah dan Tanya jawab, maka pembelajaran hanya monoton dan siswa menjadi bosan. Pada metode ini, kegiatan pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru dan kurang melibatkan aktifitas siswa. Guru hanya ceramah didepan kelas dan memberikan tugas serta beberapa pertanyaan kepada siswa. Penggunaan metode ini menyebabkan siswa lebih cepat mengantuk, bosan, dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran masih kurang dan hasil belajar menjadi rendah. Hal tersebut, merupakan pokok permasalahan yang terjadi sebelum pelaksanaan penelitian ini di lakukan.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup

atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari 1 orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Proses penerapan metode *Role Playing* dapat dimulai dengan menentukan materi pembelajaran yang akan di ajarkan, menentukan sumber belajar, membuat skenario drama, melaksanakan pertunjukan peran, dan evaluasi pemahaman siswa. Dengan metode ini berarti siswa berperan langsung dalam pembelajaran. Siswa berperan seperti kisah yang ada dalam materi pembelajaran. Sebagian siswa memerankan skenario yang dibuat oleh guru, dan siswa yang lainnya memperhatikan jalannya pertunjukkan peran.

Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* diharapkan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Hasil belajar dan rata-rata nilai siswa juga diharapkan dapat meningkat dari sebelum metode ini dilakukan.

Kesimpulan

Berdasarkan rata rata yang diperoleh dari serangkaian kegiatan peneltiaian yang dilaksanakan maka dapat diperoleh kesimpulan sabagai berikut:

Pembelajaran dengan metode Role Playing membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan dan sangat bermakna dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan pada setiap pertemuan dalam pembelajaran.

Selama proses kegiatan penelitian yang berlangsung terjadi suatu perubahan pada tingkah laku kearah yang lebih positif.hal ini dapat dibuktikan dengan skor rata-rata npada aspek pengamatan yang dilaksanakan selalu menungkat dan terjadi perkembangan setaip pembelajaran yang dilaksanakan. Peningkatan pada pemahaman konsep pembelajaran sangat signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari setiap peningkatan nilai pra siklus yang semula 62,28 kemudian terjadi kenaikan pada siklus I dengan nilai rata-rata 77,14 dan mengalami kembali kenaikan nilai rata-rata pada siklus II dengan nilai rata-rata 83,57 sebanyak hal ini juga dapat dilihat dari nilai ketuntasan klasikal pada setiap siklus yang bermula dari angka 0% menjadai 100% siswa dikatakan tuntas dalam belajar pada materi Upaya Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Role Playing pada Siswa SD Negeri 06 Kepahiang.

Bibliografi

- Abudin Nata.2007. Manajemen Pendidikan Jakarta: Prenda Media
- Aksara Syah Muhibbin. 1999. Metodologi Penelitian Agama. Jakarta: Grapindo Persada.
- Anissatul Mufarokah. 2009. Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta: Sukses Offset
- Bahdin Nur Tanjung & H. Ardial. 2008. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Jakarta: Kencana.
- Basyirudin Usman. 2002. Metodologi Pembelajaran Agama Islam. Jakarta: Ciputat Pres
- Departemen Agama RI.2005. AL-Qur'an dan Terjemahannya. Bandung: CV. Penerbit J-ART
- Hasan Basri. 2015. Paradigma Baru Sistem Pembelajaran. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Hasbullah. 1994. Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pres
- Hisyam Zaini. 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Iskandar. 2009. Pnelitian 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: PT Remaja Rosdakarya

- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2003. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditiya Bakti
- Ramayulis. 2001. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- Rohmat. 2000. *Pengantar Media Pembelajaran*. Surakarta: STAIN
- Slameto. 1998. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjana. 2010. *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: Grapindo Persada
- Suharsimi Ari Kunto. 2006. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suparno. 2002. *Materi PAI*. Bandung: Alfabet
- Surakarta Sardiman. 1992. *Interaksi Dan Motifasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grapindo Persada
- Suwarsi Madya. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Salatiga: PT. Bumi
- Syaifudin Azwar. 2002. *Test Prestasi Fungsi Dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset
- Syaiful Bahri Djamarah Dan Azwan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Wahidmurni. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.

