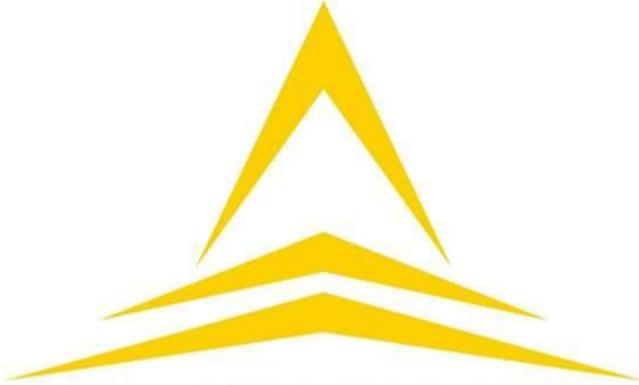


**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PAI PADA KOMPETENSI DASAR MENCERITAKAN
KISAH KETELADANAN NABI MUSA AS DI KELAS 4 SD NEGERI 3
PURBALINGGA WETANTAHUN PELAJARAN 2018/ 2019**



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:

**RAKHMAWATI SUKMA INTAN
NIM. 1522402243**

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya;

Nama : Rakhmawati Sukma Intan
NIM : 1522402243
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Kompetensi Dasar Menceritakan Kisah Keteladanan Nabi Musa As di Kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan Tahun Pelajaran 2018/ 2019”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

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

Purwokerto, **14 SEPTEMBER 2019**
Saya yang menyatakan,



Rakhmawati Sukma Intan
NIM. 1522402243



PENGESAHAN

Skripsi berjudul

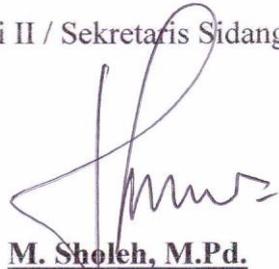
**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PAI PADA KOMPETENSI DASAR MENCERITAKAN
KISAH KETELADANAN NABI MUSA AS DI KELAS 4 SD NEGERI 3
PURBALINGGA WETAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

yang disusun oleh Rakhmawati Sukma Intan, NIM. 1522402243, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 21 Oktober 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing


Mawi Khusni Albar, M.Pd.
NIP. 19830208 201503 1 001

Penguji II / Sekretaris Sidang


M. Sholeh, M.Pd.
NIP. 19841210 201503 1 003

Penguji Utama


Kholid Mawardi ,S.Ag., M.Hum
NIP.19740228199931005

Diketahui oleh:
Dekan,


Dr. H. Suwito, M.Ag.
NIP.19710424 199903 1 002



NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto,
Kepada Yth.
Dekan FTIK IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Rakhmawati Sukma Intan
NIM : 1522402243
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Kompetensi Dasar Menceritakan Kisah Keteladanan Nabi Musa As di Kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan Tahun Pelajaran 2018/ 2019

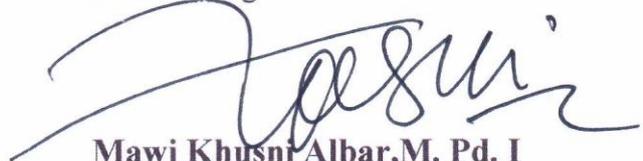
Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunaqosahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) .

Demikian atas perhatian Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 14 September 2019

Pembimbing



Mawi Khusni Albar, M. Pd. I
NIP. 19830208 2015030 1 001

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PAI PADA KOMPETENSI DASAR MENCERITAKAN
KISAH KETELADANAN NABI MUSA AS DI KELAS 4 SD NEGERI 3
PURBALINGGA WETAN TAHUN PELAJARAN 2018/ 2019**

Rakhmawati Sukma Intan NIM. 1522402243

**Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Pendidikan Agama Islam
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan langkah penerapan metode *role playing*, meningkatkan hasil pembelajaran PAI melalui penerapan metode *role playing* pada peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan tahun pelajaran 2018/ 2019.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah speserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan tahun pelajaran 2018/ 2019 yang berjumlah 17 peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa tes, obeservasi dan wawancara. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar mata pelajaran PAI, metode *role playing*. Analisis data yang diunakan, yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Langkah penerapan metode *role playing* yang tepat yaitu (a) menyiapkan materi dan perlengkapan drama, (b) menjelaskan materi menggunakan metode *role playing*, (c) pembagian peran peserta didik, (e) evaluasi, (f) penguatan, (g) kesimpulan. (2) Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan pembelajaran PAI SD Negeri 3 Purbalingga Wetan tahun pelajaran 2018/ 2019 yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar, yaitu siklus I 58,82%, dan siklus II 82,35%.(3) kendala yang dihadapi antara lain: (a) guru kurang menguasai langkah metode *role playing*, (b) peserta didik canggung dan malu-malu, (c) peserta didik kebingungan saat bermain *role playing*, solusi yang diberikan yaitu : (a) memberikan arahan kepada guru mengenai langkah penerapan metode *role playing*, (b) memberikan motivasi kepada peserta didik, (c) pembagian kelompok dan peran yang merata.

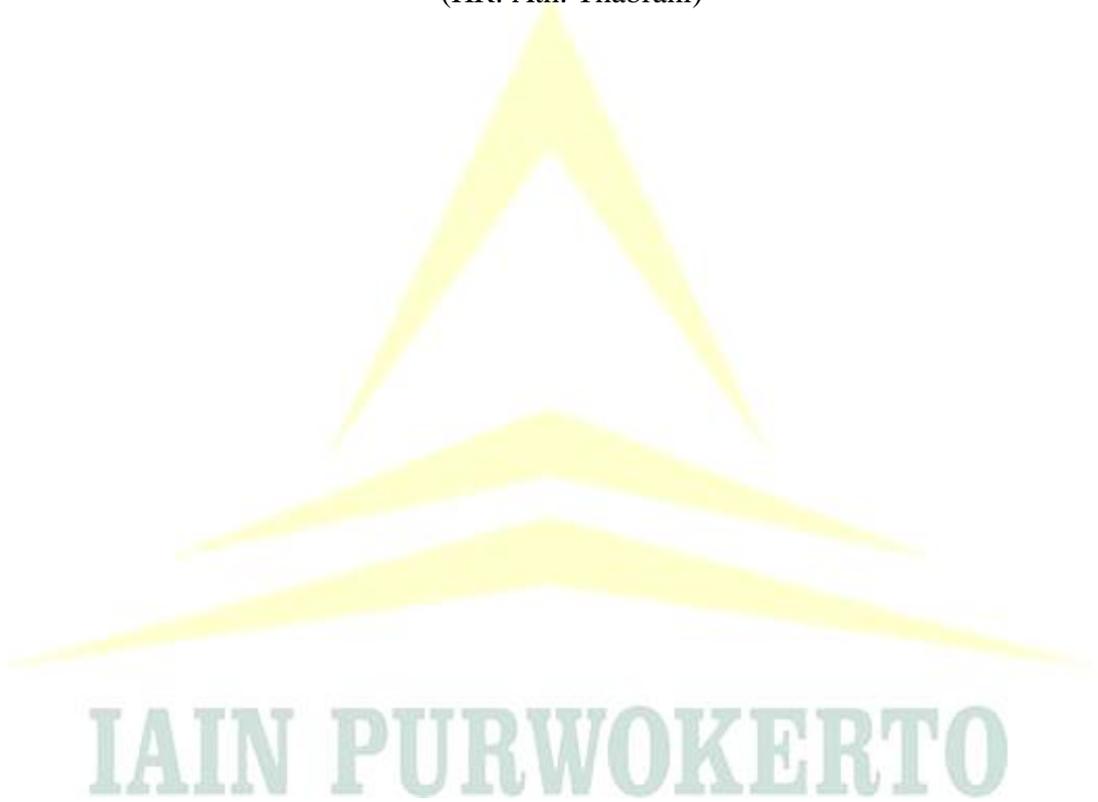
Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan pembelajaran PAI pada peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan tahun pelajaran 2018/ 2019.

Kata Kunci : metode *role playing*, hasil belajar, pembelajaran PAI

MOTTO

Tidak pantas bagi orang yang bodoh itu mendiamkan kebodohnya dan tidak pantas pula orang yang berilmu mendiamkan ilmunya

(HR. Ath. Thabrani)



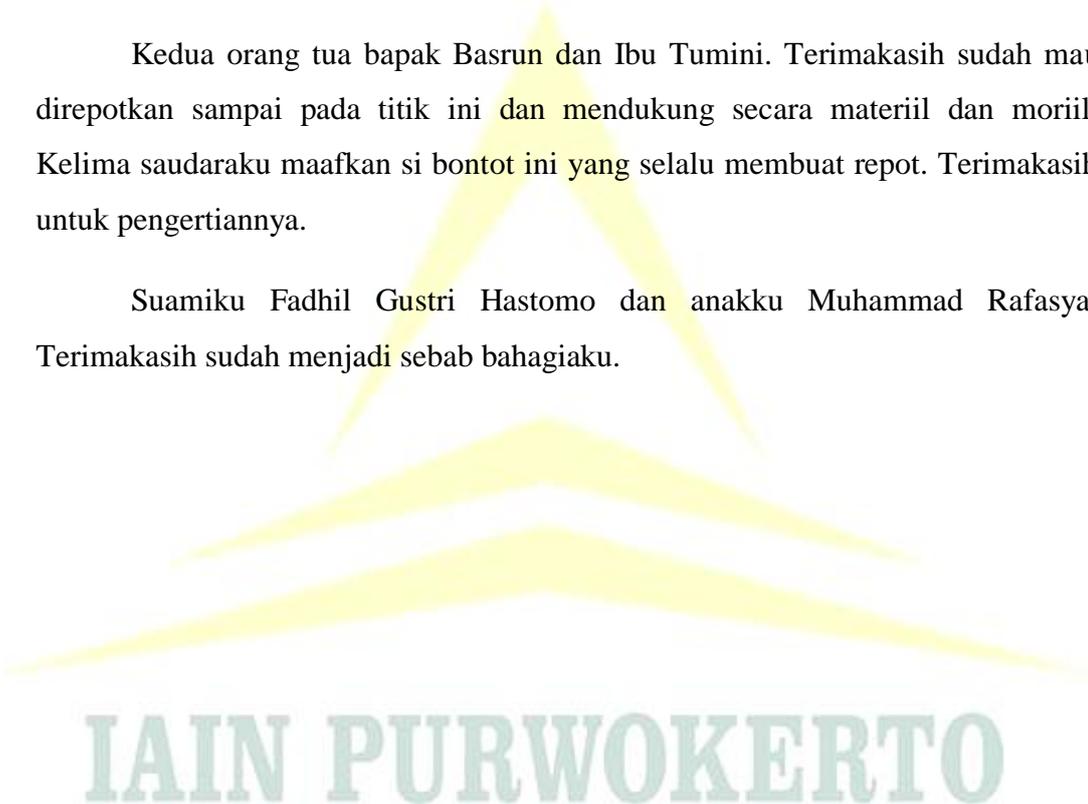
PERSEMBAHAN

Tuk kali kedua kupersembahkan karya fenomenal ini kepada kalian yang selalu menyatakan “*Kuliah bae kapan rampung, apa ora bosen*”.

Kepada Allah SWT terimakasih sudah memberikan segala nikmat dan membuat hati ini menjadi luar biasa tangguh

Kedua orang tua bapak Basrun dan Ibu Tumini. Terimakasih sudah mau direpotkan sampai pada titik ini dan mendukung secara materiil dan moriil. Kelima saudaraku maafkan si bontot ini yang selalu membuat repot. Terimakasih untuk pengertiannya.

Suamiku Fadhil Gustri Hastomo dan anakku Muhammad Rafasya. Terimakasih sudah menjadi sebab bahagiaku.



IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabiullah Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan umat Islam yang ada di dunia ini, amin.

Karya tulis ini merupakan skripsi yang diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Purwokerto sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.). Selama penyusunan skripsi ini dan selama penulis belajar di Fakultas Tarbiyah IAIN Purwokerto, penulis banyak mendapatkan arahan, motivasi, bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis akan menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Dr. H. Suwito, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, MA., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto
3. Drs. Subur , M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto
4. Dr. Sumiarti, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto
5. Dr. H. Slamet Yahya. M. Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto
6. Dr. Munjin, M.Pd.I., selaku Penasehat Akademik PAI Angkatan 2014
7. Mawi Khusni Albar, M. Pd. I selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan waktunya disela-sela kesibukannya pun dengan kesabarannya meng'iya'kan apa yang peneliti ajukan. Terimakasih telah membimbing barang sebentar.
8. Segenap Dosen dan Staf Administrasi IAIN Purwokerto yang telah membantu selama kuliah dan penyusunan skripsi ini.

9. Teman-teman Mahasiswa Eksekutif yang begitu luar biasa jasmani dan rohaninya. Semoga kita semua menjadi orang yang sholeh dan sholehah didunia dan diakhirat kelak. Pertemuan barang sebentar membuatku mengerti teman tidak melulu harus sebaya, yang terpenting saling mendukung dan 'brayan'.
10. Untuk kalian yang tidak peneliti sebutkan. Cukuplah peneliti ingat didalam hati dan pikiran, bagaimana mengenal seseorang diakhir-akhir tujuan yang sama yang pada akhirnya saling berdiri sendiri mencari titik aman. Terimakasih kalian yang telah menunggu dan terganggu.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, hanya kepada Allah penulis serahkan semua dan peneliti memohon saran serta kritik yang membangun atas penulisan skripsi yang telah dipresentasikan. Semoga skripsi ini akan dapat memberikan manfaat bagi semua dan terutama bagi peneliti khususnya, aamiin.

Purwokerto **14 SEPTEMBER 2019**
Saya yang menyatakan,



Rakhmawati Sukma Intan
NIM. 1522402243

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	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	4
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II METODE <i>ROLE PLAYING</i>, HASIL BELAJAR, DAN KISAH KETELADANAN NABI MUSA AS	
A. Kajian Pustaka	9
B. Kerangka Teori.....	11
1. Hasil Belajar	11
2. Metode <i>Role Playing</i>	18
3. Siswa Kelas 4/ IV Sekolah Dasar	24
4. Pendidikan Agama Islam.....	24
5. Kisah Keteladanan Nabi Musa As.....	25

6. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode <i>Role Playing</i> Pada Kisah Keteladanan Nabi Musa As Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar	29
C. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C. Metode Pengumpulan Data	32
D. Instrumen Penelitian	34
E. Metode Analisis Data	38
F. Indikator Penelitian.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Setting Penelitian.....	40
1. Gambaran Umum Sekolah.....	40
2. Visi dan Misi Sekolah.....	41
B. Deskripsi Pra-Siklus	41
C. Deskripsi Per Siklus.....	45
1. Deskripsi Siklus I.....	45
2. Deskripsi Siklus II	57
D. Pembahasan	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	71

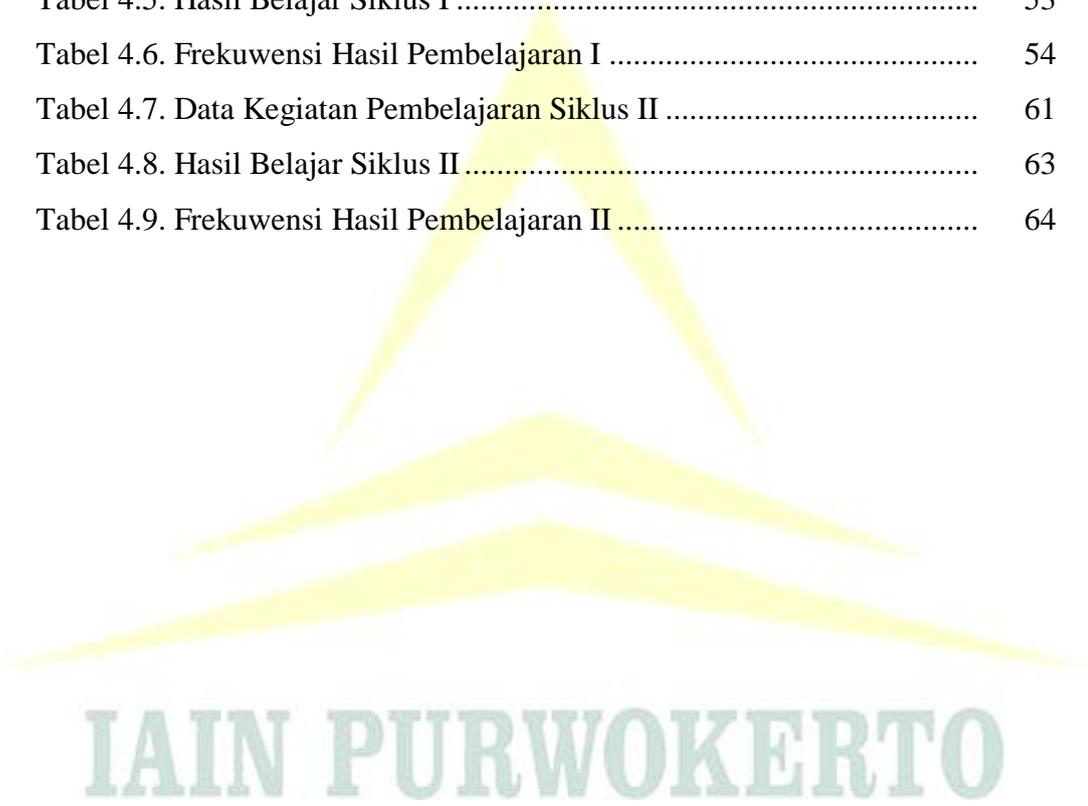
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Sarana dan Prasarana	40
Tabel 4.2. Data Pendidik dan Tenaga Pendidik	41
Tabel 4.3. Hasil Belajar Pra Siklus	43
Tabel 4.4. Data Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	50
Tabel 4.5. Hasil Belajar Siklus I	53
Tabel 4.6. Frekuensi Hasil Pembelajaran I	54
Tabel 4.7. Data Kegiatan Pembelajaran Siklus II	61
Tabel 4.8. Hasil Belajar Siklus II	63
Tabel 4.9. Frekuensi Hasil Pembelajaran II	64



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	37
Gambar 4.1. Hasil Pra Siklus.....	44
Gambar 4.2. Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus I.....	55
Gambar 4.3. Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus II.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP SIKLUS I

Lampiran 2 RPP SIKLUS II

Lampiran 3 Tabel KD Dan Indikator Pencapaian

Lampiran 4 Kompetensi Materi Kisah Keteladanan Nabi Musa AS

Lampiran 5 Lembar Penilaian Soal Siklus I

Lampiran 6 Hasil Penilaian/Lembar Jawaban Peserta Didik Siklus I

Lampiran 7 Lembar Penilaian Siklus II

Lampiran 8 Hasil Penilaian/Lembar Jawaban Peserta Didik Siklus II

Lampiran 9 Naskah Drama Kisah Keteladanan Nabi Musa AS

Lampiran 10 Foto Dokumentasi

Lampiran 11 Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

Lampiran 12 Pedoman Wawancara Peserta Didik

Lampiran 13 Pembagian Tugas Guru Dalam Pengembangandiri

Lampiran 14 Pembagian Tugas Guru Dalam Bidang Keuangan

Lampiran 15 Pembagian Tugas Guru Dalam Bidang Lomba

IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fokus kegiatan pembelajaran di sekolah adalah interaksi pendidik dan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang tersusun dalam suatu kurikulum. Pelaksanaan pembelajaran di dalam pendidikan dasar (SD/MI) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dasar terhadap siswa berupa kemampuan akademik, keterampilan hidup, pengembangan moral, pembentukan karakter yang kuat, kemampuan untuk bekerjasama, dan pengembangan estetika terhadap dunia sekitar.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan.¹ Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Namun seringkali dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, dengan kata lain tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, bahkan lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan.

Keberhasilan pendidikan di sekolah antara lain ditentukan oleh keberhasilan guru dalam mengajar di kelas dan mutu tenaga kependidikan. Keberhasilan guru dalam mengajar di kelas ditentukan oleh banyak faktor seperti, perencanaan, persiapan mengajar, metode mengajar, media mengajar, sarana dan prasarana lain yang menunjang sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang dicapai oleh

¹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung, Alfabeta, 2013) hlm 61.

siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diperoleh melalui kegiatan evaluasi.

Begitu juga dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 3 Purbalingga Wetan, kegiatan pembelajaran belum optimal sehingga hasil belajar siswa masih rendah, dari hasil ulangan harian pada kompetensi dasar “Menceritakan Kisah Keteladanan Nabi Musa as”, diperoleh data dari 17 siswa yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan Sekolah yaitu 70. Sebanyak 11 siswa (64,71%) belum tuntas KKM dan hanya 6 siswa (35,29%) yang tuntas KKM dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 46 dan rata-rata kelas 62,29.

Berdasarkan data di atas rata-rata hasil ulangan mata pelajaran PAI hanya sebagian kecil siswa yang memperoleh nilai di atas batas ketuntasan belajar (KKM). Menurut Slameto ada beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya nilai hasil belajar siswa, diantaranya: ²

1. Faktor intern

Faktor intern adalah beberapa faktor yang berasal dari siswa itu sendiri, diantaranya ada kemungkinan siswa malas, kurang memperhatikan guru, sering tidak masuk atau tidak teratur dalam belajar.

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern, adalah faktor yang berasal dari luar, seperti,:

a. Faktor Guru

Ada kemungkinan guru kurang persiapan dalam setiap pembelajaran, kurang kreatif dan kurang inovatif, dalam menyampaikan materi pelajaran

b. Faktor Sarana Prasarana

Ada kemungkinan kurangnya buku-buku pelajaran dan buku pendukung, alat peraga dan sarana yang lain.

c. Faktor Orang tua

² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 54

Ada kemungkinan orang tua dari siswa kurang begitu memperhatikan anaknya, kurang memperhatikan jam belajar anaknya.

d. Faktor KBM

Adapun faktor belum lulusnya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa adalah:

- 1) Komunikasi satu arah.
- 2) Pembelajaran masih konvensional.
- 3) Metode yang digunakan seadanya.

Sedangkan pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 3 Purbalingga Wetan cenderung masih menggunakan metode-metode lama yaitu demonstrasi dan ceramah yang membiasakan anak duduk diam mendengarkan guru menjelaskan materi yang sedang diajarkan. Begitu pula dengan peserta didik, sebagian dari mereka bahkan tidak mengetahui kisah dari keteladanan Nabi Musa As dan bermain sendiri didalam kelas. Jadi, ketika guru sedang menerangkan mereka hanya diam dan setelah selesai pembelajaran ditanya kembali tentang kisah keteladanan Nabi Musa As mereka hanya mengangguk.

Berdasar latar belakang masalah tersebut di atas, peneliti 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 kisah keteladanan Nabi Musa As di kelas 4 semester 1 di SD Negeri 3 Purbalingga Wetan yang sejatinya belum pernah dilakukan selama mengajar.

Metode Pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan siswa dilakukan dengan memerankan sebagai tokoh.³ Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung pada apa yang diperankan.

Metode *role playing* ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati dari

³ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung, Alfabeta, 2013) hlm 213.

sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran anak diberi kesempatan untuk menggunakan benda-benda di sekitarnya dan mengkhayalkan jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Keunggulan metode *role playing*, antara lain :

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
4. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran.

Secara teoritik, penerapan *Role Playing* membutuhkan keterlibatan sebagian atau semua siswa dalam memerankan suatu tokoh atau benda. Kondisi ini menuntut siswa untuk tidak diam, ia akan aktif tetapi dinamis. Hal ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa sangat terasa. Namun pengalaman penulis selama ini dengan cara belajar verbal siswa hanya mendengarkan guru berceramah dari hari ke hari, tidak membuat siswa senang mengikuti pelajaran, tetapi siswa menjadi jenuh dan tidak ada minat belajar.

Dari uraian di atas peneliti berkeyakinan bahwa metode *Role Playing* sangat efektif digunakan dalam peningkatan hasil belajar PAI pada materi kisah keteladanan Nabi Musa As, karena dalam metode ini anak-anak akan lebih senang dan lebih mempunyai makna jika belajar dilaksanakan sambil bermain, dengan bermain siswa akan memperoleh kesempatan berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual dan perilaku (psikososial dan emosional).

B. Defini Operasional

Guna memudahkan pembaca dalam memahami maksud judul penelitian ini, maka berikut ini penulis sajikan definisi operasional variabel yang diperlukan dalam penelitian ini.

1. Hasil Belajar

Hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan dan sebagainya) oleh usaha (pikiran, tanaman-tanaman, sawah, ladang, hutan dan sebagainya).⁴ Hasil belajar merupakan penguasaan 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.⁵

2. Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Bermain peran atau *role playing* adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.⁶ Metode *role playing* adalah bentuk metode mengajar dengan cara mendramakan atau memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para siswa diikutsertakan dalam memainkan peranan didalam mendramakan masalah-masalah sosial.

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan siswa dilakukan dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung pada apa yang diperankan. 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 dari sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain

⁴ Tim Penyusun. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Depdiknas. 2002) hlm. 391.

⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2014) hlm 2.

⁶ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Rosdakarya, 1986) hlm 8.

peran anak diberi kesempatan untuk menggunakan benda-benda di sekitarnya dan mengkhayalkan jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan.

3. Pendidikan Agama Islam

Pengertian pendidikan agama Islam dalam arti umum adalah sebagai berikut :

Menurut Ahmad D Marimba, pendidikan Islam yaitu bimbingan jasmani dan rohani, berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam.⁷

Menurut Arifin, Pendidikan Islam yaitu usaha orang dewasa muslim yang bertaqwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan Dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.⁸

Dari berbagai pendapat dan definisi diatas, dapat diambil suatu benang merah, bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu bimbingan, terhadap mental (jiwa) dan jasmani seseorang berdasarkan hukum-hukum Islam sehingga dapat tercipta manusia yang sempurna (insan kamil), sehat jasmani dan rohani yang akhirnya akan dapat mengamalkan serta menjadikannya ajaran agama Islam itu sebagai pandangan hidupnya.

Sedangkan arti khususnya, pendidikan agama Islam merupakan sebutan yang diberikan pada salah satu subyek pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa muslim dalam menyelesaikan pendidikannya pada tingkat tertentu. Ia merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kurikulum suatu sekolah sehingga merupakan alat untuk mencapai tujuan sekolah yang bersangkutan.

⁷ Ahmad. D Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Al-Ma'arif, 2006) hlm 203.

⁸ Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) hlm 8.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu “Apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada Kompetensi Dasar menceritakan kisah keteladanan Nabi Musa As di kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan Tahun Pelajaran 2018/2019?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kompetensi Dasar menceritakan kisah keteladanan Nabi Musa As di kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari Penelitian Tindakan Kelas ini antara lain:

1. Bagi Siswa

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

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bahwa pembelajaran metode *Role Playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. 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 satu pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, sistematika pembahasan.

Bab dua landasan teori meliputi; kajian pustaka, kerangka teori dan rumusan hipotesis.

Bab tiga metode penelitian, yang meliputi : Jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan teknik analisis data.

Bab empat berisi hasil penelitian dan pembahasan, yang meliputi deskripsi pra siklus, deskripsi per siklus dan pembahasan.

Bab lima penutup, yang berisi kesimpulan dan saran-saran.

IAIN PURWOKERTO

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Kompetensi Dasar Menceritakan Kisah Keteladanan Nabi Musa as di Kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan Tahun Pelajaran 2018/ 2019” dapat disimpulkan bahwa setelah peneliti melakukan tindakan yang meliputi dua siklus tindakan, peneliti mendapatkan data hasil penelitian. Kesimpulan dari penelitian ini adalah jika pembelajaran kisah keteladanan Nabi Musa as pada Mata Pelajaran PAI di kelas 4 dibelajarkan dengan menggunakan metode *Role Playing* akan meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan indikator keberhasilan yang peneliti targetkan. Nilai rata-rata akhir setelah dilakukan tindakan menggunakan metode *Role Playing* lebih besar dari nilai rata-rata sebelum dilakukan tindakan. Pada kondisi awal, pembelajaran yang dilakukan dengan metode klasik dan media seadanya, ternyata hasilnya belum maksimal. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata hasil test sebelum dilakukannya tindakan yaitu : 62,29 dengan prosentase ketuntasan 35,29%. Pada siklus I nilai rata-ratanya yaitu 67,05 dengan prosentase ketuntasan 58,82%. Pada siklus II dengan berbagai perbaikan, nilai rata-ratanya yaitu 75,52 dengan prosentase ketuntasan 82,35%. Antara siklus I dan siklus II terjadi kenaikan yang signifikan. Hal ini terbukti dari prosentase ketuntasan pada siklus I mencapai 58,82%, sedangkan prosentase ketuntasan pada siklus II mencapai 82,35%.

Dari hasil penelitian yang peneliti dapatkan, maka dapat membuktikan bahwa hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa "Jika Pembelajaran Kisah Keteladanan Nabi Musa as pada mata pelajaran PAI menggunakan Metode *Role Playing*, dimungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD N 3 Purbalingga Wetan Kecamatan Purbalingga Kabupaten Purbalingga dapat diterima".

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Hendaknya lebih fokus dalam proses belajar mengajar dan memperhatikan penjelasan dari guru.
 - b. Peserta didik lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
 - c. Lebih percaya diri dalam memberikan tanggapan atau pendapatnya.
 - d. Peserta didik dapat memanfaatkan belajar bermain peran dalam pembelajaran yang lain dan dapat digunakan dalam bersosialisasi di masyarakat.
2. Bagi Pendidik/ Guru
 - a. Guru harus lebih berusaha dalam mengarahkan peserta didik untuk tetap fokus dan aktif dalam proses belajar mengajar.
 - b. Guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, demi tercapainya tujuan pembelajaran, diantaranya dengan menggunakan metode yang bervariasi, optimalisasi media pembelajaran, memberikan *reward* dan *punishment* serta memberikan motivasi kepada siswa.
 - c. Guru hendaknya tidak ragu untuk menerapkan metode *role playing*, karena metode ini dapat mengembangkan kemampuan guru dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar serta lebih melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai yang pada akhirnya hasil belajar akan meningkat.
3. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah dapat lebih memberikan motivasi kepada guru dan kelengkapan sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar, sebagai bahan acuan bagi para guru untuk terus meningkatkan kualitas pembelajarn guna tercapainya tujuan pembelajaran yang pada akhirnya menciptakan pendidikan yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Abu Azka Ibn. 2014. *Belajar Dari Para Nabi dan Rasul 3*. Bandung : Titian Ilmu.
- Ali, Mohammad, 1992. *Strategi Penelitian Pendidikan*, Bandung : Angkasa.
- Arifin. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Hamalik. Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamruni, 2012. *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Insan Madani.
- Hidayati, Ulfah Nur, 2011. Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI GUPPI Pakuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011, *Skripsi*, STAIN Purwokerto.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama dan Budi Pekerti – Edisi Revisi*, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Maksum. M. A. 2008. *Khazanah Pendidikan Agama Islam*, Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri,
- Marimba, Ahmad. D. 2006. *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: Al-Ma'arif,
- Mentari, Saptinar NP, Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Pokok Bahasa Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia, di Kelas III MI Ma'arif NU 01 Generasi Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap Taqhun Pelajaran 2013/2014, *Skripsi* IAIN Purwokerto, 2014.
- Mularsih, Dr. Heni dan Prof. Dr. H. 2017. *Karwono Belajar dan Pembelajaran : Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Depok : Raja Grafindo Persada.
- Mustofa Arif dan Muhammad Thobroni. 2011. *Belajar dan Pembelajaran – Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Membangun Nasional*, Jakarta : Ar-Ruzz Media.
- Ngaefaturohmah, Elis. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Pokok Bahasan Unggah-Ungguh Melalui Metode Bermain Peran di Kelas II MI Istiqomah Sambas Purbalingga Tahun Pelajaran 2017/2018, *Skripsi*, IAIN Purwokerto.

- Ngalimun, 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo,
- NK, Roestiyah. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta,
- Nurfuadi. 2012. *Profesionalisme Guru*. Purwokerto, Stainpress,
- Purwanto, Ngalim. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung : Rosdakarya.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Slameto, 2014. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto, 1991. *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sofi, Abu. 2017. *Nabi Musa dan Tongkat Mu'jizat*, Bandung : Wacana Prima,
- Sudiyono. Anas. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumantr. Mohamad Syarif. 2016. *Strategi Pembelajaran : Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: UNY Press.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Rosdakarya.
- Tim Penyusun. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas. 2002.
- Widoyoko, Prof . Dr. S. Eko Putro, 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Zaini, Hisyam. dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta : Center for Teaching Staff Development (CTSD).