

**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

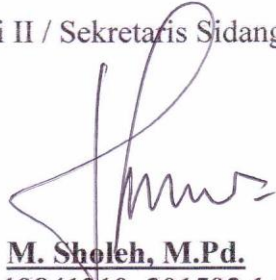
**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PAI PADA KOMPETENSI DASAR MENCERITAKAN
KISAH KETELADANAN NABI MUSA AS DI KELAS 4 SD NEGERI 3
PURBALINGGA WETAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

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.

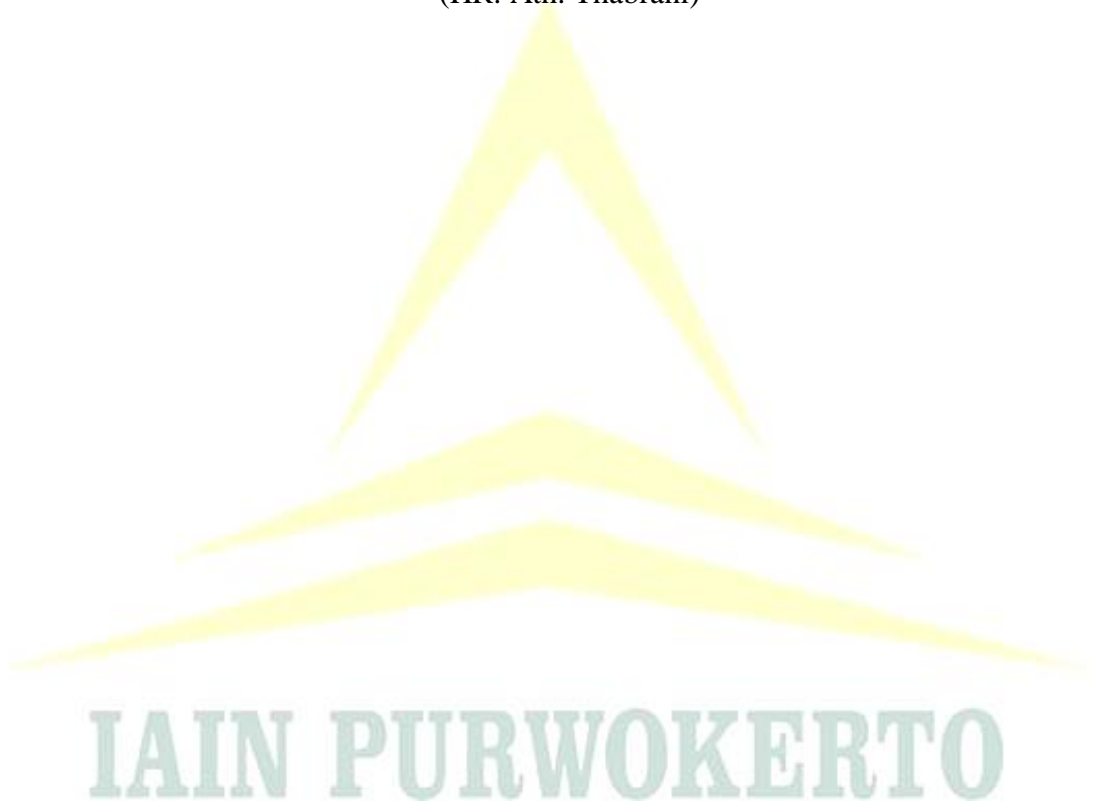
Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan pembelajaran PAI pada peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan tahun pelajaran 2018/ 2019.

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

IAIN PUR

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>, HASILBELAJAR, 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 II

METODE *ROLE PLAYING*, HASIL BELAJAR DAN KISAH KETELADANAN NABI MUSA AS

A. Kajian Pustaka

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.⁹ 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 peran anak diberi kesempatan untuk menggunakan benda-benda di sekitarnya dan mengkhayalkan jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan.

Secara teoritik, penerapan metode *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.

Skripsi yang berkaitan dengan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran antara lain Penelitian Tindakan Kelas Saptinar Mentari NP

⁹ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Rosdakarya, 1986) hlm 8.

dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pokok Bahasan Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia, di Kelas III MI Ma’arif NU 01 Gentasari Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode *role playing* hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pokok bahasan bangsa sebagai Bangsa Indonesia, di Kelas III MI Maarif NU 01 Gentasari Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap meningkat pada tiap siklusnya, pada siklus I ketuntasan siswa hanya 45% dan pada siklus II ketuntasan siswa telah mencapai 85%.¹⁰

Skripsi Elis Ngaefaturohmah yang berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Pokok Bahasan *Unggah-Ungguh* Melalui Metode Bermain Peran di Kelas III MI Istiqomah Sambas Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan bermain peran hasil evaluasi belajar siswa meningkat pada tiap siklusnya, pada pra siklus hanya 20% siswa yang tuntas KKM, pada siklus I meningkat menjadi 45,7 % dan pada siklus II ketuntasan siswa mencapai 88,6%.¹¹

Skripsi Ulfah Nur Hidayati yang berjudul “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. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan materi Khalifah Abu Bakar As Sidiq bahkan ketuntasan siswa mencapai 100% pada siklus II.¹²

¹⁰ Saptinar Mentari NP, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pokok Bahasan Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia, di Kelas III MI Ma’arif NU 01 Gentasari Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran 2013/2014*, Skripsi IAIN Purwokerto, 2014.

¹¹ Elis Ngaefaturohmah, *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Pokok Bahasan Unggah-Ungguh Melalui Metode Bermain Peran di Kelas III MI Istiqomah Sambas Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017*, Skripsi IAIN Purwokerto, 2017.

¹² Ulfah Nur Hidayati, *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI*

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dapat dijadikan sebagai masukan bagi penulis dalam melakukan penelitian ini. Ketiga Penelitian Tindakan Kelas diatas mempunyai persamaan dengan penelitian yang penulis susun, yaitu sama sama menggunakan metode *role playing* atau bermain peran pada tindakan yang dilakukan, yang membedakannya adalah pada mata pelajaran dan subjek penelitiannya.

B. Kerangka Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan dan sebagainya) oleh usaha (pikiran, tanaman-tanaman, sawah, ladang, hutan dan sebagainya). Hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan, atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Hasil merupakan sesuatu yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan sesuatu pekerjaan/aktivitas tertentu. Setiap individu belajar menginginkan sesuatu yang sebaik mungkin. Oleh karena itu, setiap individu harus belajar dengan sebaik-baiknya supaya prestasinya berhasil dengan baik. Sedangkan prestasi ada juga yang mengatakan bahwa prestasi adalah kemampuan. Kemampuan di sini berarti yang dimampui individu dalam mengerjakan sesuatu.

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.¹³ Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak

GUPPI Pakuncen Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011, Skripsi IAIN Purwokerto, 2011.

¹³ Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2014) hlm 2.

setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relative permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.¹⁴ Belajar menurut Hilgard dan Bower yang dikutip dari Muhammad Thobroni dan Ali Mustofa, belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi tersebut, perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respons pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat, misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya.¹⁵ Seseorang akan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman di masa lalu, perubahan tingkah laku menjadi lebih baik mungkin saja terjadi karena sudah pernah dialaminya. Menurut Kimble yang dikutip Karwono dan Heni Mularsih, belajar adalah perubahan yang relative permanen didalam behavioral *potentionality* (potensi behavioral) sebagai akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat).¹⁶

Jadi pada intinya tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar. Relevansi dengan tujuan belajar tersebut, maka hasil belajar meliputi : (a) Hal ihwal keilmuan dan ilmu pengetahuan, konsep, atau fakta (kognitif), (b) Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif) dan (c) Hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).¹⁷ Ketiga hasil belajar tersebut dalam pengajaran

¹⁴ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran : Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 2.

¹⁵ Muhammad Thobroni dkk, *Belajar dan Pembelajaran – Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Membangun Nasional*, (Jakarta : Ar-Ruzz Media, 2011), hlm. 19-20.

¹⁶ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran : Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok : Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 13.

¹⁷ Nurfuadi. *Profesionalisme Guru*. (Purwokerto, Stainpress, 2012) hlm 29.

merupakan tiga hal yang secara perencanaan dan programatik terpisah, namun dalam kenyataannya pada diri siswa akan merupakan satu kesatuan yang utuh dan bulat. Ketiganya itu dalam kegiatan belajar mengajar, masing-masing direncanakan sesuai dengan butir-butir bahan pelajaran.

Dari beberapa definisi di atas hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis, yang diraih siswa dan merupakan tingkat penguasaan setelah menerima pengalaman belajar. Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud hasil belajar siswa kelas 4 semester 1 adalah kemampuan yang dimiliki setiap siswa dalam memahami materi keteladanan Nabi Musa as.

b. Cara Menentukan Hasil Belajar

Hasil belajar ditentukan dengan cara melakukan evaluasi belajar setelah dilaksanakan pembelajaran serta membandingkan dengan hasil evaluasi sebelumnya. Siswa mengalami kemajuan belajar apabila mengalami kenaikan nilai hasil belajarnya setelah mengikuti proses pembelajaran.

Evaluasi pengajaran dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari hasil pengajaran atau dari suatu yang ada hubungannya dengan dunia pendidikan.¹⁸ Dalam kegiatan evaluasi ada dua kegiatan yaitu mengukur (kualitatif) dan menilai (kuantitatif).

Maksud dan tujuan evaluasi adalah untuk menentukan hasil yang dicapai oleh siswa. Bagaimanapun, penetapan proses pembelajaran secara keseluruhan termasuk tujuan yang akan dicapai oleh siswa, media pembelajaran, teknik pendekatan dalam pembelajaran, dan peran pengajar memerlukan evaluasi. Evaluasi

¹⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010) hlm. 56.

dilakukan secara berkesinambungan, baik sebelum, selama maupun sesudah dalam suatu proses pembelajaran.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar merupakan suatu perbuatan yang dilakukan untuk memperoleh atau memberikan perubahan pada diri seseorang. Untuk mendapatkan sebuah hasil yang maksimal, belajar harus dilakukan dengan efektif. Ada berbagai macam faktor yang mempengaruhi proses belajar, diantaranya¹⁹ :

1) Faktor yang ada pada diri sendiri atau individual. Faktor individual meliputi hal-hal berikut :

a) Faktor kematangan atau pertumbuhan.

Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan organ-organ tubuh manusia. Dimana anak yang memiliki usia ideal untuk melakukan sesuatu yang diharuskan tanpa adanya sebuah paksaan, karena pertumbuhan mental dari anak yang belum cukup usia belum matang sempurna. Kegiatan mengajarkan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan, potensi-potensi jasmani, dan ruhaninya telah matang.

b) Faktor kecerdasan atau intelegensi.

Tidak semua anak yang memiliki usia yang sama akan dapat menerima ilmu pengetahuan yang diberikan ataupun dapat mengembangkan berbagai macam potensi dirinya. Individu yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran, dapat berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan.²⁰ Sehingga berhasil atau tidaknya seseorang juga dapat dipengaruhi oleh kecerdasan individu.

¹⁹ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran – Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Membangun Nasional*, (Jakarta : Ar-Ruzz Media, 2011), hlm. 32-34.

²⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), hlm. 33.

c) Faktor latihan dan ulangan.

Belajar memerlukan latihan dan sering dilakukan berulang-ulang agar materi pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan akan menambah pengalaman-pengalaman baru. Apa yang dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara berkelanjutan dibawah kondisi yang mantap, sehingga penguasaan hasil belajar semakin baik.

d) Faktor motivasi.

Dorongan bagi individu disetiap proses belajarnya amat penting dilakukan. Seseorang tidak akan mau berusaha jika tidak mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika ia tidak mengetahui pentingnya dan bergunanya dari hasil yang akan dicapai.

e) Faktor pribadi.

Setiap manusia memiliki sifat kepribadian yang masing-masing berbeda dengan yang lainnya. Sifat-sifat kepribadian tersebut turut berpengaruh dengan hasil belajar yang dicapai. Termasuk ke dalam sifat-sifat kepribadian ini adalah faktor fisik kesehatan dan kondisi badan.

2) Faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor social, antara lain :

a) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga.

b) Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai di mana belajar dialami anak-anak.

c) Faktor guru dan bagaimana cara mengajarnya didalam kelas.

Sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan tersebut kepada peserta didiknya.

d) Faktor sarana dan prasarana.

Kelengkapan sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah akan mempermudah dan mempercepat belajar peserta didik.

e) Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar bisa terjadi apabila peserta didik yang memiliki jarak rumah yang jauh dari sekolah membuat peserta didik kelelahan, pengaruh lingkungan yang buruk, atau peserta didik yang memiliki intelegensi yang baik bersekolah di sekolah yang memiliki kualitas guru dan sarana dan prasarana yang baik belum tentu dapat memberikan hasil yang baik.

f) Faktor motivasi sosial.

Dorongan yang diberikan kepada peserta didik dapat berasal dari keluarga, saudara-saudara, tetangga, teman-teman, bahkan dari gurunya untuk selalu semangat dalam menuntut ilmu dan selalu rajin belajar.

d. Karakteristik Penilaian Hasil Belajar

Dalam penelitian pendidikan, tes kemampuan potensial dan tes kemampuan hasil belajar dapat digunakan sebagai alat pengumpul data. Tes kemampuan potensial adalah tes untuk mengukur derajat kemampuan seseorang yang bersifat herediter atau bawaan, seperti tes kecerdasan dan tes bakat. Tes kemampuan hasil belajar atau tes prestasi belajar adalah tes untuk mengukur kemampuan yang dicapai seseorang setelah melakukan proses belajar.²¹

Tes kemampuan hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam suatu bidang tertentu yang diperoleh dari mempelajari bidang tersebut. Dan hasil tersebut akan dinilai berdasarkan tes yang telah dikerjakan.

²¹ Mohammad Ali, *Strategi Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Angkasa, 1992), hlm. 81.

Penilaian hasil belajar peserta didik di sekolah menurut kurikulum 2013 memiliki lima karakteristik, yaitu²² :

1) Belajar Tuntas.

Asumsi yang digunakan dalam belajar tuntas adalah peserta didik dapat belajar apapun, hanya waktu yang dibutuhkan yang berbeda. Peserta didik yang belajar lambat perlu waktu lebih lama untuk materi yang sama dibandingkan peserta didik pada umumnya. Untuk kompetensi pada kategori pengetahuan dan keterampilan (KI-3 dan KI-4), peserta didik tidak diperkenankan mengerjakan pekerjaan berikutnya sebelum mampu menyelesaikan pekerjaan dengan prosedur yang benar dan hasil yang baik.

2) Autentik.

Memandang penilaian dan pembelajaran secara terpadu. Penilaian autentik harus mencerminkan masalah dunia nyata bukan dunia sekolah. Menggunakan berbagai cara dan kriteria holistik (kompetensi utuh merefleksikan pengetahuan, sikap dan ketrampilan). Penilaian autentik tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh peserta didik, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

3) Berkesinambungan.

Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang utuh mengenai perkembangan hasil belajar peserta didik, memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil terus menerus dalam bentuk penilaian proses, dan berbagai jenis ulangan secara berkelanjutan (ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, atau ulangan kenaikan kelas).

²² S. Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 14-15.

4) Berdasarkan acuan kriteria.

Kemampuan peserta didik tidak dibandingkan terhadap kelompoknya, tetapi dibandingkan terhadap kriteria yang ditetapkan, misalnya ketuntasan minimal, yang ditetapkan oleh satuan pendidikan masing-masing.

5) Menggunakan tehnik penilaian yang bervariasi.

Tehnik penilaian yang dipilih dapat berupa tes tertulis, lisan, produk, portofolio, unjuk kerja, proyek, pengamatan, dan penilaian diri.

2. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Strategi pada mulanya digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*.²³

Sedangkan strategi atau metode pembelajaran merupakan rencana tindakan atau rangkaian tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran.²⁴ Strategi pembelajaran juga berarti suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.²⁵

Bermain peran atau *role playing* adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau

²³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006) hlm.126.

²⁴ Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012) hlm 3.

²⁵ Wina Sanjaya, *Strategi...* hlm.126.

kelompok di masyarakat.²⁶ 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* sendiri merupakan 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.

Role play adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.²⁷ Menurut Supriyadi yang dikutip oleh Dr. Mohamad Syarif Sumantri bahwa metode, teknik, atau cara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.²⁸ Metode *role playing* atau bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan aktivitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, karakter khusus.²⁹

Adapun pengertian *role playing* juga diartikan dimana siswa dapat berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/ psikologi.³⁰ Sedangkan dalam pengertian lain mengartikan *role play* adalah pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan, dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk

²⁶ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Rosdakarya, 1986) hlm. 8.

²⁷ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : Center for Teaching Staff Development (CTSD), 2008), hlm. 98.

²⁸ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi...* hlm. 93.

²⁹ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hlm. 250.

³⁰ Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991) hlm. 90.

dipakai sebagai bahan analisa oleh kelompok.³¹ *Role playing* disini mengartikan bahwa guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan kesimpulan dan refleksi.³²

Berdasarkan uraian pengertian metode di atas dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah metode atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran dengan cara siswa bermain peran tokoh atau benda-benda sekitar yang dilakukan oleh dua orang atau lebih melalui bimbingan guru untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.

Menurut Zaini ada beberapa pendekatan dalam *role play*, yaitu³³ :

- 1) *Role play sederhana*, tipe ini membutuhkan waktu yang sedikit persiapan dan cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Siswa diberi peran-peran yang khusus dan seperangkat skenario. Kemudian mereka memerankan secara spontan problem kemanusiaan yang telah ditentukan.
- 2) *Role play* sebagai latihan, tipe ini berbasis ketrampilan dan menuntut persiapan. Peserta akan membutuhkan informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role play*.
- 3) *Role play* yang diperpanjang, peserta membutuhkan persiapan tentang problem atau skenario serta persiapan tentang peran mereka sendiri.

³¹ Slameto, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991) hlm. 104.

³² Ngalmun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014) hlm. 174.

³³ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi...* hlm. 94.

Hamzah Uno menjelaskan bahwa proses bermain peran (*role playing*) ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk :

- 1) Menggali perasaannya.
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam mata pelajaran.

Menurut Hamalik tujuan bermain peran, sesuai dengan jenis belajar adalah³⁴ : (1) Belajar dengan berbuat, siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya, (2) Belajar melalui peniruan (imitasi), para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (*actor*) dan tingkah laku mereka, (3) Belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku para pemain/ pemegang peran yang telah ditampilkan, (4) Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan.

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

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.

³⁴ Dr. Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi...* hlm. 95

b. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Di dalam hal yang menyangkut kesejahteraan bersama perlu ada musyawarah dan mufakat agar dapat mengambil keputusan bersama. maka siswa dalam bermain peranan, harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan bersama masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama.

Begitu pula dengan pelaksanaan metode atau teknik *role playing* ini agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkahnya ialah³⁵ :

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang actual di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya, dan siswa yang lain menjadi penonton.
- 2) Guru harus memiliki masalah yang penting, sehingga menarik perhatian siswa. Ia mampu menjelaskan secara menarik sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah tersebut.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama.
- 4) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak, ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- 5) Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang telah dilakukan setelah sosidrama selesai.

³⁵ Roestiyah NK, *Strategi...* hlm. 91-92.

- 6) Bila siswa belum terbiasa, bisa di bantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama daam dialog.
- 7) Sebagai tindak lanjut dan hasil diskusi, walau mungkin masalah belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

1) Kelebihan *Role Playing*

Dengan teknik ini siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Karena mereka bermain peranan sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial tersebut. Bagi siswa dengan berperan sebagai orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang tersebut. Ia dapat merasakan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Juga penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik. Begitu pula dengan pemikiran siswa, mereka lebih meluaskan pandangannya tentang keadaan-keadaan yang berada disekitarnya.³⁶

Selain pendapat tersebut, terdapat beberapa kelebihan dalam metode *role play* yaitu dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, dan membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

³⁶ Roestiyah NK, *Strategi...* hlm. 93.

2) Kelemahan *Role Playing*

Apabila guru/ pendidik tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan metode ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka *role play* tidak akan berhasil, apabila guru/ pendidik tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan maka akan mengacaukan berlangsungnya proses pembelajaran karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama-sama, penggunaan waktu yang relatif banyak atau panjang, pengkodisian kelas yang ekstra dalam prses pembelajaran, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa tetapi tidak semua guru memilikinya, dan tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Dalam hubungan antar manusia selalu memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat-istiadat kebiasaan dan keyakinan seseorang, jangan sampai ditinggalkan sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang.³⁷

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode *role playing* yaitu memberi kesan yang kuat terhadap ingatan siswa, menarik perhatian siswa, dan menambah motivasi serta menumbuhkan kebersamaan dan kesetiakawanan sosial siswa. Selanjutnya, kelemahan metode ini adalah membutuhkan penguasaan materi yang luas, kreativitas dan daya kreatif yang tinggi, waktu yang relatif lama, dan tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

3. Siswa Kelas 4/ IV Sekolah Dasar

Siswa kelas 4 SD N 3 Purbalingga Wetan adalah individu yang mengikuti kegiatan belajar mengajar pada jenjang keempat di SD N 3 Purbalingga Wetan. Sekolah Dasar ini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan dan

³⁷ Roestiyah NK, *Strategi...* hlm. 92.

Kebudayaan Kabupaten Purbalingga yang terletak di desa Purbalingga Wetan Kecamatan Purbalingga Kabupaten Purbalingga.

Siswa Kelas 4 dalam pembelajaran PAI digolongkan kedalam kelas tinggi, yaitu siswa SD usia 10-11 tahun. Siswa SD pada usia ini umumnya berada dalam taraf berfikir *Operasional Konkret*, artinya materi dan konsep yang diajarkan kepada anak yang harus diawali dengan hal-hal yang bersifat konkret (nyata).

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan adalah segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan.³⁸ Agama artinya kepercayaan kepada Tuhan yang dinyatakan dengan mengadakan hubungan dengan Dia melalui upacara, penyembahan, dan permohonan, dan membentuk sikap hidup manusia menurut atau berdasarkan ajaran agama tersebut.³⁹

Islam ialah kedamaian, kesejahteraan, keselamatan, penyerahan (diri), ketaatan, dan kepatuhan. Dari perkataan *salamat*, *salm* tersebut timbul ungkapan *assalamu'alaikum* yang telah membudaya dalam masyarakat Indonesia. Artinya mengandung do'a dan harapan semoga selamat, damai, sejahtera.⁴⁰ Islam sebagai agama wahyu yang memberi bimbingan kepada manusia mengenai semua aspek hidup dan kehidupannya, dapat diibaratkan seperti jalan raya yang lurus dan mendaki, memberi peluang kepada manusia yang melaluinya sampai ketempat yang dituju, tempat tertinggi dan mulia. Ajaran agama Islam tidak berasal dari tradisi, tetapi dari Allah melalui wahyu-Nya, mengatur tata hubungan manusia dengan Tuhan, dengan dirinya sendiri, dengan manusia lain dalam masyarakat dan dengan lingkungan hidupnya. Segala aturan berpedoman kepada Al'Qur'an dan Hadist.

³⁸ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung : Rosdakarya, 2011), hlm. 10

³⁹ Ngalim Purwanto, *Ilmu...* hlm. 40

⁴⁰ Ngalim Purwanto, *Ilmu ...* hlm. 49-50

Dari penjelasan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa usaha-usaha yang dilakukan oleh orang dewasa maupun anak-anak dalam mencari ilmu-ilmu pengetahuan sesuai dengan ajaran agama Islam, baik yang bersifat duniawi ataupun bukan duniawi. Yang dapat dipelajari didalam agama Islam meliputi akidah, akhlak, syariat, taqwa, fiqh, tarekh dan lain sebagainya.

5. Kisah Keteladanan Nabi Musa

Dalam pembelajaran materi Pendidikan Agama Islam banyak sekali yang harus dipelajari sebagai seorang muslim. Meliputi akidah, akhlak, ilmu tajwid, fiqh, tarekh (kisah-kisah) dan lain sebagainya. Salah satunya adalah pengetahuan tentang kisah-kisah para Nabi dan Rasul terdahulu, manusia-manusia terpilih yang diutus oleh Allah SWT di bumi yang pasti menjadikan teladan bagi para peserta didik. Hikmah-hikmah yang dapat diambil dari berbagai kisah nabi dan Rasul tersebut sangat berarti bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Nabi Musa As adalah seorang Nabi dari Bani Isra'il. Ia terlahir di Negeri Mesir, dalam masa pemerintahan Raja Fir'aun yang kejam dan kafir. Alkisah, pada masa itu Raja Fir'aun diberi tahu oleh salah seorang penasehat (ahli nujum) nya bahwa akan lahir seorang bayi laki-laki dari Bani Isra'il yang suatu saat akan menghancurkan kerajaannya. Maka hati Fir'aun pun sangat gelisah mendengar hal tersebut. kemudian ia pun memutuskan untuk membunuh setiap bayi laki-laki yang lahir pada masa itu.⁴¹

Salah satu dari pasangan pada masa itu yaitu Yukabad dan suaminya Imran turut merasakan kesedihan dan perasaan was-was karena pada saat itu Yukabad juga sedang mengandung. Alhasil setiap hari Yukabad disuruh oleh suaminya untuk mengurung diri di dalam rumah hingga saatnya nanti melahirkan. Setelah sekian bulan berlalu, lahirlah bayi mungil dari pasangan Yukabad dan Imran, tetapi alangkah

⁴¹ Abu Azka Ibn Abbas, *Belajar Dari Para Nabi dan Rasul 3*, (Bandung : Titian Ilmu, 2014), hlm. 38.

terkejutnya pasangan tersebut ketika diketahui bahwa bayinya seorang laki-laki. Dan para pengawal Fir'aun tak henti-hentinya berkeliling dan menyelidiki setiap rumah dan perempuan hamil di jadikan perhatian sampai melahirkan.⁴²

Setelah kelahiran bayinya, Yukabad diliputi rasa cemas dan tidak tenang perihal keselamatan anaknya. Akhirnya Allah SWT memberikan ilham kepadanya untuk menghanyutkan anaknya di Sungai Nil dan dimasukkan ke dalam sebuah peti. Dengan bertawakkal kepada Allah SWT. Atas izin Allah SWT, peti berisi bayi yang dihanyutkan ke sungai Nil diketemukan oleh istri raja Fir'aun yang bernama Siti Asiyah dan kemudian dijadikan sebagai anak angkat.⁴³

Setelah dewasa Nabi Musa As mengajak orang-orang untuk menyembah Allah SWT dan itu membuat resah raja Fir'aun. Suatu ketika raja Fir'aun mendengar kabar bahwa Nabi Musa as telah memukul mati seseorang dari bangsa Qibti, yaitu bangsa dari raja Fir'aun karena berkelahi dengan bangsa Bani Israil. Hal tersebut membuat raja Fir'aun tambah murka dan memburu Nabi Musa As untuk dibunuh. Nabi Musa As kemudian pergi meninggalkan Mesir dan pergi ke Negeri Madyan. Di Madyan Nabi Musa bertemu dengan anak Nabi Syu'aib yang bernama Safura yang kemudian diperistri oleh Nabi Musa As.

Sekian tahun lamanya Nabi Musa As merasa rindu terhadap kampung halamannya dan memutuskan untuk kembali ke Mesir serta membawa istrinya, dalam perjalanan Nabi Musa As di bukit Tursinai mendapatkan wahyu untuk pertama kalinya dari Allah SWT, yang kemudian Nabi Musa As diberikan mujizat berupa tongkat yang dapat berubah menjadi ular, tongkat yang dapat membelah lautan, dan tangan Nabi Musa As dapat mengeluarkan cahaya. Kedatangan Nabi Musa As ke Mesir bersama saudaranya yaitu Nabi harun As dan pengakuannya sebagai seorang Nabi membuat raja Fir'aun marah dan menuduhnya sebagai

⁴² Abu Sofi, *Nabi Musa dan Tongkat Mu'jizat*, (Bandung : Wacana Prima, 2017), hlm. 7.

⁴³ M. A.. Maksum, *Khazanah Pendidikan Agama Islam*, (Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2008), hlm. 39.

seorang penyihir. Nabi Musa As mengingatkan raja Fir'aun, "Janganlah kamu membuat dusta, nanti kamu dibinasakan dan mendapat siksa Allah SWT". Namun raja Fir'aun tetap menantang bersama para tukang sihirnya. Lalu para tukang sihirnya melemparkan tali-tali dan tongkat-tongkatnya yang kemudian berubah menjadi ular menjalar dan mengelilingi Nabi Musa As.

Kemudian Nabi Musa As melemparkan tongkatnya, seketika itu jadilah ular yang sangat besar merayap sambil memakan ular-ular tukang sihir raja Fir'aun. Kejadian tersebut membuat para tukang sihir raja Fir'aun mengaku kalah dan bersujud kepada Allah SWT dan berkata, "Kami telah percaya kepada Tuhan Harun dan Musa". Melihat tukang sihir dan istrinya, Siti Asiyah beriman kepada Nabi Musa As bertambahlah murka raja Fir'aun. Bersama bala tentaranya, ia menyiksa orang-orang yang beriman termasuk istrinya sampai mati. Melihat hal tersebut Nabi Musa As dan orang-orang beriman mundur dan melarikan diri dari kota Mesir.

Raja Fir'aun dan bala tentaranya mengejar Nabi Musa As dan para pengikutnya sampai ke dekat Laut Merah. Nabi Musa As dan para pengikutnya kebingungan. Di saat keadaan terdesak tersebut Allah menurunkan wahyuNya yang memerintahkan Nabi Musa As agar memukulkan tongkatnya ke permukaan Laut Merah. Tiba-tiba saja laut membelah menjadi dua bagian, jalan yang panjang telah membentang di hadapan mereka.

Nabi Musa As dan para pengikutnya terus berlari mengikuti jalan panjang yang telah terbentang menuju ke seberang. Di kejauhan, terlihat raja Fir'aun beserta bala tentaranya terus saja mengejar Nabi Musa As. Akhirnya Nabi Musa As sampai di seberang dengan keadaan selamat. Sementara Raja Fir'aun dan bala tentaranya masih berada di pertengahan jalan. Di saat itulah Allah SWT mengembalikan Laut Merah seperti keadaan semula dan raja Fir'aun beserta bala tentaranya pun ditelan oleh

air laut. Demikianlah pembalasan dari Allah SWT terhadap orang yang durhaka.⁴⁴

6. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode *Role Playing* Pada Kisah Keteladanan Nabi Musa As Pada Siswa kelas 4 Sekolah Dasar

Dari uraian diatas pada pembelajaran materi kisah keteladanan Nabi Musa As pada peserta didik kelas 4 sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa peningkatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi kisah Nabi Musa As baik proses maupun hasil belajar peserta didik kelas 4 sekolah dasar yang pada umumnya berumur antara 9 tahun sampai 10 tahun dan masih berfikir secara konkret, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta senang berkelompok.

Yang dilakukan pertama kali yaitu pendidik membagi siswa yang terdiri dari 17 siswa menjadi 2 kelompok. Kemudian siswa diberikan peran masing-masing, diberikan alat bantu dan diberikan tanda sebagai perannya. Sehingga mereka dapat saling menghafal peran yang telah diperolehnya. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian dengan kelompok yang lain.

Setelah itu tiba gilirannya masing-masing kelompok untuk menampilkan sesuai dengan perannya masing-masing. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik dapat leluasa memerankan perannya. Pendidik memantau jalannya kegiatan tersebut dan sesekali membenarkan kesalahan dari siswa yang memerankan peran.

Kemudian setelah semua permainan selesai, pendidik memberikan pertanyaan berupa 10 soal isian dan 5 soal uraian. Dalam kegiatan ini, metode atau strategi dilakukan dengan penjelasan, pelatihan, tanya jawab, dan penugasan sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dilakukan sehingga ketuntasan materi pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

⁴⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama dan Budi Pekerti – Edisi Revisi*, (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hlm. 46-50.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada permasalahan dalam penelitian tindakan 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” yang dilakukan oleh peneliti, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: "Jika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kompetensi dasar menceritakan kisah keteladanan Nabi Musa As menggunakan metode *Role Playing*, dimungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas Kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan".



IAIN PURWOKERTO

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu pembelajaran di kelasnya. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif dan penulis bertindak sebagai peneliti dibantu oleh seorang kolabor. Kolaborasi penulis lakukan bersama sesama guru PAI di tingkat Sekolah Dasar yaitu Ibu Ida Rozalina yang mengajar mata pelajaran PAI di SD Negeri Penambongan 1 Purbalingga.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan suatu tempat atau daerah dari penelitian yang dilakukan. Penetapan suatu tempat penelitian sangatlah penting dalam tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas, karena dengan ditetapkannya tempat penelitian berarti obyek dan tujuan telah ditetapkan sehingga mempermudah penelitian.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Purbalingga Wetan, Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah. SD Negeri 3 Purbalingga Wetan terletak di Jalan Cahyana No.19. Di sebelah Timur sekolah ini terdapat area industry kerajinan dari tempurung kelapa, tetapi hal tersebut tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di kelas. SD Negeri 3 Purbalingga Wetan memiliki pendidik dan tenaga kependidikan sebanyak 12 orang, yang terdiri 1 orang Kepala Sekolah, 8 orang guru, 2 pegawai TU (Tata Usaha), dan 1 orang penjaga sekolah. Begitupun siswa yang seluruhnya berjumlah 134 anak.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada peserta didik kelas IV semester I tahun pelajaran 2018/2019, dengan jumlah peserta didik sebanyak 17 anak. Terdiri dari 8 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

C. Metode Pengumpulan data

Teknik penelitian yang akan digunakan dalam pengumpulan data yaitu:

1. Tes

Tes adalah sehimpunan pertanyaan yang harus dijawab atau pertanyaan-pertanyaan yang harus dipilih, ditanggapi atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh orang yang dites (*testee*) dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek (perilaku/ atribut dari orang yang dites tersebut. Tes ini dilakukan sebelum adanya tindakan penelitian kelas, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa tentang suatu kompetensi yang harus dimiliki siswa⁴⁵.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/ kecil.⁴⁶ Wawancara dapat dipandang sebagai metode pengumpulan data dengan jalan tanya-jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan pendidikan. Pada umumnya dua orang atau lebih hadir secara fisik dalam proses tanya-jawab itu, dan masing-masing pihak dapat menggunakan saluran-saluran komunikasi secara wajar dan lancar.⁴⁷

Metode wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan peserta didik tiap kelas, tentang letak sekolah, dan data yang menjadi responden dalam wawancara ini adalah kepala sekolah, dan peserta didik kelas 4.

⁴⁵ Maman Suryaman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta: UNY Press) 2012, hlm. 186

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 194

⁴⁷ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid 2*, (Yogyakarta : Andi, 1980), hlm. 193

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, skrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, naskah, rapat, leger, agenda, dan sebagainya. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang identitas siswa serta daftar nilai dari pra siklus dan setelah tindakan tiap siklus.

4. Observasi (Pengamatan)

Pengamatan (Observasi) adalah kegiatan mempelajari sesuatu gejala dan peristiwa melalui upaya mengamati dan mencatat data atau informasi secara sistematis. Pada umumnya observasi melibatkan indra penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan penciuman.

Dilihat dari jenisnya observasi terdiri dari dua jenis, yaitu :

- a. Observasi Partisipatif (*Participant Observation*) yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat (observer) dengan melibatkan dirinya dalam suatu kegiatan yang sedang dilakukan atau dialami oleh orang lain, dan yang diobservasi tidak mengetahui bahwa dia sedang diobservasi.
- b. Observasi Non-partisipatif (*Non Participant observation*) yaitu observasi dimana observer tidak melibatkan diri dalam kegiatan yang dilakukan atau sedang dialami oleh orang lain. Pengamat (*observer*) berada di luar kegiatan yang sedang diobservasi.

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan termasuk observasi partisipatif karena peneliti atau pengamat melibatkan diri dalam penelitian. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran, apakah sudah sesuai dengan perencanaan atau belum. Selain itu juga untuk mengetahui hambatan yang terjadi dalam penelitian ini dan keefektifan penggunaan metode *role playing* dalam proses belajar mengajar.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu dengan cara observasi berperan serta (*Participant Observation*). Observasi ini dilakukan untuk mengamati siswa dalam mengimplementasikan kegiatan pembelajaran. Dalam observasi ini peneliti bertindak sebagai pelaksana dengan dibantu oleh seorang kolabor.

2. Soal Tes

Tes ini dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Siswa melakukan kegiatan pembelajaran akar kuadrat dengan metode resitasi dan hasilnya berupa tes tertulis. Penilaian tes kemampuan siswa dalam mengoperasikan akar kuadrat ditunjukkan dengan angka.

Penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus. Pengertian siklus di sini adalah suatu putaran kegiatan yang meliputi tahap-tahap rancangan pada setiap putarannya. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu rencana (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan(*observing*) dan refleksi. Dilakukannya dua siklus tersebut untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sudah dikatakan baik atau belum antara siklus I dan siklus II.

Adapun tahapan siklusnya adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

Setelah melakukan persiapan-persiapan pra penelitian, selanjutnya peneliti melakukan langkah-langkah penelitian tindakan yang dimulai dari siklus I dengan tahapan sebagai berikut :

- a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian proses pembelajaran di kelas, peneliti melakukan penyusunan perencanaan tindakan siklus I, yaitu diskusi tim peneliti tentang masalah yang terjadi di kelas, merumuskan permasalahan pokok, dan menyusun tindakan pemecahan masalah yang terdiri dari menyediakan perangkat penelitian meliputi :

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Menyiapkan alat yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, yaitu catatan lapangan dan lembar pedoman observasi.
- 3) Memberi pelatihan tentang metode bermain peran, dan bagaimana memainkan peran sesuai dengan tokoh yang diperankannya.
- 4) Membuat lembar observasi/ pengamatan.

b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Dalam tahap ini peneliti bersama dengan kolaborator melaksanakan suatu perencanaan tindakan yang telah yaitu dengan membagi peran dan kelompok . Secara garis besar diantaranya :

1) Kegiatan Awal :

- a) Appersepsi
- b) Motivasi yang diberikan
- c) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan jalannya pembelajaran.

2) Kegiatan Inti :

Menyampaikan materi dengan tahap-tahap yang ada dalam menggunakan metode *Role Playing*.

3) Kegiatan Akhir :

- a) Guru menyimpulkan materi.
- b) Penugasan.
- c) Refleksi.

Pada tahap ini semua hasil diolah dan direfleksikan untuk mengukur keberhasilan dan kelemahan selama tindakan. Berdasarkan refleksi ini peneliti merencanakan perbaikan siklus selanjutnya.

c. Pengamatan (*Observing*)

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Hasil pengamatan dicatat dalam bentuk uraian pada lembar catatan lapangan berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator secara langsung.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi dari tindakan-tindakan yang telah dilakukan, yaitu pembelajaran melalui metode *role playing*, apakah pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan seberapa jauh tingkat perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Juga mengkaji keberhasilan dan kegagalan sebagai persiapan tindakan selanjutnya.

2. Siklus II

Setelah melakukan tahapan-tahapan penelitian tindakan pada siklus I, Peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II, dengan tahapan sebagai berikut :

a) Perencanaan (*Planning*)

Dari hasil refleksi siklus I, peneliti menyusun perencanaan untuk pelaksanaan penelitian tindakan pada Siklus II. Pada siklus II materi pembelajaran tidak berubah, dan tetap dengan kegiatan pembelajaran yang sama. Perencanaan pada siklus II, yaitu :

- 1) Pada siklus II tindakan yang diberikan yaitu pembelajaran dengan bermain peran.
- 2) Menyiapkan tempat dan perlengkapan yang akan digunakan dalam bermain peran.
- 3) Menyiapkan alat yang digunakan sbagai pengumpul data, yaitu catatan lapangan, lembar pedoman observasi, kamera dan perekam data.

b) Pelaksanaan Tindakan (*acting*).

Dalam tahap ini peneliti bersama kolaborator melaksanakan suatu perencanaan tindakan yang telah dibuat, yaitu bermain peran dengan bertukar peran dalam kelompoknya.

c) Pengamatan (*Observing*).

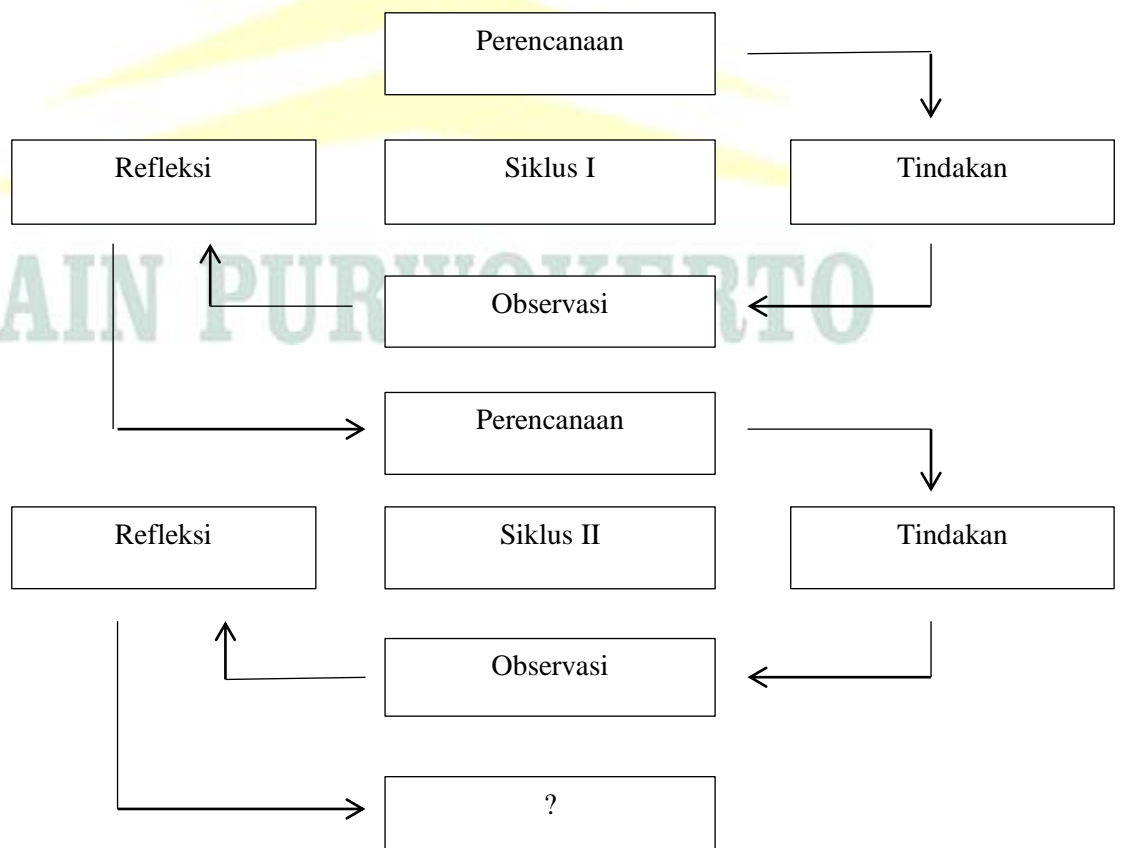
Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Peneliti dan kolaborator hasil pengamatan dicatat dalam bentuk uraian pada lembar catatan lapangan berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator secara langsung.

d) Refleksi (*Reflecting*).

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi dari tindakan-tindakan yang telah dilakukan, yaitu pembelajaran melalui metode *role playing*, apakah pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Gambar. 3.1

Gambar siklus Penelitian Tindakan Kelas



E. Metode Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Teknik statistik deskriptif adalah suatu analisis terhadap kumpulan bahan yang berwujud angka dengan cara-cara hitung (*mean*) dan prosentase terhadap hasil responden. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut :

1. Mencari nilai rata-rata hitung (mean)

Mean adalah rata-rata yang diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor, dibagi dengan banyaknya subjek (data). Secara sederhana rumusnya adalah :

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum fX}{N}$$

\bar{x} = rata-rata (mean) nilai hasil belajar

$\sum fX$ = Jumlah nilai Siswa

N = jumlah siswa .

2. Mencari prosentase keberhasilan atau ketuntasan nilai siswa

Rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : Angka prosentase

F : Frekuensi siswa yang mengalami peningkatan

N : Jumlah siswa.⁴⁸

Dari rumus tersebut dapat diketahui rata-rata(mean) dan prosentase penggunaan pembelajaran metode *role playing* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Selanjutnya dari masing-masing tes dibandingkan sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar keterampilan berbicara dalam Mata

⁴⁸ Anas Sudiyono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : 2006), hlm. 43

Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *Role Playing*.

F. Indikator Penelitian

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan tahun pelajaran 2018/2019 adalah 70, sedangkan target nilai rata-rata adalah jumlah nilai hasil test dalam satu kelas dibagi dengan jumlah siswa kelas 4. Kemudian sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian ini yaitu sebanyak 80% peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan telah tuntas KKM.



IAIN PURWOKERTO

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

1. Gambaran Umum Sekolah

Dalam kegiatan ini peneliti merupakan guru Pendidikan Agama Islam di SD N 3 Purbalingga Wetan yang beralamat di desa Purbalingga Wetan Kecamatan Purbalingga Kabupaten Purbalingga Provinsi Jawa Tengah. Letaknya yang dekat dengan lokasi pembuatan kerajinan dari batok kelapa dan pabrik rambut (wig), sehingga penduduknya sebagian berprofesi sebagai buruh pabrik dan pengrajin batok kelapa. Secara fisik bangunan dan sarana prasarana sekolah cukup baik yaitu dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1

No	Nama Ruang	Kondisi Ruang							
		Baik		Rusak Ringan		Rusak Sedang		Rusak Berat	
		Jumlah	Luas (m ²)	Jumlah	Luas (m ²)	Jumlah	Luas (m ²)	Jumlah	Luas (m ²)
1	Ruang Teori/ Kelas	6	48	3	48				
2	Laboratorium Komputer	-	-						
3	Ruang Perpustakaan Konvensional	1	19.5						
4	Ruang Perpustakaan Multimedia	-	-						
5	Ruang Keterampilan	-	-						
6	Ruang Serba Guna/ Aula	1	96						
7	Ruang UKS	1	9						
8	Ruang Kepala Sekolah	1	40						
9	Ruang Guru	1	81						
10	Kamar Mandi/ WC Guru Laki-Laki	-	-	1	7				
11	Kamar Mandi/ WC Guru Perempuan	-	-	1	7				
12	Kamar Mandi/ WC Siswa Laki-Laki	-	-			1	7		
13	Kamar Mandi/ WC Siswa Perempuan					2	7		
14	Gudang	1	60	1	60				
15	Ruang Ibadah	1	96						
16	Ruang Lainnya	1	11						
Luas Bangunan Seluruhnya :		294	m ²						
Luas Tanah Seluruhnya :		1839	m ²						

Sumber dokumentasi SD Negeri 3 Purbalingga Wetan tahun pelajaran 2018/

2019

Adapun tenaga pendidikan dan kependidikan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2

Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK)															
No	Nama	Gelar	NIP	NUPTK	JK		Keterangan								
					L	P	Pendidikan Terakhir (D4/S1/S2...)	Jurusan/Prodi	Sertifikasi (sudah/Belum)	Kepigawaian (PNS/GTY/GT/HH-anon)	Jabatan (Guru / TU)	TMT Kerja	Tugas Tambahan	Mengajar	Jumlah Jam Per Minggu
1	Endang Iriani	S.Pd.	19620224 198012 2 002	355674064030000		P	S 1	Pendk. Sejarah	√	PNS	KS	4/1/2003	-	-	
2	Indarwati	S.Pd.SD	19610127 198201 2 006	6459739641300032		P	S 1	PGSD	√	PNS	JURU KELAS	10/1/2005	KELAS I	27	
3	Ani Priharyati	A.Ma.Pd	19610324 198201 2 007	6656739641300002		P	D II	PGSD	√	PNS	JURU KELAS	10/1/2007	KELAS III	26	
4	Teguh Prayitno	S.Pd.	19631125 199003 1 008	7357741642300020	L		S 1	PJOK	√	PNS	GURU PJOK	10/1/2009	KELAS I - VI	24	
5	Siti Murniati	S.Pd.SD	19670721 198810 2 002	0053745647300013		P	S 1	PGSD	√	PNS	JURU KELAS	10/1/2012	KELAS IV	30	
6	Indriyanto	S.Pd.	19581203 198304 1 002	2535736639200003	L		S 1	PKN	√	PNS	JURU KELAS	4/1/2008	KELAS II	28	
7	Indri Wahyuni	S.Pd.SD	19670516 198910 2 001	8848745646300020		P	S 1	PGSD	√	PNS	JURU KELAS	4/1/2011	KELAS VI	32	
8	Marika Muktiash	S.Pd.SD	-	664076667210042		P	S 1	PGSD	-	GTT	JURU KELAS	1/27/2009	KELAS V	32	
9	Rakhmawati Sukma Intan	S.Pd.I	-			P	S 1	PAI	-	GTT	GURU PAI	17/07/2017	KELAS I - VI	24	
10	Rahmi Nur Farida	A.Md.	-			P	D III	Ekonomi	-	PTT	TU	1/13/2014	-	-	
11	Adhitya Reza W.		-		L		SMK	Multimedia	-	PTT	ISTAKAWA	6/4/2014	-	-	
12	Jaring Saeful		-		L		SMK	Bangunan	-	PTT	PENJAGA	9/14/2009	-	-	

Purbalingga, Agustus 2018
Kepala Sekolah

ENDANG IRIANI, S.Pd.
NIP.19620224 198012 2 002

Sumber dokumentasi SD Negeri 3 Purbalingga Wetan tahun pelajaran 2018/2019

2. Visi dan Misi Sekolah

a) Visi SD Negeri 3 Purbalingga Wetan

“Maju meraih prestasi berbekal iman dan takwa untuk mewujudkan manusia yang cerdas, terampil, berdaya saing dan berakhlak mulia”.

b) Misi SD Negeri 3 Purbalingga Wetan

- 1) Melaksanakan kegiatan keagamaan sesuai dengan keyakinan dan keimanan masing-masing secara terencana, terpadu, dan berkesinambungan.
- 2) Melaksanakan proses belajar secara aktif, edukatif, dan menyenangkan secara berorientasi life skill/kecakapan hidup.
- 3) Menumbuhkembangkan budaya tertib, disiplin, berpacu dalam prestasi kepada semua warga sekolah.

B. Deskripsi Pra- Siklus

Kegiatan penelitian pra tindakan ini dilaksanakan sebelum tindakan penelitian dilaksanakan. Sebagai umat Islam sudah seyogyanya kita mengenal Nabi dan Rasul yang telah diutus oleh Allah SWT melalui Malaikat Jibril dengan memahami kisah-kisahanya. Kisah-kisah yang dipelajari sangat bermanfaat untuk peserta didik sebagai bahan panutan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Bagaimana setiap perjuangan dakwah Nabi dan Rasul sangat menguras emosi, tenaga dan harta benda agar para umatnya mau menyembah Allah SWT, Tuhan yang patut disembah, dan Tuhan yang menciptakan seluruh alam raya di dunia. Begitu banyak tantangan yang dihadapi oleh para Nabi dan Rasul, mulai dari ujian dari Allah SWT dalam diri Nabi dan Rasul, penolakan yang dilakukan oleh keluarganya, kekerasan yang dilakukan oleh umatnya, bahkan penolakan dari Raja-raja yang memiliki kekuasaan dan memerintah pada zaman tersebut. Namun Nabi dan Rasul tidak pantang menyerah dalam mendakwahkan ajaran yang dibawanya. Kesabaran, ketabahan, keberanian, serta kasih sayang yang mereka miliki menjadikan segala usaha yang telah dilakukan tidak berakhir dengan sia-sia. Dalam hal inilah mereka dipilih dan dipercaya oleh Allah SWT untuk mendakwahkan ajaran Nya. Bagi peserta didik kisah tersebut memberikan pengaruh yang sangat besar dalam bertindak.

Nabi dan Rasul sendiri yang wajib kita imani berjumlah 25 dan salah satu yang dipelajari di kelas 4 yaitu materi tentang Kisah Keteladanan Nabi Musa As. Dimana Nabi Musa as hidup pada zaman raja Fir'aun yang terkenal dzalim dan kejam. Raja Fir'aun sendiri mengaku dirinya sebagai Tuhan sebelum akhirnya Allah SWT membinasakannya dengan menenggelamkan di Laut Merah. Keberanian Nabi Musa as melawan Raja Fir'aun patut dijadikan sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan teladan bagi para siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, tidak takut dalam membela kebenaran, dan selalu tekun belajar disekolah maupun dirumah.

Namun pada kenyataannya pembelajaran kisah Nabi dan Rasul di sekolah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga pengetahuan peserta didik

dalam pembelajaran pun masih rendah. Meskipun pembelajaran PAI hanya ada 1 kali dalam seminggu yaitu 4 jam pembelajaran, satu jam pembelajaran 35 menit. Jadi dalam seminggu setiap kelas menerima pembelajaran PAI 140 menit atau 2 jam lebih 20 menit. Permasalahan dalam memahami kisah Nabi dan Rasul juga terjadi pada siswa kelas 4 SD N 3 Purbalingga Wetan tahun pelajaran 2018/ 2019 pada semester gasal/ ganjil dari hasil ulangan yang telah dilakukan pada hari Senin tanggal 29 Oktober 2018 diperoleh data dari 17 peserta didik yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan Sekolah yaitu 70 Sebanyak 11 peserta didik (64,71%) belum tuntas KKM dan hanya 6 peserta didik (35,29%) yang tuntas KKM dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 46 dan rata-rata kelas 62,29.

Berdasarkan data tersebut di atas rata-rata hasil ulangan mata pelajaran PAI hanya sebagian kecil siswa yang memperoleh nilai di atas batas ketuntasan belajar (KKM). Data nilai hasil ulangan harian Pendidikan Agama Islam kelas 4 tahun ajaran 2018/ 2019 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

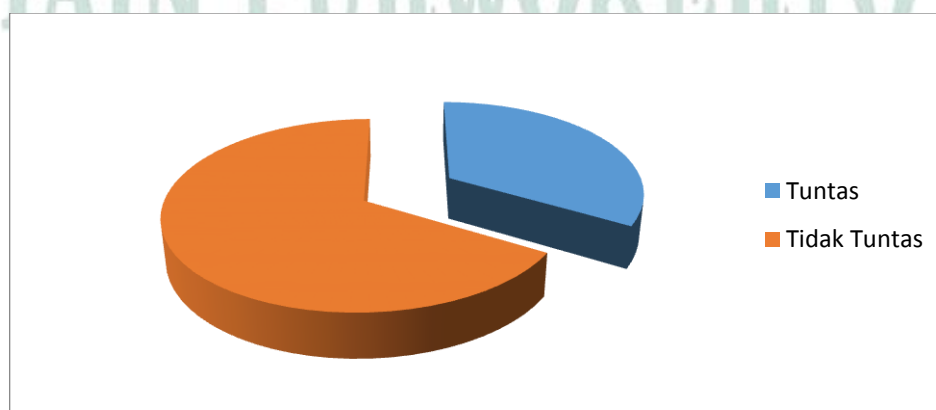
Tabel 4.3
Hasil Belajar Pra siklus

NO	NAMA	HASIL NILAI	KETUNTASAN
1	Dimas Purwanto	46	Tidak Tuntas
2	Indrawan Cahyana	50	Tidak Tuntas
3	Ayu Dwi Saputri	84	Tuntas
4	Fitria Putri	84	Tuntas
5	Guntur Zaky T	49	Tidak Tuntas
6	Ika Widyanuri Sinta	53	Tidak Tuntas
7	Kamila Nur Elsada	90	Tuntas
8	Krisna Wicaksono	57	Tidak Tuntas
9	Nur Hajarul Aswat	77	Tuntas
10	Nur Setianingsih	57	Tidak Tuntas
11	Fardhan Galih S	57	Tidak Tuntas

12	Anindita Diah Sekar	70	Tuntas
13	Amara Rajab Nur A	51	Tidak Tuntas
14	Hafizh Wisnu Saputro	55	Tidak Tuntas
15	Panji Dwi Panitis	53	Tidak Tuntas
16	Julian Tri R	49	Tidak Tuntas
17	Kartika Indah	77	Tuntas
	Jumlah	1059	
	Rata-rata	62,29 %	
	Nilai Tertinggi	90	
	Nilai Terendah	46	
	Prosentase Ketuntasan	32,59 %	6 Anak
	Prosentase Tidak Tuntas	64,71 %	11 Anak
	KKM	70	

Gambar 4.1

Hasil Belajar Pra Siklus



Berdasarkan hasil ulangan harian mata pelajaran PAI tersebut diatas, agar pembelajaran PAI dapat meningkat maka peneliti menerapkan metode *role playing* atau bermain peran di kelas 4. Penerapan metode *role playing*

tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 4, karena melalui metode *role playing* peserta didik akan dilatih serta berperan aktif dalam memerankan tokoh-tokoh yang ada pada materi yang akan ditampilkan. Selain itu melalui metode *role playing* memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga para peserta didik lebih berantusias untuk belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan pembelajaran PAI di kelas 4.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar, terutama materi kisah keteladanan Nabi Musa As, diperlukan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar aktif dan kreativitas para siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan suatu metode memiliki arti yang sangat penting sebagai variasi pembelajaran dengan tujuan peserta didik dapat mengikuti aktivitas pembelajaran di kelas yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Untuk itu guru perlu mengubah metode mengajar konvensional dengan penerapan metode *role playing/* bermain peran. Bermain peran merupakan teknik bermain peran secara sederhana. Dalam bermain peran, peserta didik dibagi dalam dua kelompok untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu sesuai dengan tema pelajaran pada saat itu.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menerapkan metode *role playing/* bermain peran dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Adapun alasan pemilihan metode tersebut adalah dengan pertimbangan bahwa metode ini dirasa lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran kisah keteladanan Nabi Musa As. Dikatakan efektif karena penerapan metode bermain peran akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena peserta didik dapat tampil praktik bermain peran secara bersama-sama. Selain itu peserta didik dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan teman yang lainnya. Sedangkan dikatakan efisien, dimungkinkan karena proses belajar di SD/MI lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal paling menarik bagi anak-anak.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di kelas 4 semester 1/ Gasal SD N 3 Purbalingga Wetan Kecamatan Purbalingga Kabupaten Purbalingga pada tahun pelajaran 2018/ 2019. Penelitian terdiri dari dua siklus, Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 25 Maret 2019 dan Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 8 April 2019. Setiap siklus dengan alokasi waktu 4x35 menit.

Adapun data yang digunakan untuk mengukur kondisi awal peserta didik adalah dengan melakukan Pre test. Dengan melihat nilai hasil belajar mengenai pemahaman materi kisah keteladanan Nabi Musa As peneliti berpendapat bahwa kondisi atau keadaan peserta didik kelas 4 khususnya di SD Negeri 3 Purbalingga Wetan sebelum diadakan penelitian kelas nilainya relatif rendah, karena hanya ada beberapa peserta didik yang nilainya bagus.

C. Deskripsi Per Siklus

1. Deskripsi Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan, yakni hari Senin 25 Maret 2019. Materi yang diajarkan tentang materi kisah keteladanan Nabi Musa as. Pelaksanaan penelitian siklus I pertemuan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan siklus I dilaksanakan bersama guru kolaborator yaitu Bu Ida Rozalina. Persiapan-persiapan yang dilakukan sebelum melakukan penelitian yakni sebagai berikut :

1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Pada tahap ini peneliti menyusun RPP dengan materi pokok yang akan diajarkan yaitu tentang kisah keteladanan Nabi Musa as. Kegiatan pembelajaran direncanakan melalui kegiatan bermain peran atau *role playing*.

2) Menyiapkan alat yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, yaitu catatan lapangan dan lembar pedoman observasi.

- 3) Memberi pelatihan tentang metode bermain peran, dan bagaimana memainkan peran sesuai dengan tokoh yang diperankannya.
- 4) Membuat lembar observasi/ pengamatan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan yang telah disusun berupa pembelajaran PAI pada materi kisah keteladanan Nabi Musa As dengan menggunakan metode *role playing* atau bermain peran. Pada pelaksanaan siklus I, materi pokok yang diajarkan adalah tentang kisah keteladanan Nabi Musa As dengan mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran 1 (RPP 1). Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran PAI yang sekaligus bertindak sebagai peneliti.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan di kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan pada hari Senin, 25 Maret 2019 selama 140 menit dimulai dari pukul 07.35 sampai dengan pukul 10.10 WIB. Proses pembelajaran PAI siklus I meliputi kegiatan awal, inti, dan akhir.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal berlangsung selama 20 menit yang diawali dengan mengkondisikan keadaan kelas, dimana peserta didik siap menerima pembelajaran. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan berdoa bersama, dipimpin oleh ketua kelas. Guru memeriksa kehadiran peserta didik, kerapian dalam berpakaian, posisi, dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru mengajak peserta didik agar mempersiapkan buku pelajaran PAI. "Anak-anak sekarang pelajaran PAI, kalian ambil buku pelajaran PAI. Sudah semuanya? Sudah Bu Guru....." jawab anak-anak. "Sekarang semuanya perhatikan ke depan, hari ini kita akan belajar bermain peran. Sebelumnya nanti Bu Guru ingatkan kembali pembagian peran yang dilakukan oleh setiap anak. Hari ini kita akan belajar bermain peran dan belajar memahami kisah Nabi Musa as dalam sebuah pertunjukkan. Sebelum kita memulai pertunjukkan,

yang sudah bu guru tunjuk untuk menghafalkan naskah dongeng yang sudah bu guru berikan kemarin. Sebelum memulai pembelajaran marilah kita menyanyikan lagu “Ya Nabi Salam Alaika”.....“ Kemudian menyampaikan secara singkat makna cinta Nabi dan Rasul, serta alasan mengapa harus mencintai Nabi dan Rasul.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti berlangsung selama 100 menit. Langkah pertama, guru menyiapkan materi yang dipelajari, peralatan yang mendukung bermain peran, dan membagi peserta didik menjadi 2 kelompok beserta perannya. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan secara klasikal kepada peserta didik, kegiatan kemudian dilanjutkan dengan menerapkan metode *role playing*. Sebelum metode pembelajaran dilakukan, guru menjelaskan tentang pengertian dari metode *role playing*. Kemudian guru mengkondisikan dan menyiapkan tempat untuk pementasan sambil menunggu peserta didik untuk menghafalkan setiap perannya masing-masing. Kelompok yang pertama kali maju yaitu kelompok yang diketuai oleh Hafizh yang juga berperan sebagai Raja Fir'aun, anggotanya Nur sebagai ahli nujum dan bangsa Qibty, Dita sebagai istri Raja Fir'aun, Dimas sebagai pengikut Raja Fir'aun, Arna sebagai bangsa Bani Israil, Galih sebagai Nabi Syu'aib, Ika dan Lili sebagai putri Nabi Syu'aib dan juga dayang-dayang istri Raja Fir'aun, kelompok dua yang ikut serta membantu kelompok satu yaitu Indra berperan sebagai Nabi Musa As, Fitri sebagai Ibunda Nabi Musa As, Zaky berperan sebagai ayah Nabi Musa As. Lalu disutradarai oleh kelompok 2 yaitu Ayu. Sementara kelompok yang lain sambil menyaksikan, ada yang ikut membantu peran di kelompok pertama dan ada yang menghafalkan naskah dongeng yang belum hafal. Setiap kelompok nantinya akan mendapatkan giliran. Sambil mendengarkan arahan guru peserta didik terus

menghafalkan perannya sendiri-sendiri. Permainan peran dikelompok pertama terlihat peserta didik merasa bingung dengan apa yang harus mereka lakukan meskipun sudah disutradarai oleh temannya sendiri, banyak adegan yang harus lama terhenti karena mereka juga harus berfikir bagaimana caranya berperan yang baik. Akhirnya sebelum permainan selesai, guru dan kolaborator memberhentikan permainan ditengah drama.

Selanjutnya kelompok yang kedua maju mendapatkan giliran untuk bermain peran. Kelompok kedua diketuai oleh Krisna yang berperan sebagai Raja Fir'aun, Kamila sebagai ahli nujum, Ayu dan Ika sebagai putri Nabi Syu'aib, Indra sebagai Nabi Musa As, Fitri dan Zaky sebagai orang tua Nabi Musa As, Arna sebagai bangsa Qibty, Tia sebagai bangsa Bani Israil, dan dibantu oleh kelompok pertama yaitu Galih sebagai Nabi Syu'aib, yang lainnya sebagian ada yang berperan sebagai pengikut Raja Fir'aun dan pengikut Nabi Musa As. Namun kelompok kedua juga masih saja terlihat merasa bingung dan canggung untuk memerankan tokoh tersebut, dalam berperan mereka masih malu-malu dan saling melemparkan tanggung jawab dalam berperan. Sehingga meskipun permainan dilakukan sampai selesai itupun hanya bagian-bagian kecil yang diperankan.

Kemudian setelah selesai bermain peran guru memberikan motivasi dan penguatan kepada peserta didik dengan mengatakan "kalian hebat" dan pintar. Lalu peserta didik diberikan soal-soal sebagai lembar penilaian peserta didik yang terdiri dari 14 soal, 10 soal isian, dan 4 soal uraian. Peserta didik mengerjakan soal secara individual diselembat kertas, soal dibacakan oleh guru dan peserta didik hanya menjawab jawabannya saja dikertas.

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir berlangsung selama 20 menit, yang meliputi guru meluruskan pemahaman peserta didik tentang materi

pelajaran yang telah dipelajari. Guru juga tidak lupa memberikan penguatan dan motivasi kepada semua peserta didik. Kemudian guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas, saat guru memberikan kesempatan ada peserta didik yang bertanya tentang Nabi Musa As yang diberikan wahyu oleh Allah SWT sehingga guru memberikan penjelasan secara singkat dan jelas. Kegiatan tindak lanjut dilakukan diakhir pembelajaran oleh guru dengan memberikan tugas untuk belajar bersama teman di rumah .

c. Hasil Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan saat pelaksanaan pembelajaran PAI berlangsung. Berikut hasil pengamatan siklus I :

1) Persiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI pada materi kisah keteladanan Nabi Musa As dengan metode *role playing* peserta didik siap menerima pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan kondisi kelas yang stabil, tidak ada peserta didik yang membuat gaduh atau malas mengikuti pembelajaran. Mereka mau melakukan apa saja yang diperintahkan oleh guru. Setiap peserta didik berusaha untuk memerankan perannya dengan baik.

2) Dengan metode *role playing* peserta didik mempraktikkan peran dari tokoh yang didramakan dan berusaha untuk memerankan perannya dengan baik. Kerja sama dalam satu kelompok juga akan mendukung keberhasilan dalam memainkan perannya.

Dalam bermain peran daya imajinasi juga mempengaruhi keterampilan peserta didik saat berada di tempat pentas. Peserta didik mendapat pengalaman yang berbeda dari cara belajar yang biasa. Peserta didik yang tadinya malas belajar karena semua perhatian terfokus pada tempat pentas.

3) Hasil Belajar Siswa.

Setelah melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tahap pengamatan. Dari hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan

pada siklus I, selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Hasil pengamatan dan kolaborator menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan sudah berjalan sesuai dengan rencana, walaupun ada beberapa hambatan yang disebabkan perilaku siswa yang kurang disiplin. Rangkuman hasil observasi pembelajaran dalam siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4
Data Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan/ Penjelasan Singkat
I	Pra Pembelajaran			
1.	Menyiapkan ruang, tempat, lokasi untuk pembelajaran	√		Setiap pertemuan guru selalu menyiapkan ruangan sebelum pelaksanaan pembelajaran melalui metode <i>role playing</i> .
2.	Mengkondisikan kelas/ memeriksa kesiapan siswa.	√		Guru siap dengan media /alat pelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari pada setiap pertemuan.
3.	Menyiapkan materi pembelajaran	√		Setiap pertemuan guru selalu menyiapkan materi yang ingin disampaikan sebelum proses pembelajaran

				berlangsung.
4.	Pengelolaan Kelas	√		Menenangkan kelas sebelum mulai pelajaran dan mengatur pengelompokkan peserta didik.
II. Membuka Pelajaran				
1	Mengadakan kegiatan appersepsi	√		Guru mengaitkan bahan ajar yang lama dengan bahan ajar yang baru.
2.	Mengadakan Pree Tes	√		Guru memberikan beberapa pertanyaan sehubungan dengan materi yang akan disampaikan.
3.	Menyampaikan Kompetensi yang akan dicapai.	√		Guru menyampaikan tujuan kegiatan yang akan dilakukan.
4.	Memberikan penjelasan dan arahan yang berkaitan dengan kegiatan bermain peran	√		Guru memberikan penjelasan dan arahan dalam bermain peran, seperti, bagaimana gerak gerak duduk saat di tepi sungai.
III. Kegiatan Inti				
1.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran	√		Guru mencontohkan gerak gerak peran yang ada dalam kisah keteladanan Nabi Musa

				as, kemudian siswa maju sesuai dengan kelompok yang sudah diatur.
2.	Melakukan kegiatan bermain peran sesuai prosedur.	√		Guru mengikuti langkah-langkah dalam metode bermain peran secara urut sesuai prosedur yang sudah direncanakan.
3.	Menggunakan alat bantu pembelajaran	√		Alat bantu digunakan untuk mempermudah peserta didik menghafal perannya masing-masing.
4	Memberikan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran	√		Guru memberikan penjelasan yang berkaitan dengan kegiatan yang telah dilaksanakan dan bersama peserta didik membuat kesimpulan dari kegiatan yang telah dilaksanakan.
5.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, klasikal, dan kelompok.	√		Secara kelompok dan individual.
6.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan prosedurnya.	√		Guru mengajak peserta didik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan

				prosedurnya.
IV.	Kegiatan Penutup			
1.	Menangani pertanyaan dan respon siswa.	√		Guru selalu merespon semua pertanyaan peserta didik.
2.	Memberikan penilaian terhadap siswa	√		Penilaian diberikan kepada peserta didik secara langsung berdasarkan peran yang dilakukan peserta didik.
3.	Mengelola waktu pembelajaran	√		Menggunakan waktu secara efektif dan seefisien mungkin, Sehingga waktu disediakan cukup
4.	Menutup Pembelajaran	√		Setiap akhir pembelajaran guru menyampaikan pesan moral dan menanyakan bagaimana perasaan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran bermain peran.

d. Refleksi

Penerapan pembelajaran PAI dengan metode *role playing* dalam upaya peningkatan hasil belajar pada kisah keteladanan Nabi Musa As belum memenuhi indikator hasil belajar, hal ini dibuktikan dengan adanya 58,82% siswa yang sudah tuntas dalam belajar dan 41,17% belum tuntas. Adapun Hasil pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5

Hasil Belajar Siklus I

NO	NAMA	HASIL NILAI	KETUNTASAN
1	Dimas Purwanto	22	Tidak Tuntas
2	Indrawan Cahyana	47	Tidak Tuntas
3	Ayu Dwi Saputri	94	Tuntas
4	Fitria Putri	94	Tuntas
5	Guntur Zaky T	45	Tidak Tuntas
6	Ika Widyanuri Sinta	58	Tidak Tuntas
7	Kamila Nur Elsada	100	Tuntas
8	Krisna Wicaksono	73	Tuntas
9	Nur Hajarul Aswat	95	Tuntas
10	Nur Setianingsih	23	Tidak Tuntas
11	Fardhan Galih S	72	Tuntas
12	Anindita Diah Sekar	89	Tuntas
13	Amara Rajab Nur A	91	Tuntas
14	Hafizh Wisnu Saputro	81	Tuntas
15	Panji Dwi Panitis	5	Tidak Tuntas
16	Julian Tri R	22	Tidak Tuntas
17	Kartika Indah	78	Tuntas
	Jumlah	1.089	
	Rata-rata	64,05	
	Nilai Tertinggi	100	
	Nilai Terendah	5	
	Prosentase Ketuntasan	58,82 %	10 Anak

	Prosentase Tidak Tuntas	41,17 %	7 Anak
	KKM	70	

Dari daftar nilai di atas, maka dapat dibuat tabel frekuensi agar lebih mudah dibaca dan dipahami. Adapun tabel frekuensinya adalah sebagai berikut :

Table 4.6

Frekuensi Hasil Pembelajaran Siklus I

Nilai (x)	Kelancaran	
	F	F(x)1
5	1	5
22	2	44
23	1	23
45	1	45
47	1	47
58	1	58
72	1	72
73	1	73
78	1	78
81	1	81
89	1	89
91	1	91

94	2	188
95	1	95
100	1	100
Jumlah	17	1089

Rumus mencari rata-rata/ mean.

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum fX}{N}$$

\bar{x} = Rata-rata (mean) nilai hasil belajar

$\sum fX$ = Jumlah nilai Siswa

N = jumlah siswa.

Rumus Prosentase Ketuntasan dan Ketidaktuntasan :

Prosentase Ketuntasan = $\frac{\text{Jumlah anak yang tuntas}}{\text{Jumlah anak seluruhnya}} \times 100\%$

Prosentase Ketidaktuntasan = $\frac{\text{Jumlah anak yang tidak tuntas}}{\text{Jumlah anak seluruhnya}} \times 100\%$

Dari daftar nilai dan table di atas dapat diketahui :

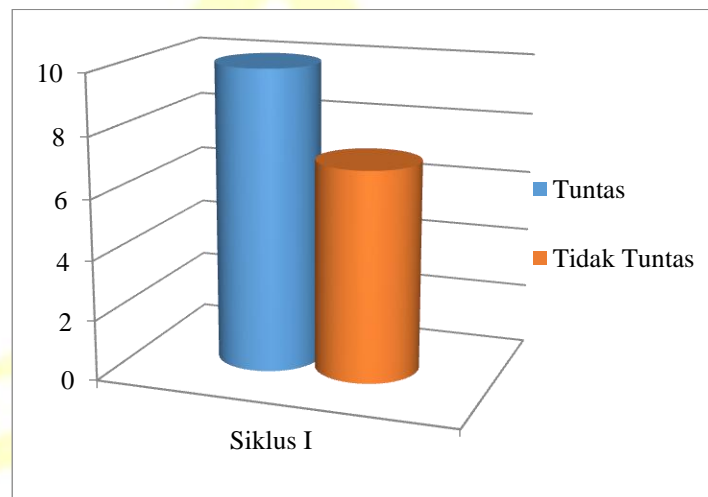
$$\text{Nilai rata-rata hasil penilaian } (\bar{x}) = \frac{\sum fx_1}{\sum f} = \frac{1089}{17} = 64,05\%$$

$$\text{Prosentase Ketuntasan} = \frac{10}{17} \times 100\% = 58,82\%$$

$$\text{Prosentase Ketidaktuntasan} = \frac{7}{17} \times 100\% = 41,17\%$$

Dengan melihat nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara umum sudah meningkat. Hal ini terbukti dari nilai rata-ratanya yaitu 64,05, dengan prosentase sebelum diadakan penelitian tindakan kelas adalah 35,29% dan nilai rata-ratanya 62,29, sedangkan prosentase ketuntasan setelah penelitian pada siklus I mencapai 64,05%. Hal ini dapat dilihat pada gambar Histogram sebagai berikut :

Gambar 4.2
Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus I



Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa masih terdapat kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran PAI siklus I, sehingga hasilnya masih belum memenuhi kriteria kinerja. Adapun kendala yang dihadapi adalah sebagai berikut :

- 1) Masih ada beberapa peserta didik yang masih kurang lancar melafalkan kalimat sesuai tanda baca yang ada pada naskah drama.
- 2) Bila kata dalam naskah yang dibacakan panjang, beberapa peserta didik kadang masih bingung.
- 3) Peserta didik ada yang bermain sendiri dan berbicara dengan temannya.

- 4) Guru dan peserta didik belum terbiasa menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran. Peserta didik masih canggung dan malu dalam memerankan tokoh yang diperankannya.
- 5) Suasana senang dalam belajar sudah tampak, meski masih ada peserta didik yang kurang bersemangat.

Kendala tersebut menyebabkan hasil pelaksanaan langkah guru dan peserta didik, serta proses dan hasil belajar peserta didik belum mencapai kriteria kinerja yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu adanya solusi untuk mengatasi kendala tersebut, yaitu :

- 1) Sering mengingatkan peserta didik untuk menghafalkan teks kisah/ cerita dengan baik supaya pementasan dapat berhasil dan berjalan dengan baik.
- 2) Bila kata yang dihafal panjang, maka cara menghafalkannya sedikit demi sedikit, setelah hafal baru digabungkan dengan kata berikutnya atau menggunakan kata sendiri tanpa harus sesuai dengan naskah acuan.
- 3) Membangkitkan motivasi peserta didik untuk berperan aktif dengan cara memberikan penguatan seperti mengatakan kalian hebat, bagus, atau cerdas agar dapat membuat peserta didik lebih percaya diri.

Pemberian solusi dari kendala yang dihadapi guru dapat membantu guru untuk melaksanakan langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* secara maksimal, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran PAI. Oleh karena itu, peneliti menentukan rencana tindak lanjut pada siklus II, yaitu untuk memaksimalkan pada setiap langkah dalam penerapan metode *role playing*, sehingga proses dan hasil belajar PAI peserta didik dapat lebih baik lagi.

2. Deskripsi Siklus II

Tindakan siklus II merupakan perbaikan yang mengacu pada hasil refleksi pada siklus I. Pelaksanaan penelitian siklus II dilakukan pada hari Senin tanggal 8 April 2019. Materi yang diajarkan tentang kisah

keteladanan Nabi Musa As. Penelitian siklus II sendiri melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut ini hasil tindakan siklus II :

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka perencanaan tindakan kelas dibuat sedemikian rupa, dengan harapan hasilnya lebih optimal dan memuaskan. Penulis menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media topi dari kertas sebagai pembeda tokoh yang akan diperankan, menyiapkan kertas bertuliskan peran masing-masing, tongkat kecil, menyiapkan naskah drama, menata tempat, dan mengkondisikan para pemeran yang akan tampil pada saat itu. Setelah semua peralatan disiapkan, dan perencanaan telah siap, penulis mulai melakukan pembelajaran pada siklus ke II.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan di kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan pada hari Senin tanggal 8 April selama 140 menit, dimulai dari pukul 07.35 sampai pukul 10.10 WIB. Pelaksanaan pembelajaran PAI dilaksanakan oleh guru mata pelajaran PAI yang sekaligus peneliti dengan mengacu pada RPP yang telah disusun dan dibantu oleh guru kolaborator yaitu Bu Ida Rozalina. Materi yang diajarkan tentang pemahaman kisah keteladanan Nabi Musa As. Proses pembelajaran PAI siklus II meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan berlangsung selama 20 menit yang diawali dengan mengkondisikan keadaan kelas, dimana peserta didik siap menerima pembelajaran. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan berdoa bersama, dipimpin oleh ketua kelas. Guru memeriksa kehadiran peserta didik, kerapian dalam berpakaian, posisi, tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan

pembelajaran, dan bertanya kabar peserta didik hari ini. Peserta didik kelas 4 berjumlah 17 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki, dan 9 anak perempuan. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan pembahasan materi yang minggu kemarin telah dipelajari. Kemudian guru mengajak peserta didik agar mempersiapkan buku pelajaran PAI dan menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. Sambil bertanya dan mengingatkan kepada peserta didik apa yang sudah dipelajari minggu kemarin.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti berlangsung selama 100 menit, guru menyiapkan materi yang akan dipelajari. Sebelum menyampaikan materi guru melakukan sesi tanya jawab mengenai materi kisah keteadanan Nabi Musa As, saat menyampaikan materi masih ada peserta didik yang masih berbicara dengan temannya sehingga guru memberikan pertanyaan kembali agar peserta didik memperhatikan penjelasan guru.

Setelah semuanya sudah siap peserta didik yang terbagi menjadi dua kelompok sudah siap untuk bermain peran. Kelompok yang pertama berperan menjadi keluarga Raja Fir'aun, istri Raja Fir'aun beserta para pengikutnya. Terdiri dari Hafizh yang berperan sebagai Raja Fir'aun, Dita sebagai Siti Asiyah (istri Raja Fir'aun), Nur sebagai ahli nujum, Lili, Tia, Ayu, Ika, Dimas, Ian, Panji sebagai pengikut Raja Fir'aun. Lalu kelompok yang kedua berperan sebagai kelompok Nabi Musa As, Nabi Harun As dan para pengikutnya. Yang terdiri dari Indra sebagai Nabi Musa As, Krisna sebagai Nabi Harun As, Fitri sebagai Yukabad ibunda Nabi Musa As, Dzaki sebagai ayah Nabi Musa As, Galih sebagai Nabi Syu'aib, Arna dan Kamila berperan sebagai putri dari Nabi Syu'aib. Kedua

kelompok ini bermain peran secara bersama-sama tanpa menunggu giliran yang selanjutnya, hanya saja bedanya kelompok pertama memerankan Raja Fir'aun, keluarga beserta pengikutnya, dan kelompok yang kedua berperan sebagai Nabi Musa As dan pengikutnya. Guru PAI dan guru kolaborator sebagai sutradara, pengamat di dalam permainan dan membenarkan peran yang mungkin terjadi kesalahan dan peserta didik lupa harus bertindak seperti apa. Di awal permainan, peserta didik sudah sedikit memiliki rasa percaya diri karena mereka sudah pernah memerankan peran sebelumnya di siklus 1. Kemudian guru memberikan arahan dan dukungan agar peserta didik termotivasi.

Kegiatan yang selanjutnya setelah kegiatan bermain peran selesai, guru memberikan motivasi, bimbingan dan meluruskan pemahaman peserta didik dengan melakukan tanya jawab tentang kisah keteladanan Nabi Musa As. Lalu guru memberikan penguatan kepada peserta didik dengan mengucapkan kata “kalian luar biasa” sambil menunjukkan kedua jempol tangan sambil tersenyum bangga.

Langkah selanjutnya guru memberikan lembar penilaian peserta didik berupa soal tertulis terdiri dari 15 soal, 10 soal isian dan 5 soal uraian. Peserta didik menjawab soal secara individual di lembar kertas yang telah disediakan masing-masing peserta didik. Guru membagi soal dan peserta didik mengerjakan soal dengan tenang.

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir berlangsung selama 20 menit, sebagai kegiatan penutup atau akhir guru memberikan motivasi dan penguatan kepada peserta didik agar apa yang telah dipelajarinya tetap diingatnya. Kegiatan lanjut diakhir pembelajaran setelah melakukan evaluasi, guru memberikan

PR agar peserta didik dapat mengulas kembali materi yang telah dipelajari di rumah. Guru juga menyampaikan pesan moral sesuai dengan yang ada di dalam kisah keteladanan Nabi Musa as yaitu tolong menolonglah dalam kebaikan, jangan pernah merasa takut, harus menjadi anak yang berani dalam membela kebenaran.

c. Hasil Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan saat pelaksanaan pembelajaran PAI berlangsung. Berikut hasil pengamatan siklus II :

- 1) Persiapan pembelajaran PAI materi kisah keteladanan Nabi Musa As dengan metode *role playing* bahwa peserta didik sudah siap menerima pembelajaran dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan kondisi kelas yang stabil, tidak ada peserta didik yang membuat gaduh atau malas mengikuti pembelajaran. Mereka mendengarkan arahan yang diperintahkan oleh guru. Setiap peserta didik berusaha untuk memerankan perannya dengan baik.
- 2) Dengan strategi *role playing* peserta didik mempraktikkan peran dari tokoh yang didramakan dan berusaha untuk memerankan perannya dengan baik, menghafal teks naskah serta belajar bagaimana mengucapkan kalimat yang benar di depan umum. Kerja sama dalam satu kelompok juga akan mendukung keberhasilan dalam memainkan perannya. Dalam bermain peran daya imajinasi juga mempengaruhi keterampilan peserta didik saat berada di tempat pentas. Peserta didik mendapat pengalaman yang berbeda dari cara belajar yang biasa. Peserta didik yang tadinya malas belajar karena semua perhatian terfokus pada tempat pentas.
- 4) Hasil Belajar Siswa.
Setelah melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tahap pengamatan. Dari hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan

pada siklus II, selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Hasil pengamatan dan kolaborator menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan sudah berjalan sesuai dengan rencana, walaupun ada beberapa hambatan yang disebabkan perilaku siswa yang kurang disiplin. Rangkuman hasil observasi pembelajaran dalam siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7
Data Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan/ Penjelasan Singkat
I	Pra Pembelajaran			
1.	Menyiapkan ruang, tempat, lokasi untuk pembelajaran	√		Setiap pertemuan guru selalu menyiapkan ruangan sebelum pelaksanaan pembelajaran melalui metode <i>role playing</i> .
2.	Mengkondisikan kelas/ memeriksa kesiapan siswa.	√		Guru siap dengan media /alat pelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajari pada setiap pertemuan.
3.	Menyiapkan materi pembelajaran	√		Setiap pertemuan guru selalu menyiapkan materi yang ingin disampaikan sebelum proses pembelajaran berlangsung.
4.	Pengelolaan Kelas	√		Menenangkan kelas sebelum mulai pelajaran dan mengatur pengelompokkan peserta didik.

II.	Membuka Pelajaran			
1	Mengadakan kegiatan appersepsi	√		Guru mengaitkan bahan ajar yang lama dengan bahan ajar yang baru.
2.	Mengadakan Pree Tes	√		Guru memberikan beberapa pertanyaan sehubungan dengan materi yang akan disampaikan.
3.	Menyampaikan Kompetensi yang akan dicapai.	√		Guru menyampaikan tujuan kegiatan yang akan dilakukan.
4.	Memberikan penjelasan dan arahan yang berkaitan dengan kegiatan bermain peran	√		Guru memberikan penjelasan dan arahan dalam bermain peran, seperti, bagaimana gerak gerik duduk saat di tepi sungai.
III.	Kegiatan Inti			
1.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran	√		Guru mencontohkan gerak gerik peran yang ada dalam kisah keteladanan Nabi Musa as, kemudian siswa maju sesuai dengan kelompok yang sudah diatur.
2.	Melakukan kegiatan bermain peran sesuai prosedur.	√		Guru mengikuti langkah-langkah dalam metode bermain peran secara urut sesuai prosedur yang sudah direncanakan.
3.	Menggunakan alat bantu	√		Alat bantu digunakan untuk

	pembelajaran			mempermudah peserta didik menghafal perannya masing-masing.
4	Memberikan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran	√		Guru memberikan penjelasan yang berkaitan dengan kegiatan yang telah dilaksanakan dan bersama peserta didik membuat kesimpulan dari kegiatan yang telah dilaksanakan.
5.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, klasikal, dan kelompok.	√		Secara kelompok dan individual.
6.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan prosedurnya.	√		Guru mengajak peserta didik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan prosedurnya.
IV.	Kegiatan Penutup			
1.	Menangani pertanyaan dan respon siswa.	√		Guru selalu merespon semua pertanyaan peserta didik.
2.	Memberikan penilaian terhadap siswa	√		Penilaian diberikan kepada peserta didik secara langsung berdasarkan peran yang dilakukan peserta didik.
3.	Mengelola waktu pembelajaran	√		Menggunakan waktu secara efektif dan seefisien mungkin,

				Sehingga waktu disediakan cukup
4.	Menutup Pembelajaran	√		Setiap akhir pembelajaran guru menyampaikan pesan moral dan menanyakan bagaimana perasaan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran bermain peran.

d. Refleksi

Dari hasil analisis data pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa penggunaan metode *role playing* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI, kompetensi dasar “kisah keteladanan Nabi Musa As”. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata 75,52% prosentase ketuntasan mencapai 82,35%. Adapun data yang penulis mendapatkan data hasil belajar siswa pada siklus II sebagai berikut :

Tabel 4.8

NO	NAMA	HASIL NILAI	KETUNTASAN
1	Dimas Purwanto	19	Tidak Tuntas
2	Indrawan Cahyana	78	Tuntas
3	Ayu Dwi Saputri	96	Tuntas
4	Fitria Putri	91	Tuntas
5	Guntur Zaky T	55	Tidak Tuntas
6	Ika Widyanuri Sinta	74	Tuntas
7	Kamila Nur Elsada	100	Tuntas
8	Krisna Wicaksono	74	Tuntas

9	Nur Hajarul Aswat	89	Tuntas
10	Nur Setianingsih	78	Tuntas
11	Fardhan Galih S	70	Tuntas
12	Anindita Diah Sekar	91	Tuntas
13	Amara Rajab Nur A	81	Tuntas
14	Hafizh Wisnu Saputro	81	Tuntas
15	Panji Dwi Panitis	56	Tidak Tuntas
16	Julian Tri R	70	Tuntas
17	Kartika Indah	81	Tuntas
	Jumlah	1.284	
	Rata-rata	75,52	
	Nilai Tertinggi	100	
	Nilai Terendah	19	
	Prosentase Ketuntasan	82,35%	14 Anak
	Prosentase Tidak Tuntas	17,64 %	3 Anak
	KKM	70	

Dari daftar nilai di atas, maka dapat dibuat tabel frekwensi agar lebih mudah dibaca dan dipahami. Adapun tabel frekwensinya adalah sebagai berikut :

Table 4.9
Frekwensi Hasil Pembelajaran Siklus II

Nilai (x)	Kelancaran	
	F	F(x)1
19	1	19
55	1	55
56	1	56
70	2	140
74	2	148
78	2	156
81	3	243
89	1	89
91	2	182
96	1	96
100	1	100
Jumlah	17	1.284

Rumus mencari rata-rata/mean.

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum fX}{N}$$

\bar{x} = Rata-rata (mean) nilai hasil belajar

$\sum fX$ = Jumlah nilai Siswa

N = jumlah siswa.

Rumus Prosentase Ketuntasan dan Ketidaktuntasan :

$$\text{Prosentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah anak yang tuntas}}{\text{Jumlah anak seluruhnya}} \times 100$$

$$\text{Prosentase Ketidaktuntasan} = \frac{\text{Jumlah anak yang tidak tuntas}}{\text{Jumlah anak seluruhnya}} \times 100\%$$

Dari daftar nilai dan table di atas dapat diketahui :

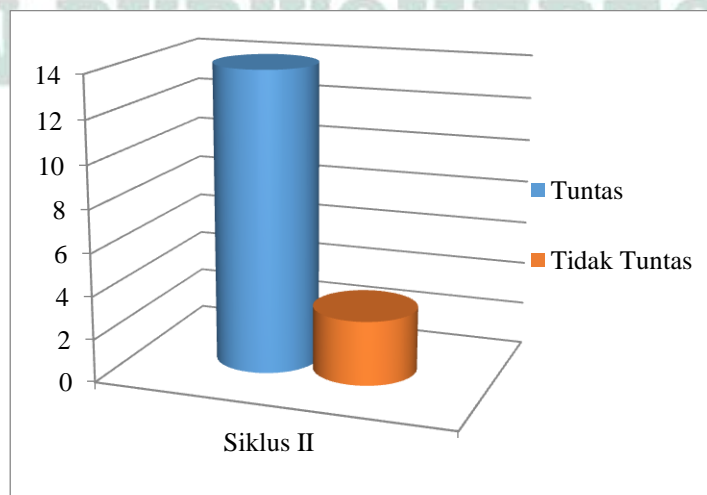
$$\text{Nilai rata-rata hasil penilaian } (\bar{x}_1) = \frac{\sum fx_1}{\sum f} = \frac{1.284}{17} = 75,52$$

$$\text{Prosentase Ketuntasan} = \frac{14}{17} \times 100\% = 82,35\%$$

$$\text{Prosentase Ketidaktuntasan} = \frac{3}{17} \times 100\% = 17,64\%$$

Dengan melihat nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara umum sudah meningkat. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata pada siklus I hanya 67,05 dengan prosentase ketuntasan 58,82%, pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 75.52 dengan prosentase ketuntasan peserta didik mencapai 82.35%. Hal ini dapat dilihat pada gambar Histogram sebagai berikut :

Gambar 4.3
Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus II



Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II ini tidak ditemukan kendala yang cukup serius, karena pelaksanaan siklus II

merupakan perbaikan dari saran-saran yang dikemukakan pada siklus I serta hasil diskusi dengan kolaborator. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa metode *role playing* dalam pembelajaran PAI ini dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Hal ini terlihat dari sikap peserta didik yang awalnya terlihat canggung, kurang percaya diri dan malu kemudian menjadi sangat antusias dan senang dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa hasil tes siklus II menunjukkan ketuntasan peserta didik sudah mencapai angka 82,35%. Pada siklus II terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan nilai pada saat siklus I dan pra siklus. Data pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan sudah berada di atas batas tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Hanya ada 3 anak yang nilainya belum sesuai dengan KKM dikarenakan ketiga anak tersebut memang begitu kurang memahami materi pembelajaran meskipun sudah menggunakan metode *role playing* yang seyogyanya dapat menambah ingatan peserta didik tentang kejadian-kejadian didalam materi kisah keteladanan Nabi Musa As. Dengan demikian maka PTK telah berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya karena presentase keketuntasan belajar peserta didik yaitu sebesar 80% telah terpenuhi yaitu mencapai angka 82,35%..

D. Pembahasan

Berdasarkan tindakan yang peneliti lakukan bersama kolaborator dalam dua siklus di kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan metode *role playing* dapat penulis paparkan hasilnya sebagai berikut :

1. Data pra siklus yang penulis dapatkan dari nilai ulangan harian peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan dari 17 anak yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan Sekolah yaitu 70 sebanyak 11 peserta didik (64,71%) belum tuntas KKM dan hanya 6 peserta didik (35,29%) yang tuntas KKM dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 46 dan rata-rata kelas 62,29. Hasil tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih rendah. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
2. Pelaksanaan tindakan peneliti lakukan dalam dua siklus, data siklus I menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan dari 17 anak yang tuntas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 10 peserta didik (58,82%), belum tuntas KKM 7 anak (41,17%) , yang tuntas KKM dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 5 dan rata-rata kelas 67,05. Karena ketuntasan peserta didik baru mencapai 58% sedangkan indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 80% peserta didik telah tuntas KKM maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.
3. Data pada siklus II menunjukkan dari 17 anak yang tuntas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 14 anak (82,35%) belum tuntas KKM 3 anak (17,64%) yang tuntas KKM dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 19 dan rata-rata kelas 76. Karena ketuntasan telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 80% peserta didik telah tuntas KKM maka tindakan pembelajaran PAI menggunakan metode *role playing* hanya sampai siklus II.

Berikut hasil belajar peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan pada saat pra siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 4.11

Daftar Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan
Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

NO	NAMA	NILAI		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Dimas Purwanto	46	22	19
2	Indrawan Cahyana	50	47	78
3	Ayu Dwi Saputri	84	94	96
4	Fitria Putri	84	94	91
5	Guntur Zaky T	49	45	55
6	Ika Widyanuri Sinta	53	58	74
7	Kamila Nur Elsada	90	100	100
8	Krisna Wicaksono	57	73	74
9	Nur Hajarul Aswat	77	95	89
10	Nur Setianingsih	57	23	78
11	Fardhan Galih S	57	72	70
12	Anindita Diah Sekar	70	89	91
13	Amara Rajab Nur A	51	91	81
14	Hafizh Wisnu Saputro	55	81	81
15	Panji Dwi Panitis	53	5	56
16	Julian Tri R	49	22	70
17	Kartika Indah	77	78	81
Jumlah		1059	1.089	1.284

Rata-rata	62,29	64,05	75,52
Nilai Tertinggi	90	100	100
Nilai Terendah	46	5	19
Prosentase Ketuntasan	32,59 %	58,82 %	82,35%
Prosentase Tidak Tuntas	64,71 %	41,17 %	17,64 %
KKM	70	70	70

Sedangkan data ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagaimana tabel berikut:

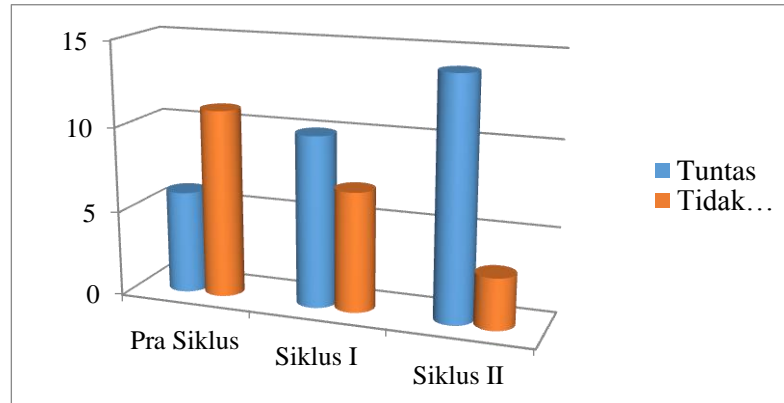
Tabel 4.12
Data Ketuntasan Hasil Belajar
Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
6	11	10	7	14	3

Berikut peneliti tampilkan peningkatan hasil belajar PAI peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan pada pra siklus, siklus I dan Siklus II

Gambar 4.4

Hasil Belajar Pada Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II



Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa ada kenaikan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan pada “Memahami kisah Nabi dan Rasul“ kompetensi dasar “Kisah keteladanan Nabi Musa As” menggunakan metode *role playing* dari satu siklus ke siklus berikutnya. Penggunaan metode ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar karena adanya kerjasama antar peserta didik, sehingga menciptakan suatu iklim belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian hipotesis yang peneliti ajukan yaitu "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Kompetensi Dasar Kisah Keteladanan Nabi Musa As di Kelas 4 SD Negeri 3 Purbalingga Wetan Tahun Pelajaran 2018/2019 diterima.

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 pembelajarannya 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).