

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA ANIMASI PADA  
MATA PELAJARAN PAI DI SDN 058116 KWALA SAWIT**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan  
Memenuhi Syarat-syarat untuk Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan Islam  
dalam Ilmu Tarbiyah



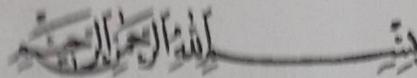
**OLEH**

**SURIANTO SEMBIRING**  
NPM. 1401020087

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2018**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238



### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan Skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

Nama Mahasiswa : Surianto Sembiring  
NPM : 1401020087  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing Berbantu Media Animasi pada Mata Pelajaran PAI di SDN. 058116 Kwala Sawit

Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi

  
(Junaidi, M.Si)

Diketahui / Disetujui  
Oleh:

  
Dekan  
Fakultas Agama Islam

  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam

(Dr. Muhammad Qurib, M.A)

(Robie Faureza, S.Pd.I, M.Pd.I)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenjang : S1 (Strata Satu)  
Ketua Program Studi : Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I  
Dosen Pembimbing : Junaidi, M.Si  
Nama Mahasiswa : Surianto Sembiring  
NPM : 1401020087  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing Berbantu Media Animasi pada Mata Pelajaran PAI di SDN. 058116 Kwala Sawit

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
2/03/18	Buat abstrak Bahasa Indo nesia dan Inggrisnya	[Signature]	
6/03/18	Buat kata pengantar beskap	[Signature]	
13/03/18	Tampilkan materi dalam penelitian ini	[Signature]	
	Tambahi jumlah halaman 60.	[Signature]	
20/3/18	Acc sidlan	[Signature]	

Medan, 2018

Dekan FAI

(Dr. Muhammad Qorib, MA)

Diketahui/Disetujui  
Ketua Program Studi

(Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I)

Pembimbing Skripsi

(Junaidi, M.Si)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenjang : S1 (Strata Satu)  
Ketua Program Studi : Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I  
Dosen Pembimbing : Junaidi, M.Si  
Nama Mahasiswa : Surianto Sembiring  
NPM : 1401020087  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing Berbantu Media Animasi pada Mata Pelajaran PAI di SDN. 058116 Kwala Sawit

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
2/09/18	Buat abstrak Bahasa Indo. neso dan Inggrisnya	[Signature]	
6/09/18	Buat kata pengantar skripsi	[Signature]	
	beskap	[Signature]	
13/09/18	Tampilkan materi penelitian di depan	[Signature]	
	Tambahi jumlah halaman ke 60.	[Signature]	
20/9/18	Acc skripsi	[Signature]	

Medan, 2018

Dekan FAI

[Signature of Dekan FAI]

(Dr. Muhammad Qorib, MA)

Diketahui/Disetujui  
Ketua Program Studi

[Signature of Ketua Program Studi]

(Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I)

Pembimbing Skripsi

[Signature of Pembimbing Skripsi]

(Junaidi, M.Si)

## BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Surianto Sembiring  
NPM : 1401020087  
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam  
HARI , TANGGAL : Rabu, 04 April 2018  
WAKTU : 08.00 WIB s/d Selesai

### TIM PENGUJI

PENGUJI I : Zailani, S.Pd.I, MA  
PENGUJI II : Drs. A. Hosen Hutagalung, MA

### PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zailani, S.Pd.I, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Surianto Sembiring  
NPM : 1401020087  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing Berbantu Media Animasi pada Mata Pelajaran PAI di SDN. 058116 Kwala Sawit

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi

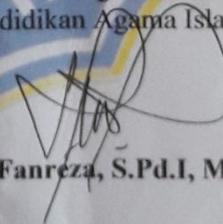
  
(Junaidi, M.Si)

Diketahui /Disetujui  
Oleh:

Dekan  
Fakultas Agama Islam

  
(Dr. Muhammad Qorib, M.A)

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam

  
(Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I)

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Surianto Sembiring  
NPM : 1401020087  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing Berbantu Media Animasi pada Mata Pelajaran PAI di SDN. 058116 Kwala Sawit

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2018

Hormat saya  
Surianto Sembiring



Surianto Sembiring

## ABSTRAK

NAMA : SURIANTO SEMBIRING  
NPM : 1401020087  
JUDUL : MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA ANIMASI PADA MATA PELAJARAN PAI DI SDN 058116 KWALA SAWIT.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 058116 Kwala Sawit. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 058116 Kwala Sawit yang berjumlah 22 orang siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah dimulai tes awal kepada siswa SDN 058116 Kwala Sawit yang berjumlah 22 siswa, maka diketahui bahwa 4 orang siswa atau 18,18 % siswa yang tingkat ketuntasan belajarnya  $\geq 65\%$ , sedangkan 18 siswa lainnya yang sebesar 81,81% masih mendapatkan nilai dibawah ketuntasan belajar. Dari hasil tes awal ini maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 40,90%. Pada siklus I diketahui bahwa 8 orang siswa atau 36,36 % siswa yang tingkat ketuntasan belajarnya  $\geq 65\%$ , sedangkan 14 siswa lainnya yang sebesar 63,63% siswa masih mendapatkan nilai dibawah ketuntasan belajar  $<65\%$ . Sedangkan nilai rata-rata siklus I ini sebesar 62,27%. Pada siklus II dari 22 orang siswa ada 19 siswa atau sebesar 86,36% yang hasil belajarnya tuntas, dan 3 siswa atau sebesar 13,63% yang tidak tuntas hasil belajarnya.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Metode Role Playing

## ABSTRACT

NAME : SURIANTO SEMBIRING  
NPM : 1401020087  
TITLE : IMPROVING STUDENT LEARNING RESULTS BY USING  
ROLE PLAYING METHODS ASSUME ANIMATED MEDIA  
AT PAI LEARNING IN SDN 058116 KWALA SAWIT

The purpose of this study is to determine whether the Role Playing method can improve student learning outcomes in the subjects of Islamic Religious Education at SDN 058116 Kwala Sawit. This research was conducted at SDN 058116 Kwala Sawit which amounted to 22 students. This study uses classroom action research with observation, test, and documentation data collection techniques. The result of this research is start of preliminary test to student of SDN 058116 Kwala Sawit which amounted to 22 students, it is known that 4 students or 18,18% of students with learning mastery level  $\geq 65\%$ , while 18 other students which is 81,81% still get value under the learning mastery. From the results of this preliminary test is obtained an average value of 40.90%. In cycle I it is known that 8 students or 36.36% of students with learning completeness level of  $\geq 65\%$ , while 14 other students who equal to 63.63% of students still get score under the learning mastery  $< 65\%$ . While the average value of this cycle I was 62.27%. In cycle II of 22 students there are 19 students or equal to 86,36% which result of study complete, and 3 student or equal to 13,63% which not finished result of study.

**Keywords: Learning Outcomes, Role Playing Method**

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan kekuatan serta rahmat-Nya kepada hamba-Nya yang lemah. Berkat petunjuk dan pertolongan-Nya serta mengucapkan Alhamdulillahirobbil‘alamiin, penulisan skripsi dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Berbantu Media Animasi Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN 058116 Kwala Sawit”** dapat diselesaikan dengan baik.

Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw., beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya yang hatinya tertambat pada kebenaran Illahi. Penelitian ini diajukan untuk menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Agama Islam di Fakultas Agama Islam UMSU.

Proposal ini dapat terselesaikan dengan baik atas bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih. Semoga Allah SWT membalas semua amal ibadah yang telah dilakukan dengan ikhlas atas bantuan dan bimbingan, selama penulisan proposal ini. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna. Akhir kata, peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	ii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Masalah .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS</b> .....	6
A. Kerangka teori.....	6
1. Pengertian Hasil Belajar PAI.....	6
2. Metode <i>Role Playing</i> .....	19
a. Langkah-Langkah Metode <i>Role Plaing</i> .....	22
b. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i> .....	25
3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	26
B. Penelitian Yang Relevan .....	28
C. Hipotesis Tindakan.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	31
A. Setting Penelitian .....	31
1. Lokasi Penelitian .....	31
2. Waktu Penelitian .....	31
B. Jenis Penelitian.....	31
C. Langkah-Langkah Penelitian .....	31
1. Siklus I.....	32
a. Perencanaan.....	32
b. Pelaksanaan Tindakan .....	33
c. Observasi dan Evaluasi .....	36
d. Refleksi.....	36
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	36
1. Tes .....	36

2. Observasi .....	37
E. Teknik Analisis Data.....	39
F. Personalia Penelitian .....	40
G. Sistematika Pembahasan .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	41
1. Siklus I .....	43
a. Tahap Perencanaan .....	43
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan .....	44
c. Tahap Observasi .....	47
d. Tahap Refleksi.....	49
2. Siklus II.....	51
a. Tahap Perencanaan .....	51
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan .....	51
c. Tahap Observasi .....	54
d. Tahap Refleksi.....	57
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran.....	61

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Slameto mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>1</sup>

Hasil belajar selalu dinyatakan dalam perubahan tingkahlaku. Bentuk tingkah laku itu dinyatakan dalam pertumusan intruksional. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindakan belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>2</sup>

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan akhir pembelajaran di kelas, hasil belajar merupakan gambaran tentang keberhasilan pembelajaran di dalam kelas. jika hasil belajar siswa rendah maka besar kemungkinan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung kurang efektif Upaya untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana suatu proses pembelajarannya dan serta bagaimana anak didik tersebut mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif guru mempunyai peranan penting untuk menciptakan kondisi lingkungan yang mendukung kegiatan belajar siswa sehingga berlangsung secara optimal. Proses pembelajaran dalam pendidikan agama islam hendaknya dapat menyediakan lingkungan yang memudahkan siswa untuk memahami dimensi ketuhannya, alam semesta dan dirinya sendirinya sehingga ia dapat mengkonstruksi pengehetahuannya.

Selain itu pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok manusia kapan dan di manapun. Tanpa pendidikan, manusia tidak akan tumbuh dan berkembang dengan baik. Manusia diberikan kelebihan akal oleh Allah swt untuk berfikir dan berkembang serta berkebudayaan yang tinggi dibandingkan dengan makhluk lainnya. Karena itu pendidikan merupakan upaya ntuk memanusiakan manusia itu

---

<sup>1</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2010), h. 54

<sup>2</sup> Dimiyanti. Madjino, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.10

sendiri, sehingga manusia itu tumbuh dan berkembang menjadi makhluk yang dianugrahi kelebihan dibandingkan dengan makhluk lainnya.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SDN 058116 Kwala Sawit, peneliti mendapati saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang memperhatikan guru Pendidikan Agama Islam, kemudian saat guru selesai menjelaskan dan memberi pertanyaan kepada siswa mereka tidak bisa menjawabnya, selanjutnya peneliti memberikan beberapa soal dan hasilnya rata-rata rendah. Peneliti juga melihat saat pengerjaan soal-soal banyak siswa yang mencontek jawaban kawannya, padahal materi sudah dijelaskan dengan rinci. Peneliti yang juga berperan sebagai guru PAI melihat problem-problem ini perlu diselesaikan, mengingat bahwa masalah pembelajaran ini akan berdampak bagi kedepannya bagi para siswa. Adapun hasil belajar siswa yang peneliti peroleh dari tes awal yang dapat juga dijadikan bukti tentang hasil belajar siswa yang rendah adalah dari 22 orang siswa terdapat 4 orang siswa atau 18,18% siswa yang tingkat ketuntasan belajarnya  $\geq 65\%$ , sedangkan 18 siswa lainnya yang sebesar 81,81% masih mendapatkan nilai dibawah ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata sebesar 40,90%. Dari hasil tes awal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberi tindakan dengan menggunakan metode *role playing* masih rendah.

Masalah pembelajaran di atas bukan semata-mata disebabkan karena para siswa malas dan bodoh dalam mengikuti pelajaran. Akan tetapi ada penyebab lainnya yang mengakibatkan para siswa merasa bosan, malas, dan lain-lain. Peneliti mengamati lebih dalam lagi dan peneliti mendapati bahwa salah satu penyebab terbesarnya ialah suasana pembelajaran di kelas yang kurang menyenangkan atau nyaman bagi para siswa, sehingga para siswa tidak tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar sampai akhir. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tergantung dari metode/strategi yang guru gunakan dalam pembelajaran. Jika metode/strateginya menarik maka pembelajaran akan terasa menyenangkan, sebaliknya apabila metode yang digunakan membosankan maka para siswapun akan cepat bosan.

Salah satu metode yang menyenangkan dan menarik adalah metode *role playing*. Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan

peelajarna melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan melalu peran yang mereka mainkan.

Menurut Uno “metode *role playing* dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik dan *role playing* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya”<sup>3</sup>.

Hamalik juga mengatakan di dalam *role playing* guru menerima peran noniterpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus”<sup>4</sup>

Dalam pembelajaran dengan *role playing* siswa dituntut untuk terlibat aktif memainkan peran yang telah dirancang oleh guru terkait materi yang dipelajari. Metode *role playing* sangat efektif untuk menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran, mengembangkan kreativitas, imajinasi dan memotivasi siswa dalam belajar, serta menjadikan belajar siswa jadi lebih menyenangkan dan tentunya akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran ini dipilih untuk diterapkan di sekolah dengan alasan yaitu:

1. Ada situasi/peristiwa lama dapat dihadirkan secara nyata dalam situasi sebenarnya.
2. Terdapat konsep-konsep yang harus diresapi dan dirasakan peserta didik secara langsung.
3. Menanamkan sikap normatif kepada peserta didik yang harus direfleksikan dalam apersepsi jiwa
4. Materi pembelajaran mudah diingat dan dapat bertahan lama (daya retensi)

Manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan metode *role playing* khususnya dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya mendorong siswa untuk berani berbicara dan mengemukakan pendapat, mendorong mereka untuk lebih siap dalam mendalami materi-materi pelajaran melalui berbagai sumber, melatih bersikap demokrasi serta mendorongnya berpartisipasi secara aktif dalam

---

<sup>3</sup> Hamzah B. Uno. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h 25

<sup>4</sup> Hamalik, O. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).h. 214

memecahkan suatu masalah. Mengingat pentingnya metode *role playing* ini, maka seharusnya kegiatan belajar mengajar banyak menggunakan metode ini terlebih lagi kurikulum yang digunakan adalah kurikulum berbasis kompetensi di mana siswa dan siswi dituntut untuk lebih proaktif dalam pembelajaran sedang guru bertindak sebagai pengarah. Tidak hanya pada mata pelajaran umum tetapi juga pada mata pelajaran agama Islam pun dianjurkan untuk menerapkan metode *role playing* dalam proses belajar mengajar terlebih lagi pada mata pelajaran yang menguatkan kepada pemahaman pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Ditambah lagi penggunaan metode yang kurang disesuaikan, tentu akan semakin menarik bagi para siswa. Dan suasana seperti inilah yang harus diciptakan oleh setiap guru agar para siswa merasa nyaman dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Berbantu Media Animasi Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN 058116 Kwala Sawit”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dapat peneliti identifikasi masalah-masalah pembelajaran sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang kurang memperhatikan guru Pendidikan Agama Islam
2. Hasil belajarnya rata-rata rendah
3. Saat menjawab soal banyak siswa yang mencontek jawaban kawannya.
4. Pembelajaran menggunakan metode *role playing* masih jarang

## **C. Rumusan Masalah**

Sedangkan rumusan masalah yang akan peneliti buat dalam penelitian ini adalah apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 058116 Kwala Sawit ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah sebagaimana dikemukakan diatas, tujuan ini adalah untuk mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 058116 Kwala Sawit

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua civitas akademis yaitu:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menimbulkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Bagi guru, sebagai bahan untuk memperbaiki cara mengajar yang menyenangkan bagi setiap siswa pada mata pelajaran PAI
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukkan dalam meningkatkan kemampuan guru ketika proses pembelajaran dan memberi masukan kepada guru untuk dapat menyesuaikan penggunaan metode dengan materi ajar.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Pengertian Hasil Belajar PAI

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, sebelum menjelaskan tentang hasil belajar maka akan dijelaskan lebih dulu tentang belajar. Menurut Purwanto hasil belajar dapat dipahami dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”.<sup>5</sup>

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses latihan dan interaksi dengan lingkungannya dalam upaya melakukan perubahan dalam dirinya secara menyeluruh baik berupa pengalaman, sikap dan perilaku.<sup>6</sup>

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku berkat interaksi dengan lingkungan. Jadi seseorang dikatakan melakukan kegiatan belajar setelah ia memperoleh hasil yaitu terjadinya perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu atau yang tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental. Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang harus diubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik ditengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara.

Belajar berpikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan.<sup>7</sup> Menurut James Owhittaker dalam buku Mardianto yang berjudul Psikologi Pendidikan, mendefenisikan bahwa belajar adalah dimana proses tingkahlaku dalam arti luas ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.<sup>8</sup> Belajar merupakan

---

<sup>5</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 44

<sup>6</sup>Nandang Kosasih dan Dede Sumarna, *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 10

<sup>7</sup>Hamruni. *Strategi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), h. 48

<sup>8</sup>Mardianto. *Psikologi 6 i Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, (Medan : Perdana P 12), h. 38-39.

perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, meniru dan lain sebagainya.<sup>9</sup>

Belajar adalah suatu proses yang kompleks, sejalan dengan itu Robert. M. Gagne, belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas. Timbulnya kapabilitas di sebabkan:

- a. Stimulasi yang berasal dari lingkungan
- b. Proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar<sup>10</sup>

Belajar menurut pandangan Skinner adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Menurut skinner dalam belajar ditemukan hal-hal berikut:<sup>11</sup>

1. Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar.
2. Respons si pelajar
3. Konsekuensi yang bersifat menggunakan respons tersebut, baik konsekuensi saja sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman.

Adapun hasil belajar selalu dinyatakan dalam perubahan tingkahlaku. Bentuk tingkah laku itu dinyatakan dalam pertumusan intruksional. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindakan belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>12</sup> Allah swt juga berfirman dalam Q.S Al-Mujadalah: 11 sebagai berikut:<sup>13</sup>

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا  
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah, niscaya*

---

<sup>9</sup>Sardiman, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 20.

<sup>10</sup>Robert. M. Gagne *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung : ALFABETA 2008), h. 17

<sup>11</sup> B. Fskinner. *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung : Alfabeta 2008) h. 14

<sup>12</sup> Dimiyanti. Madjino. *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 10

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Surabaya: Mekar, 2004), h. 793

*Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan".*

Dari ayat di atas bahwasanya terkandung makna bahwasanya Allah menganjurkan kita senantiasa mau bekerja keras dalam menuntut ilmu dan bekerja. Allah berjanji akan menempatkan orang – orang yang beriman, berilmu, dan beramal saleh sesuai dengan ilmunya pada derajat yang paling tinggi. Contoh Perilaku : Disiplin dalam bekerja, bekerja dengan penuh semangat, menghormati hak dan kewajiban orang lain, bekerja dengan niat beribadah kepada Allah.<sup>14</sup>

Nabi Saw juga bersabda yang menganjurkan untuk menuntut ilmu atau belajar, berikut ini akan dijelaskan kandungan serta hadis yang menganjurkan untuk belajar dan menuntut ilmu.

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ: قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ (رواه الـ ترمذی)

Artinya: *Dari Anas bin Malik berkata, telah bersabda Rasulullah saw: barangsiapa keluar (pergi) untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah sehingga kembali (HR. Tirmidzi).*

Dalam hadits yang kedua Rasulullah menegaskan bahwa menuntut ilmu itu dinilai sebagai berjuang di jalan Allah, sehingga barang siapa yang mencari ilmu dengan sungguh-sungguh dia akan mendapatkan pahala yang berlipat ganda bahkan bila seseorang meninggal dunia saat mencari ilmu dia akan mendapatkan surganya Allah karena dinilai sama dengan mati syahid.<sup>15</sup>

Menurut Gagne dalam Mardianto mengelompokkan belajar atas delapan tipe yakni sebagai berikut:<sup>16</sup>

- 1) *Signal Learning* (Belajar isyarat tanda)

---

<sup>14</sup>Ahmad Miftah, *Arti dan Isi kandungan dari Q.S Al Mujadillah 58:11*, 2014 (<http://ahmadmiftah.blogspot.co.id>)

<sup>15</sup>Jondra Pianda, (2011), *Hadis Tentang Menuntut Ilmu*, (<http://Muslimspot.com>).

<sup>16</sup>Mardianto, *Psikologi Pendidikan: landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 45.

Tipe belajar ini merupakan tahapan pertemuan yakni proses penguasaan pola tingkah laku yang bersifat *involuntary* (tidak disengaja dan tidak disadari)

2) *Stimulus Response Learning*

Tipe belajar ini termasuk *classical condition* atau belajar dengan *trial* dan *error*. Kondisi yang diperlukan untuk berlangsungnya tipe belajar ini adalah faktor *reinforcement*.

3) *Chaining* (mempertautkan)

Tipe *chaining* disebut juga belajar membentuk (*chaining Molore*) rangkaian tingkah laku. Proses belajar ini berlangsung dengan menghubungkan gerakan yang satu dengan gerakan yang lain (masuk ke kelas, duduk, ambil buku dan seterusnya).

4) *Verbal Associateori (chaining Verbal)*

Tipe ini memberikan reaksi verbal pada stimulus yang datang (misalnya buku, bahasa yang disenangi, book, makan, catatan nomor telepon).

5) *Discomination Learning* (belajar membedakan)

Dalam tahapan ini siswa mengadakan diskriminasi (seleksi dan pemilihan) atas perangsang, serta memilih respon yang sesuai atau diantara alat tulis yang ada dapat menyebabkan mana prioritas pilihan dan mana pula yang tidak.

6) *Concept Learning* (belajar konsep)

Kemahiran mengadakan diskriminasi akan membantu siswa dalam menemukan persamaan-persamaan serta menemukan karakteristik dari stimulus yang ada. Selanjutnya berdasarkan hal ini akan diperolehnya pengertian-pengertian tertentu (konsep) misalnya pensil, buku dan lain-lain.

7) *Rule Learning* (belajar membuat generasi atau hukum-hukum dan disebut juga menghubungkan beberapa konsep)

Pada tingkat ini siswa mengadakan kombinasi dari berbagai konsep dengan mengapresiasi logika (induktif, deduktif, analysis, sintesa komperasi dan kausalitas), sehingga siswa dapat menemukan kesimpulan tertentu berupa dalil, aturan, hukum, prinsip, dan sebagainya.

8) *Problem Solving* (pemecahan masalah)

Berkaitan tipe-tipe belajar di atas, maka perlu dibahas tentang masalah-masalah belajar. Pada dasarnya, masalah-masalah belajar dapat digolongkan atas:

- 1) Sangat cepat dalam belajar, yaitu murid-murid yang tampaknya memiliki bakat akademik yang cukup tinggi, memiliki IQ 130 atau lebih, dan memerlukan tugas-tugas khusus yang terencana.
- 2) Keterlambatan akademik, yaitu murid-murid yang tampak memiliki tampaknya memiliki inteligensi normal tetapi tidak dapat memanfaatkan secara baik.
- 3) Lambat belajar, yaitu murid-murid yang tampak memiliki kemampuan yang kurang memadai. Mereka memiliki IQ sekitar 70-90 sehingga perlu dipertimbangkan untuk mendapat bantuan khusus.

- 4) Penempatan kelas, yaitu murid-murid yang umur, kemampuan, ukuran, dan minat-minat social yang terlalu besar atau terlalu kecil untuk kelas yang ditempatinya.
- 5) Kurang motif dalam belajar, yaitu murid-murid yang kurang semangat dalam belajar, mereka tampak jera dan malas.
- 6) Sikap dan kebiasaan buruk, yaitu murid-murid yang kegiatan atau perbuatan belajarnya berlawanan atau tidak sesuai dengan yang seharusnya seperti suka marah, menunda-nunda tugas, belajar pada saat waktu ujian saja.
- 7) Kehadiran di madrasah, yaitu murid-murid yang tidak hadir atau menderita sakit dalam waktu yang cukup lama sehingga kehilangan sebagian besar kegiatan belajarnya.<sup>17</sup>

Dengan menggunakan hukum, dalil, dan prinsip yang ada, merumuskan dan memecahkan masalah-masalah. Proses belajar *problem solving* berlangsung dalam beberapa tahapan yang sistematis.

**Menurut Slameto mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>18</sup>**

Selanjutnya menurut Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Ada tiga macam hasil belajar, 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.<sup>19</sup>

Hasil Belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Berbagai pemikiran mengenai taksonomi hasil belajar telah dikemukakan oleh para ahli pendidikan dewasa ini, Bloom sebagaimana dikutip oleh Briggs mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu : ranah kognitif, ranah sikap, dan ranah

---

<sup>17</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Rosdakarya, 2011), h. 226.

<sup>18</sup>Slameto. *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2010)

<sup>19</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Matematika*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 22

psikomotor. "Setiap ranah dapat diklasifikasikan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesis dan evaluasi".<sup>20</sup>

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (1959) hasil belajar dalam rangka mencapai studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor, yaitu sebagai berikut:<sup>21</sup>

### 1) **Ranah Kognitif**

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Pemahaman mencakup kemampuan untuk menyerap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu dapat dilihat dari kemampuannya menyerap suatu materi, kemudian mengkomunikasikannya dalam bentuk lainnya dengan katakata sendiri.

### 2) **Ranah Afektif**

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau rekasi, menilai, organisasi, dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

### 3) **Ranah Psikomotor**

Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati)

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

a) Faktor Internal; b) Faktor Eksternal.<sup>22</sup>

#### a) **Faktor-faktor Internal**

Faktor-faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan), dan faktor kelelahan.

#### 1) **Faktor Jasmaniah**

Dalam faktor jasmaniah ini dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.

a) Kesehatan

---

<sup>20</sup> Nashar H, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. (Jakarta : Delia Press, 2004), h. 77

<sup>21</sup>Nandang Kosasih dkk, h. 38-39

<sup>22</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.54

Untuk mencapai proses dan hasil belajar yang baik, di butuhkan keadaan jasmani yang baik, dalam arti keadaan jasmaninya sehat, tidak mengalami gangguan-gangguan. Bila jasmani dalam keadaan tidak sehat, hal tersebut akan mempengaruhi proses belajar dan akhirnya akan mempengaruhi hasil belajarnya. Islam merupakan agama yang sempurna, kesempurnaannya meliputi urusan dunia dan akhirat, termasuk masalah jasmani dan rohani. Kesehatan adalah faktor penting dalam belajar. Pelajar atau mahasiswa yang tidak sehat badannya, tentu tidak dapat belajar dengan baik. Allah juga telah berfirman, bahwa islam tidak mengharapakan ummatnya lemah, apalagi sakit-sakitan. Oleh karena itu pola hidup sehat agar menjadi ummat yang kuat diajarkan dalam islam. Rasulullah SAW bersabda: “Mukmin yang kuat itu lebih baik, dan lebih dicintai oleh Allah, dibanding dengan mukmin yang lemah”. (H.R. Imam Ahmad).

b) Cacat tubuh

Adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurnanya mengenai tubuh atau badan. Cacat ini berupa buta, setengah buta, tulis, patah kaki, patah tangan, lumpuh, dan lain-lain. Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurnanya mengenai tubuh atau badan. Cacat ini berupa buta, setengah buta, tulis, patah kaki, patah tangan, lumpuh, dan lain-lain.

**2) Faktor Psikologis**

a) Intelegensi

Intelegensi merupakan salah satu aspek psikologis yang banyak berperan dalam hal belajar. Slameto mengemukakan bahwa intelegensi atau kecakapan terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dan cepat efektif mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Intelegensi juga merupakan suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional. Oleh karena itu, intelegensi sebenarnya tidak dapat diamati secara langsung, melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berpikir rasional itu. Penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi yang cukup tinggi antara intelegensi dengan hasil belajar. Karena itu dalam penelitian mengenai hasil belajar, peranan intelegensi tidak dapat ditinggalkan, dan intelegensi diangkat sebagai variabel sertaan.

b) Perhatian

Menurut ahli psikologi, istilah perhatian dirumuskan sebagai pemusataan energi tertuju pada suatu objek, juga diartikan sebagai kesadaran yang menyertai suatu aktifitas yang sedang dilakukan. Sedangkan menurut Al-Ghazali dalam Slametobahwa “Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi jiwa itupun bertujuan semata-mata kepada suatu benda atau hal atau sekumpulan obyek.”<sup>23</sup> Dalam kamus besar Bahasa Indonesia yang disusun oleh pusat Bahasa Depdiknas, perhatian adalah memperhatikan apa yang diperhatikan.<sup>24</sup>

Untuk menjamin belajar yang lebih baik maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

---

<sup>23</sup>*Ibid*, h. 56

<sup>24</sup>Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h.

Agar siswa belajar dengan baik, usahakan buku pelajaran itu sesuai dengan hobi dan bakatnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa perhatian itu merupakan pemusatan kegiatan yang ditujukan pada suatu obyek.

Perhatian dalam hal belajar mempunyai hubungan yang erat dengan motivasi belajar siswa. Siswa yang menaruh perhatian pada materi pelajaran tertentu, biasanya cenderung memperhatikan pada materi yang diterangkan oleh guru. Hal ini sudah merupakan hal yang biasa terjadi, dimana setiap orang tanpa terkecuali siswa bila memiliki perhatian terhadap suatu objek, ia akan selalu memperhatikan objek tersebut. Namun sebaliknya jika seseorang itu tidak berminat sama sekali terhadap suatu objek ia akan bersikap kurang perhatian terhadap suatu objek tersebut.

#### c) Minat

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, apabila seseorang menaruh perhatian terhadap sesuatu, maka minat akan menjadi motif untuk berhubungan secara lebih aktif dengan sesuatu yang menarik minatnya. Minat akan semakin bertambah jika disalurkan dalam suatu kegiatan. Keterikatan dengan kegiatan tersebut akan semakin menumbuhkan kembangkan minat.

Minat dapat menjadi indikator dari kekuatan seseorang di area tertentu di mana dia akan termotivasi untuk mempelajarinya dan menunjukkan kinerja yang tinggi. Bakat akan sulit berkembang dengan baik apabila tidak diawali dengan adanya minat pada bidang yang akan ditekuni. Peneliti menarik kesimpulan bahwa minat merupakan suatu perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan penuh kemauan dan tergantung dari bakat dan lingkungannya. Minat dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya.

#### d) Bakat

Dalam aktivitas sehari-hari istilah bakat seringkali diinterpretasi secara berbeda-beda, seperti misalnya untuk menggambarkan kemampuan intelektual yang tinggi, minat yang menonjol, potensi, kemampuan yang diperoleh karena diturunkan dari orang tua, dan lain lain.

Bakat (*aptitude*) adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih untuk mencapai suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus, misalnya kemampuan berbahasa, bermain musik, melukis, dan lain-lain. Seseorang yang berbakat musik misalnya, dengan latihan yang sama dengan orang lain yang tidak berbakat musik, akan lebih cepat menguasai keterampilan tersebut. Untuk bisa terealisasi bakat harus ditunjang dengan minat, latihan, pengetahuan, pengalaman agar bakat tersebut dapat teraktualisasi dengan baik.

#### e) Motivasi

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai dalam belajar, di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah

motivasi itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya.<sup>25</sup> Motivasi juga erat sekali hubungannya dengan perhatian. Tingkah laku yang didasari oleh motif tertentu biasanya terarah pada suatu objek yang sesuai dengan isi atau tema kandungan motifnya. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan sejumlah proses-prosespsikologikal, yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadinya persistensi kegiatan- kegiatan sukarela (*volunter*) yang diarahkan ke tujuan tertentu, baik yang bersifat internal, atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi.

f) Kematangan

Kematangan adalah sesuatu tingkah atau fase dalam pertumbuhan seseorang di mana alat-alat tubuhnya sudah siap melaksanakan kecakapan baru.<sup>26</sup> Kematangan adalah suatu organ atau alat tubuhnya dikatakan sudah matang apabila dalam diri makhluk telah mencapai kesanggupan untuk menjalankan fungsinya masing-masing kematangan itu datang atau tiba waktunya dengan sendirinya, sehingga dalam belajarnya akan lebih berhasil jika anak itu sudah siap atau matang untuk mengikuti proses belajar mengajar.

g) Kesiapan

Persiapan pasti dibutuhkan siapa saja yang ingin mengawali perbuatan. Kesiapan menurut James Drever seperti yang dikutip oleh Slameto adalah *preparedes to respon or react*, artinya kesediaan untuk memberikan respon atau reaksi.<sup>27</sup> Jadi, dari pendapat di atas dapat diasumsikan bahwa kesiapan siswa dalam proses belajar mengajar, sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan demikian hasil belajar siswa dapat berdampak positif bilamana siswa itu sendiri mempunyai kesiapan dalam menerima suatu mata pelajaran dengan baik.

### 3) Faktor Kelelahan

Ada beberapa faktor kelelahan yang dapat mempengaruhi *hasil belajar* siswa antara lain dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena ada substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah kurang lancar pada bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat terus menerus karena memikirkan masalah yang berarti tanpa istirahat, mengerjakan sesuatu karena terpaksa, tidak sesuai dengan minat dan perhatian. Uraian di atas maka kelelahan jasmani dan rohani dapat mempengaruhi *hasil belajar* dan agar siswa belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya seperti lemah lunglainya tubuh. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan rohani seperti memikirkan masalah yang berarti tanpa istirahat, mengerjakan sesuatu karena terpaksa tidak sesuai dengan minat dan perhatian. Ini semua besar sekali pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar siswa. Agar siswa selaku pelajar dengan baik harus tidak terjadi kelelahan fisik dan psikis.

---

<sup>25</sup>Slameto, *op.cit.*h. 58

<sup>26</sup>*Ibid.*

<sup>27</sup>*Ibid.*

## **b) Faktor-Faktor Eksternal**

Sedangkan faktor-faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, metode belajar), dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, cara hidup lingkungan).

### **1) Faktor Keluarga**

#### **a) Cara orang tua mendidik**

Dalam lingkungan keluarga pendidik adalah orang tua. Mereka adalah pendidik pertama dan utama dalam keluarga, dimana secara alami anak-anak pada masa-masa awal kehidupannya berada di tengah-tengah ayah dan ibunya. Dari orang tua lah anak mulai mengenal pendidikannya. Dasar pandangan hidup, sikap hidup, dan ketrampilan hidup banyak tertanam sejak anak berada di tengah orang tuanya.

Cara orang tua mendidik besar sekali pengaruhnya terhadap prestasi belajar anak, hal ini dipertegas oleh Wirowidjojo dalam Slameto mengemukakan bahwa “Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk mendidik dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan mutu pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa dan Negara”.<sup>28</sup> Mendidik aqidah kepada anak-anak sebaiknya dilakukan orang tua dengan sungguh-sungguh, karena syirik (menyekutukan Allah) merupakan dosa yang tidak terampuni dan kezaliman yang nyata. Karena itu mendidik anak agar menghindarkan diri dari bahanya syirik merupakan kewajiban orang tua yang pertama dan paling utama dalam keluarga.

#### **b) Relasi Antar Anggota Keluarga**

Menurut Slameto bahwa yang penting dalam keluarga adalah relasi orang tua dan anaknya. Selain itu juga relasi anak dengan saudaranya atau dengan keluarga yang lain turut mempengaruhi belajar anak. Wujud dari relasi adalah apakah ada kasih sayang atau kebencian, sikap terlalu keras atau sikap acuh tak acuh, dan sebagainya.<sup>29</sup>

#### **c) Keadaan Keluarga**

Keadaan keluarga sangat mempengaruhi hasil belajar anak karena dipengaruhi oleh beberapa faktor dari keluarga yang dapat menimbulkan perbedaan individu seperti kultur keluarga, pendidikan orang tua, tingkat ekonomi, hubungan antara orang tua, sikap keluarga terhadap masalah sosial dan realitas kehidupan. pernyataan di atas bahwa keadaan keluarga dapat mempengaruhi hasil belajar anak sehingga faktor inilah yang memberikan pengalaman kepada anak untuk dapat menimbulkan prestasi, minat, sikap dan pemahamannya sehingga proses belajar yang dicapai oleh anak itu dapat dipengaruhi oleh orang tua yang tidak berpendidikan atau kurang ilmu pengetahuannya.

#### **d) Pengertian Orang Tua**

Menurut Slameto bahwa anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas rumah. Kadang-kadang anak mengalami lemah semangat, orang tua wajib memberi

---

<sup>28</sup>*Ibid.* h. 59

<sup>29</sup>*Ibid.* h. 59

pengertian dan mendorongnya sedapat mungkin untuk mengatasi kesulitan yang dialaminya.<sup>30</sup>

e) Keadaan Ekonomi Keluarga

Menurut Slameto bahwa keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain terpenuhi kebutuhan pokoknya, misalnya makanan, pakaian, perlindungan kesehatan, dan lain-lain, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan, alat tulis menulis, dan sebagainya.<sup>31</sup>

f) Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Oleh karena itu, perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan baik, agar mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal.

g) Suasana Rumah

Suasana rumah sangat mempengaruhi hasil belajar anak, hal ini sesuai dengan pendapat Slameto yang mengemukakan bahwa suasana rumah merupakan situasi atau kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak-anak berada dan belajar. Suasana rumah yang gaduh, bising dan semrawut tidak akan memberikan ketenangan terhadap diri anak untuk belajar.<sup>32</sup>

Suasana ini dapat terjadi pada keluarga yang besar terlalu banyak penghuninya. Suasana yang tegang, ribut dan sering terjadi cekcok, pertengkaran antara anggota keluarga yang lain yang menyebabkan anak bosan tinggal di rumah, suka keluar rumah yang akibatnya belajarnya kacau serta prestasinya rendah.

## 2) Faktor Sekolah

a) Metode Mengajar (Cara Guru Mengajar)

Guru merupakan pendidik di sekolah. Tugas guru dalam mendidik menempatkan guru sebagai orang yang ahli dalam mengajar. Guru juga dituntut untuk menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan, dan memiliki tingkah laku yang tepat dalam mengajar. Oleh sebab itu, guru harus dituntut untuk menguasai bahan pelajaran yang disajikan, dan memiliki metode yang tepat dalam mengajar. Tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh guru, dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan itu kepada anak-anak didiknya turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Dalam kegiatan belajar, guru berperan sebagai pembimbing. Dalam perannya sebagai pembimbing, guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi, agar terjadi proses interaksi yang kondusif.

Dengan demikian cara mengajar guru harus efektif dan dimengerti oleh anak didiknya, baik dalam menggunakan model, tehnik, strategi ataupun metode dalam mengajar yang akan disampaikan kepada anak didiknya dalam proses belajar mengajar dan disesuaikan dengan konsep yang diajarkan berdasarkan kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar.

b) Kurikulum

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan dalam suatu system pendidikan, karena itu kurikulum merupakan alat untuk

---

<sup>30</sup>Slameto, *op.cit*, h. 64

<sup>31</sup>Slameto, *op.cit*, h. 63

<sup>32</sup>*Ibid.* h. 63

mencapai tujuan pendidikan dan sekaligus sebagai pedoman dalam pelaksanaan pengajaran pada semua jenis dan tingkat pendidikan.

Hilda Taba mengemukakan bahwa “kurikulum berkenaan dengan cakupan tujuan isi dan metoda yang lebih luas atau lebih umum, sedangkan yang lebih sempit dan lebih khusus menjadi tugas pengajaran”.<sup>33</sup> Pada prinsipnya, kurikulum merupakan tindak lanjut dari kebudayaan yang menerapkan kurikulum untuk membina masyarakat dan bangsa sesuai dengan tujuan pendidikan.<sup>34</sup> Secara tegas dapat dikatakan bahwa kurikulum harus menampung konsep tentang hakikat peserta didik, hakikat pengetahuan serta tujuan pembentukan kepribadian siswa menjadi perhatian utama para guru.

c) Relasi Guru dengan Siswa

Guru yang kurang berinteraksi dengan murid secara intim, menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar. Oleh karena itu, siswa merasa jenuh dari guru, maka segan berpartisipasi secara aktif di dalam belajar. Harusnya relasi antara guru dan siswa ibarat ikan dengan air, saling membutuhkan dan melengkapi, simbiosis mutualisma. Tidak disebut guru jika tidak ada siswa, begitu sebaliknya tanpa kehadiran guru, maka transformasi ilmu dan pengetahuan sulit berlangsung.

Pada banyak kesempatan berseliweran asumsi peran guru pengajar atau pendidik. Yang perlu digarisbawahi relasi antara guru dan siswa kini makin bias, pola hubungan yang terjadi cenderung makin tertutup sehingga kesan yang timbul guru dan siswa terpisah dinding permanen yang akhirnya terbangun relasi yang tidak harmonis. Pengalaman membuktikan relasi itu makin tergerus dan memudar sehingga ikatan yang terjalin demikian rapuh dan pudar.

d) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar.<sup>35</sup> Kedisiplinan sekolah ini misalnya mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar dengan pelaksanaan tata tertib, kedisiplinan pengawas atau karyawan dalam pekerjaan administrasi dan keberhasilan atau keteraturan kelas, gedung sekolah, halaman, dan lain-lain.

e) Alat Pelajaran

Sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya, kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar anak. Untuk dapat hasil yang sempurna dalam belajar, alat-alat belajar adalah suatu hal yang tidak kalah pentingnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, misalnya perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya.

f) Waktu Sekolah

Waktu sekolah adalah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu sekolah dapat pagi hari, siang, sore bahkan malam hari. Waktu sekolah juga mempengaruhi belajar siswa.

g) Metode Belajar

Metode atau strategi pembelajaran sangat penting dan berpengaruh sekali terhadap hasil belajar siswa, terutama pada pelajaran PAI. Guru PAI harus bisa memilih dan menentukan atau strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan

---

<sup>33</sup>Siti Halimah, *Telaah Kurikulum*, (Medan: Perdana Publishing, 2000), h. 4

<sup>34</sup>Syafaruddin, *ilmu pendidikan islam*, (Jakarta: Hijri Pustaka Umum, 2008), h. 91

<sup>35</sup>Slameto, *op.cit*, h. 67

dalam pembelajaran. Adapun metode dan strategi pembelajaran itu, yaitu metode *role playing*.

### 3) Faktor Masyarakat

#### a) Kegiatan Siswa dalam Masyarakat

Slameto mengatakan bahwa “Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak misalnya berorganisasi, kegiatan sosial, keagamaan dan lain-lain, belajarnya akan terganggu, lebih-lebih jika tidak bijaksana dalam mengatur waktunya”.<sup>36</sup>

#### b) Teman Bergaul

Anak perlu bergaul dengan anak lain, untuk mengembangkan sosialisasinya. Tetapi perlu dijaga jangan sampai mendapatkan teman bergaul yang buruk perangnya. Perbuatan tidak baik mudah berpengaruh terhadap orang lain, maka perlu dikontrol dengan siapa mereka bergaul.

Menurut Slameto agar siswa dapat belajar, teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek perangnya pasti mempengaruhi sifat buruknya juga, maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus bijaksana.<sup>37</sup>

#### c) Cara Hidup Lingkungan

Cara hidup tetangga disekitar rumah dimana anak tinggal, besar pengaruh terhadap pertumbuhan anak. Hal ini misalnya anak tinggal di lingkungan orang-orang rajin belajar, otomatis anak tersebut akan berpengaruh rajin juga tanpa disuruh.

Penjelasan di atas dapat dipahami betapa pentingnya peranan keluarga di dalam pendidikan anaknya. Cara orang mendidik anaknya akan berpengaruh terhadap belajarnya. Tetapi menurut Mulyono Abdurrahman, perlu atau tidaknya orang tua menjadi guru bagi anak mereka di rumah tergantung pada berbagai keadaan. Jika orang tua mampu menjalin hubungan yang baik dengan anak, menguasai bahan pelajaran dan metode pengajarannya, dan memiliki waktu untuk mengajar, ada baiknya orang tua menjadi guru bagi anak mereka di rumah. Tetapi jika orang tua menjadi tegang, frustrasi, kecewa, atau tidak sabar pada saat mengajar, orang tua semacam itu sebaiknya tidak menjadi guru bagi anak mereka di rumah. Beberapa pertimbangan lain untuk memutuskan apakah orang tua perlu mengajarkan bidang akademik kepada anak di rumah adalah kemungkinan waktu anak untuk bermain menjadi berkurang, kemungkinan menimbulkan perasaan iri

---

<sup>36</sup>Slameto, *op.cit*, h. 70

<sup>37</sup>Slameto, *op.cit*, h. 73

pada anaknya yang lain, dan apakah pengajaran tersebut dapat menyenangkan atau tidak.

## 2. Metode *Role Playing*

Asal usul kata "metode" mengandung pengertian "suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode berasal dari dua kata yaitu "meta dan hodos" *Meta* berarti "melalui" dan "*hodos*" berarti "jalan" atau "cara". bila ditambah dengan logi menjadi "metodologi" berarti ilmu pengetahuan tentang jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan.<sup>38</sup>

Menurut tokoh-tokoh pendidikan anak-anak, seperti: Plato, Aristoteles, Froebel, Hurlock dan Spencer "bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan". Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Lebih jauh Moyles menegaskan bahwa "bermain adalah suatu proses yang diperlukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa dan bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial dan fisik".<sup>39</sup> Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran instrinsik dan kegembiraan.

Secara psikologis permainan diperlukan bagi anak. Berdasarkan teori relaksasi, Van Horn menjelaskan bahwa "permainan digunakan sebagai sarana istirahat untuk mengisi energi yang terkuras sehabis melakukan aktivitas"<sup>40</sup>. Menurut teori konstruksi juga mengatakan bahwa "permainan merupakan kreasi situasi imajinatif yang menjembatani anak dengan dunia luar (masyarakat)". Melalui permainan, anak dapat belajar mengatasi kesulitan yang dihadapinya.

*Role playing* merupakan suatu teknik pembelajaran untuk menghadapi proses pemikiran dan perasaan yang majemuk secara efektif. Metode *role playing* adalah metode pembelajaran dimana materi pelajaran diperankan selayaknya benda hidup.

---

<sup>38</sup>M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta, Bumi Aksara, 1991), h. 61

<sup>39</sup> Simon, R., Hartati, T., Arsilah, *Model Permainan di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan DAP (Developmentally Appropriate Practice)*, (Program Studi PGSD, FIP-Universitas Pendidikan Indonesia, 2007), h.5

<sup>40</sup> Nurchasanah. *Model Performansi Majalah Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Usia Prasekolah*, (Jurnal Bahasa dan Seni, Tahun 34, No. 2, 253-268, 2006). h. 256

Menurut Hamalik, “di dalam *role playing* guru menerima peran noninterpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus”<sup>41</sup>.

Menurut Uno metode *role playing* dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik dan *role playing* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya”<sup>42</sup>.

Selanjutnya Nurchasanah, penggunaan model *role playing* dalam proses belajar mengajar dapat berlangsung apabila:

- a) Pelajaran yang dimaksud untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak dan berdasarkan pertimbangan lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh siswa;
- b) pelajaran yang dimaksud untuk melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya;
- dan c) pelajaran yang dimaksud untuk melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.<sup>43</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapatlah disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan untuk menjelaskan konsep abstrak dalam materi pelajaran yang lebih menyenangkan agar siswa lebih paham dan lebih lama mengingatnya melalui peran yang dimainkan oleh siswa. *Role playing* pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

---

<sup>41</sup> Hamalik, O. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 214

<sup>42</sup> Hamzah.B. Uno. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 25

<sup>43</sup> Nurchasanah. *Model Performansi Majalah Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Usia Prasekolah*, (Jurnal Bahasa dan Seni, Tahun 34, No. 2, 253-268. 2006), h. 257

*Role playing* sebagai model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui *role playing* siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Menurut Uno proses *role playing* dapat memberikan contoh bagi siswa untuk:

- 1) Menggali perasaannya
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara<sup>44</sup>.

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan lain-lain.

#### **a. Langkah-Langkah Metode *Role playing***

Keberhasilan model pembelajaran melalui *role playing* tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Menurut Uno, prosedur *role playing* terdiri atas sembilan langkah, yaitu:

- 1) Pemanasan
- 2) Memilih partisipan
- 3) Menyiapkan pengamat
- 4) Menata panggung
- 5) Memainkan peran
- 6) Diskusi dan evaluasi
- 7) Memainkan peran ulang
- 8) Diskusi dan evaluasi kedua dan
- 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.<sup>45</sup>

Untuk lebih jelasnya langkah-langkah penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI dapat dilihat di bawah ini.

---

<sup>44</sup> Hamzah. B. Uno. *Op.Cit.* h. 26

<sup>45</sup> *Ibid.* h. 26

Tabel. 1

Langkah-Langkah Metode *Role playing*

No.	Prosedur	Aktivitas	
		Guru	Siswa
1	Pemanasan	Guru berupaya memotivasi siswa dengan memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya	Memperhatikan penjelasan guru
2	Memilih pemain (partisipan)	Guru mengajak siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya	Ikut serta dalam membahas karakter dari setiap pemain dan mengusulkan diri sendiri atau teman untuk memainkannya
3	Menyiapkan pengamat	Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat dan juga terlibat aktif dalam permainan peran	Memperhatikan petunjuk guru untuk terlibat aktif dalam permainan peran dan sebagai pengamat
4	Menata panggung	Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran ini akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks, yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog	Mengajukan ide di mana peran akan dimainkan dan mempersiapkan apa saja yang kebutuhan yang diperlukan

		lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses <i>role playing</i> itu sendiri	
5	Memainkan peran	Guru meminta siswa memainkan peran yang ada. Permainan peran dilakukan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan	Siswa yang mendapat peran memainkan skenario peran yang ada Siswa lainnya mengamati jalannya peran yang dimainkan temannya
6	Diskusi dan evaluasi	Guru mengajak siswa mendiskusikan permainan yang telah dimainkan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan	Terlibat aktif dalam diskusi dan evaluasi Bertanya kepada guru dan mengajukan ide atau gagasan yang ada
7	Memainkan peran ulang	Setelah diskusi dan evaluasi selesai dilanjutkan dengan permainan peran ulang. Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan dengan baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario	Siswa yang mendapat peran memainkan skenario ulang peran yang ada Siswa lainnya mengamati jalannya peran yang dimainkan temannya
8	Diskusi dan evaluasi kedua	Guru mengajak siswa mendiskusikan permainan yang telah dimainkan ulang dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan Pembahasan diskusi dan evaluasi	Terlibat aktif dalam diskusi dan evaluasi Bertanya kepada guru dan mengajukan ide atau gagasan yang ada.

		lebih diarahkan pada realitas. Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan.	
9	Berbagi pengalaman dan kesimpulan	Guru mengajak siswa untuk berbagai pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan tentang manfaat, keuntungan dan bagaimana cara menggunakan berbagai energi alternatif	Siswa aktif bertanya, mengajukan ide atau gagasan tentang materi yang telah diperankan.

### b. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role playing*

Metode *role playing* dalam proses pembelajaran di dalam kelas juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Hamalik, ada beberapa keuntungan penggunaan metode *role playing* di dalam kelas, yaitu “pada waktu dilaksanakannya *role playing*, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi”<sup>46</sup>. *Role playing* juga memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, siswa dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok atau individu-individu.

Sedangkan menurut Sagala metode *role playing (role playing)* mempunyai kebaikan atau kelebihan antara lain:

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama;
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreartif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia;
- 3) Bakat yang terpendam pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan jadi pemain yang baik kelak;
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya;
- 5) Siswa

<sup>46</sup> Hamalik, O. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 214

memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; dan 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.<sup>47</sup>

Sementara menurut Uno, “melalui permainan peran siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaan sendiri dan perasaan orang lain”<sup>48</sup>. Para siswa memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

Disamping kebaikan atau kelebihan tersebut, menurut Sagala metode *role playing* juga mempunyai kelemahan-kelemahan, antara lain:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut *role playing* menjadi kurang aktif;
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan;
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemain kurang bebas
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.<sup>49</sup>

### 3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam yaitu segala sesuatu usaha untuk mengembangkan fitrah manusia dan sumber daya insani menuju terbentuknya insan kamil sesuai dengan norma Islam.<sup>50</sup>

Pendidikan Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ketentuan ajaran Islam.<sup>51</sup>

Dalam pengertian lain pendidikan agama Islam mengembangkan hubungan antara makhluk dengan khalik dan hubungan antara makhluk dengan makhluk lain secara seimbang.<sup>52</sup>

---

<sup>47</sup> Sagala, S. *Konsep dan Makna Pembelajaran, Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.213

<sup>48</sup> Hamzah. B. Uno. *Op.Cit.* 28

<sup>49</sup> *Ibid*, h. 213

<sup>50</sup> Ahmad D Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: PT. Al Ma'arif, 1981), h.19.

<sup>51</sup> *Ibid*, h. 23

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari diseluruh tingkatan sekolah mulai dari tingkat SD, SMP, dan SMA sederajat. Mata pelajaran PAI adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk diketahui oleh setiap siswa atau generasi bangsa khususnya yang beragama Islam, oleh karena itu pemerintah sendiri mewajibkan mata pelajaran tersebut diajarkan disetiap tingkatan baik umum negeri maupun swasta.

Mata pelajaran pendidikan agama Islam memiliki karakteristik tertentu yang dapat membedakan dengan mata pelajaran yang lain. Pendidikan Islam bertujuan untuk mengembangkan tingkah laku serta emosinya berdasarkan agama Islam, dengan maksud merealisasikan tujuan Islam dalam kehidupan individu dan masyarakat atau dalam bahasa lain seluruh lapangan kehidupan manusia ini. Dalam panduan pengembangan silabus PAI oleh pendidikan nasional yang dikutip Halimah disebutkan bahwa bidang Studi PAI memiliki karakteristik sebagai berikut,<sup>53</sup>:

- a. PAI merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam. Sehingga PAI merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam.
- b. Ditinjau dari segi muatan pendidikannya, PAI merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan mata pelajaran lain yang bertujuan untuk pengembangan moral dan kepribadian murid. Semua mata pelajaran yang dimiliki tujuan tersebut harus seiring dan sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh mata pelajaran PAI.
- c. Diberikannya mata pelajaran PAI, bertujuan untuk terbentuknya murid yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur (berakhlak mulia), dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang Islam, terutama sumber ajaran dan sendi-sendi Islam lainnya, sehingga dapat dijadikan bekal untuk mempelajari berbagai bidang ilmu atau mata pelajaran tanpa harus terbawa oleh pengaruh-pengaruh negatif yang mungkin ditimbulkan oleh ilmu dan mata pelajaran tersebut.
- d. PAI adalah mata pelajaran yang tidak hanya mengantarkan murid dapat menguasai berbagai kajian ke Islaman, tetapi PAI lebih menekankan bagaimana murid mampu menguasai kajian keIslamian tersebut sekaligus dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari ditengah-tengah masyarakat
- e. Secara umum mata pelajaran PAI didasarkan pada ketentuan-ketentuan yang ada pada dua sumber pokok ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Hadis (dalil *Naqli*). Melalui metode ijtihad (dalil *Aqli*) pada ulama mengembangkan prinsip-prinsip PAI tersebut dengan lebih rinci dan mendetail dalam bentuk fiqih dan hasil-hasil ijtihad lainnya. Prinsip-prinsip dasar PAI tertuang dalam tiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu

---

<sup>52</sup> *Ibid*, h. 23

<sup>53</sup> Siti Halimah, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media Peintis, 2008). h. 23-25.

aqidah, syariah, dan akhlak.

## B. Penelitian Yang Relevan

Erni Maulia. *Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Pokok Bahasan Iman, Islam, Dan Ihsan Melalui Metode Role Playing Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Aisyiyah Bandar Klippa*. IAIN SU: Fak. Tarbiyah, 2013. Hasil penelitiannya:<sup>54</sup>

1. Setelah digunakan metode *role playing* hasil belajar siswa pada mata pelajaran *Aqidah akhlaq* di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Aisyiah Bandar Klippa Tahun Pelajaran 2012/2013 meningkat, sesuai dengan hasil yang diperoleh dari siklus I dan siklus II.
2. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 66.66 dari 30 siswa, dimana 13 orang siswa (43.33% ) telah tuntas dalam belajar sedangkan 17 orang siswa (56.66% ) belum tuntas dalam belajar.
3. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 82 dari 30 orang siswa dimana 25 orang siswa ( 83.33% ) siswa telah mengalami ketuntasan belajar, sedangkan 5 orang siswa lagi ( 16.66% ) belum berhasil.
4. Hasil observasi yang dilakukan oleh siswa juga meningkat, dimana pada siklus I, kelompok 1 adalah (3,3), kelompok 2 adalah (3,8), kelompok 3 adalah (3,6), kelompok 4 adalah (3,4), kelompok 5 adalah (3,6), kelompok 6 adalah (3,5), meningkat pada siklus II dimana menjadi kelompok 1 adalah (3,7), kelompok 2 adalah (4), kelompok 3 adalah (3,5), kelompok 4 adalah (3,5), kelompok 5 adalah (3,7), kelompok 6 adalah (4).

**Roslaini.** *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perilaku Rendah Hati Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas Ii Sdn 102082 Gelam Kecamatan Bandar Khalifah*. UMSU: FAI, Skripsi, 2016. 1) Dari hasil tes awal di atas menunjukkan dari 30 orang siswa terdapat 6 orang (20,00%) yang mendapat nilai ketuntasan belajar, dan 24 orang siswa (80,00%) yang mendapat nilai ketuntasan

---

<sup>54</sup> Erni Maulia. *Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Pokok Bahasan Iman, Islam, Dan Ihsan Melalui Metode Role Playing Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Aisyiyah Bandar Klippa*. (IAIN SU: Fak. Tarbiyah, 2013)

belajar dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 56,70%. Hasil tes awal di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada materi perilaku rendah hati sangat rendah atau berada di bawah KKM 75. 2) Pada pelaksanaan siklus I diketahui bahwa yang mendapat nilai ketuntasan belajar berjumlah 20 orang siswa (66,67%), dan yang mendapat nilai di bawah ketuntasan belajar berjumlah 10 orang siswa (33,33%) dengan rincian 8 orang siswa (26,67%) yang mendapat nilai sangat tinggi, kemudian 13 orang siswa (43,33%) yang mendapat nilai tinggi, 7 orang siswa (23,33%) yang mendapat nilai sedang, dan 2 orang siswa (6,67%) yang mendapat nilai rendah atau bisa dikatakan tidak tuntas. Setelah itu peneliti melanjutkan ke siklus II karena hasil belajar siswa pada siklus I masih belum dikatakan tuntas secara klasikal, pada pelaksanaan siklus II didapati 28 orang siswa (93,33%) yang mendapat nilai ketuntasan belajar dan 3 orang siswa (6,67%) yang mendapat nilai tidak tuntas, sedangkan rata-rata ketuntasan belajar adalah 78,66% dengan rincian 8 orang siswa (26,67%) yang mendapat nilai sangat tinggi, kemudian 13 orang siswa (43,33%) yang mendapat nilai tinggi, 7 orang siswa (23,33%) yang mendapat nilai sedang, dan 2 orang siswa (6,67%) yang mendapat nilai rendah atau bisa dikatakan tidak tuntas.<sup>55</sup>

**Em Rijal Hasugian.** *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Materi Menceritakan Kisah Nabi Ibrahim As Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas Iv Sdn 104202 Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan.* Medan: IAIN SU, Skripsi, 2014. Hasil penelitiannya:

1. Aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan metode demonstrasi dan bermain peran menunjukkan peningkatan yang memuaskan. Hal ini terlihat dari hasil persentase peserta didik pada siklus I (pertama) 74,7%, pertemuan siklus II (kedua) menjadi 84,1%.
2. Respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran pada materi menceritakan kisah Nabi Ibrahim AS, menunjukkan peserta didik merasa senang dan mudah memahami materi yang diterapkan peneliti.

---

<sup>55</sup> Roslaini. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perilaku Rendah Hati Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas Ii Sdn 102082 Gelam Kecamatan Bandar Khalifah.* (UMSU: FAI, Skripsi, 2016)

3. Hasil belajar peserta didik kelas X kelas IV SDN 104202 Bandar Setia Percut Sei Tuan tahun pelajaran 2013/2014 mengalami peningkatan untuk kategori sangat baik dari 36,7 % pada tes akhir pertemuan pertama menjadi 80% pada tes akhir pada pertemuan kedua.<sup>56</sup>

#### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan metode *role playing* sebagai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

---

<sup>56</sup> Em Rijal Hasugian. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Materi Menceritakan Kisah Nabi Ibrahim As Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas Iv Sdn 104202 Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan*. (Medan: IAIN SU, Skripsi, 2014)

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 058116 Kwala Sawit, pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan untuk memperlancar proses penelitian karena di sekolah tersebut peneliti adalah salah satu guru yang mengajar mata pelajaran PAI.

##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian ini sudah dimulai sejak awal semester genap TP. 2017/2018 dan direncanakan berakhir sebelum akhir semester genap TP. 2017/2018.

#### **B. Jenis Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian. Penelitian tindakan kelas adalah salah satu penelitian yang digunakan untuk meneliti hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan metode-metode pembelajaran, sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal. Penelitian ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode *role playing*, penelitian tindakan kelas ini atau PTK memiliki tahapan penelitian yang disebut siklus dan di dalam siklus terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Yang mana keempat siklus ini mempunyai fungsi yang berbeda-beda dan tentunya saling berkaitan satu sama lain.

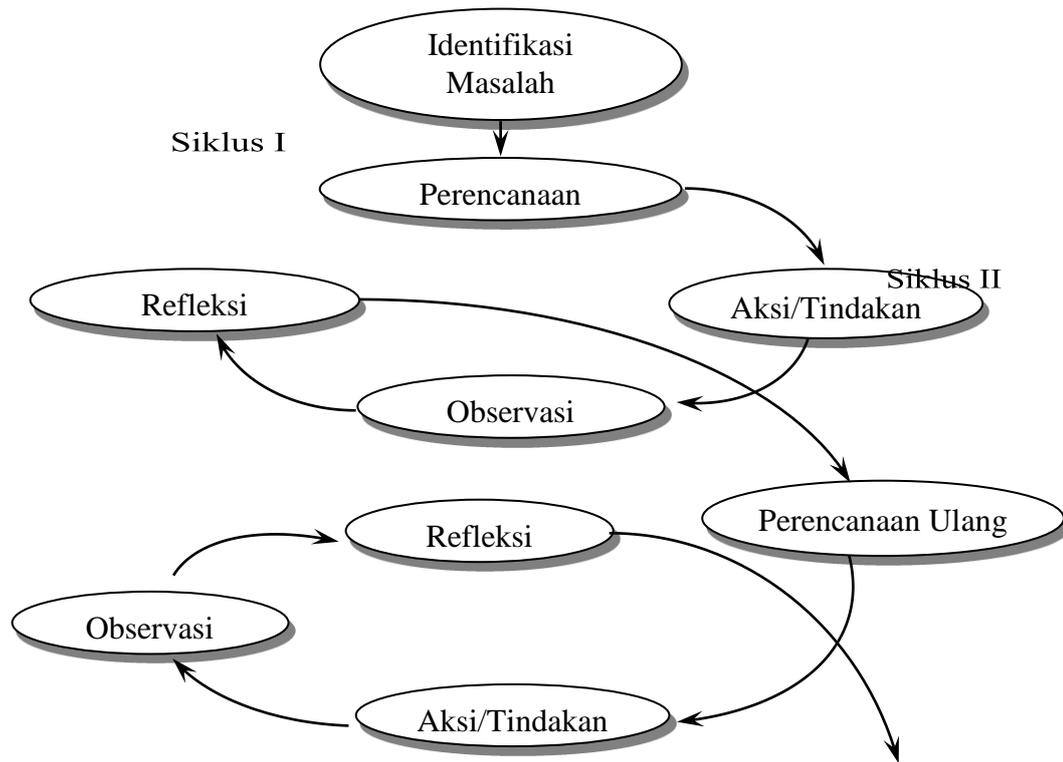
#### **C. Langkah-Langkah Penelitian**

Menurut Aqib desain penelitian tindakan kelas ini adalah seperti gambar di bawah ini:<sup>57</sup>

---

31

<sup>57</sup>Zainal Aqib. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta : Pustaka Jaya), h.31



Gambar 1. Spiral Tindakan Kelas)

Pelaksanaan PTK dilakukan selama dan sampai ketuntasan belajar dapat tercapai. Dan pada tiap akhir siklus siswa diberikan tes untuk mengetahui hasil dan ketuntasan belajar siswa.

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan tindakan yang akan dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas, antara lain:

- 1) Menyusun skenario pembelajaran melalui RPP dengan menggunakan metode *role playing*
- 2) Menyiapkan alat-alat dan media yang diperlukan dalam pembelajaran
- 3) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa
- 4) Menyusun tes untuk mengukur hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan kepada siswa setelah tindakan penelitian diterapkan.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario tindakan yang telah disusun pada tahap perencanaan, antara lain:

### 1) Pemanasan

Guru berupaya memotivasi siswa dengan memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.

### 2) Memilih mainan (Partisipan)

Guru mengajak siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya

### 3) Menyiapkan pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat dan juga terlibat aktif dalam permainan

### 4) Menata panggung

Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran ini akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan.

### 5) Memainkan peran

Guru meminta siswa memainkan peran yang ada. Permainan peran dilakukan secara spontan

### 6) Diskusi dan evaluasi

Guru mengajak siswa mendiskusikan permainan yang telah dimainkan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan

### 7) Memainkan peran ulang

Setelah diskusi dan evaluasi selesai dilanjutkan dengan permainan peran ulang. Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan dengan baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario

### 8) Diskusi dan evaluasi kedua

Guru mengajak siswa mendiskusikan permainan yang telah dimainkan ulang dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan

9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan tentang manfaat, keuntungan dan bagaimana cara menggunakan berbagai energi alternatif

**c. Observasi dan Evaluasi**

- 1) Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan secara khusus dan proses pembelajaran secara umum dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti sendiri dan dibantu oleh seorang guru kelas sebagai pengamat atau observer.
- 2) Melaksanakan evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan. Peneliti dibantu seorang guru kelas memberikan tes hasil belajar sesuai kompetensi dasar yang dipelajari, kepada masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan tindakan.

**d. Refleksi**

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data observasi di dalam kelas tentang aktivitas siswa dan data tes hasil belajar siswa. Refleksi ini dilakukan oleh peneliti dibantu oleh guru untuk menentukan perbaikan-perbaikan tindakan selanjutnya. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk perencanaan pada siklus berikutnya.

**2. Siklus II**

**a. Perencanaan**

Perencanaan dan persiapan yang dilakukan pada siklus II hampir sama dengan yang dilakukan pada siklus I, akan tetapi disempurnakan berdasarkan dari refleksi siklus I.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melaksanakan skenario kegiatan yang telah direncanakan untuk diterapkan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

### 1) Pemanasan

Guru berupaya memotivasi siswa dengan memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.

### 2) Memilih mainan (Partisipan)

Guru mengajak siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya

### 3) Menyiapkan pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat dan juga terlibat aktif dalam permainan

### 4) Menata panggung

Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran ini akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan.

### 5) Memainkan peran

Guru meminta siswa memainkan peran yang ada. Permainan peran dilakukan secara spontan

### 6) Diskusi dan evaluasi

Guru mengajak siswa mendiskusikan permainan yang telah dimainkan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan

### 7) Memainkan peran ulang

Setelah diskusi dan evaluasi selesai dilanjutkan dengan permainan peran ulang. Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan dengan baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario

### 8) Diskusi dan evaluasi kedua

Guru mengajak siswa mendiskusikan permainan yang telah dimainkan ulang dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan

9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Guru mengajak siswa untuk berbagai pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan tentang manfaat, keuntungan dan bagaimana cara menggunakan berbagai energi alternatif

**c. Observasi dan Evaluasi**

Kegiatan observasi dan evaluasi yang dilaksanakan sama dengan siklus I yaitu peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran lainnya untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas menggunakan lembar observasi siswa dan guru yang telah peneliti siapkan pada awal perencanaan, kemudian hasilnya ditindaklanjuti dengan analisis untuk bahan refleksi.

**d. Refleksi**

Kegiatan refleksi siklus II dilaksanakan dengan menganalisis hasil observasi, tes, dan wawancara secara rinci segala sesuatu yang terjadi di kelas pada siklus II. Hasil refleksi akan dijadikan acuan untuk perencanaan dan pengembangan siklus selanjutnya jika diperlukan

**D. Instrumen Pengumpulan Data**

Pengumpulan data-data penelitian dilakukan dengan menggunakan tes dan format lembar observasi.

**1. Tes**

Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada aspek kognitif (intelegensi) dalam bentuk soal uraian sebanyak 10 soal. Soal tes yang telah disusun diberikan kepada siswa pada akhir pertemuan siklus I maupun siklus II setelah materi dipelajari. Adapun penentuan skor terhadap soal dalam bentuk uraian, diperlihatkan pada table di bawah ini.

**Tabel 1. Kriteria Penentuan Skor**

Skor	Keterangan
------	------------

0	Jika kosong, mengulangi pertanyaan, langkah penyelesaian maupun jawaban akhir salah
5	Jika jawaban akhir benar tetapi langkah-langkah penyelesaian salah, atau sebaliknya jika jawaban akhir salah tetapi langkah-langkah penyelesaian benar
10	Jika jawaban dan langkah-langkah penyelesaiannya benar

(Audy, 2010)

## 2. Observasi

Selain tes hasil belajar digunakan lembar observasi untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun. Lembar format observasi terdiri dari:

- a. Lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung

**Tabel 2. Lembar Observasi Aktivitas Guru**

No	Aspek yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1	Melakukan kegiatan apersepsi				
2	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran				
3	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan				
4	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar karakteristik siswa				
5	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa				
6	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				
7	Menguasai kelas				
8	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif				
9	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				
10	Menggunakan media secara efektif dan efisien				
11	Menunjukkan media secara terbuka terhadap respon siswa				
12	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)				

13	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik dan benar				
14	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				
15	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian pengayaan				
Jumlah skor Rata-rata					
Rata-rata hasil pengamatan					
Kriteria					

Kriteria penilaian observasi:

- 1 = Sangat kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

b. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

**Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

No	Aspek yang diamati	Siklus			
		Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru				
2	Keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan metode role playing dan media				
3	Keseriusan siswa dalam mengamati media belajar				
4	Kelancaran siswa dalam menjawab pertanyaan dari materi yang di ajarkan				
5	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pilihan ganda				
6	Kemampuan siswa mengoreksi hasil jawaban temannya dengan benar				
7	Kemampuan siswa dalam menjelaskan materi ajar				
8	Kemampuan siswa menyimpulkan materi ajar				
Jumlah Skor Rata-rata					
Rata-Rata Hasil pengamatan Siklus I					
Kriteria					

## E. Teknik Analisis Data

Data hasil observasi dianalisis dengan teknik kualitatif dan hasilnya dideskripsikan dalam bentuk naratif atau kalimat dilengkapi tabel maupun grafik. Sedangkan hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan ketuntasan belajar siswa, sebagai berikut:

### 1. Tingkat Penguasaan Siswa

$$\text{Tingkat Penguasaan (TP)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Menurut Prayitno (2009:418), “kriteria ketuntasan minimal (KKM) merupakan acuan untuk menetapkan seorang siswa secara minimal memenuhi persyaratan penguasaan atas materi pelajaran tertentu”.

Pada penelitian ini ketuntasan belajar siswa secara individu mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PAI yaitu 65. Dengan demikian, kriteria ketuntasan secara individu atau perorangan adalah sebagai berikut:

Kriteria:

TP < 65 : Siswa secara individu dinyatakan belum tuntas dalam belajar

TP ≥ 65 : Siswa secara individu dinyatakan telah tuntas dalam belajar

### 2. Ketuntasan Belajar Klasikal

Menurut Suryosubroto (1997:122) “siswa boleh pindah dari pokok bahasan satu ke pokok bahasan berikutnya, setelah 85% populasi atau jumlah siswa dalam satu kelas mencapai taraf penguasaan yang telah dipersyaratkan”. Dalam hal ini pada siswa secara kelas dinyatakan telah mencapai ketuntasan jika terdapat 85% dari jumlah siswa dalam satu kelas mendapat nilai ≥ 65.

Ketuntasan secara klasikal dihitung dengan cara:

$$KK = \frac{\text{Banyaknya siswa yang telah tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \quad (\text{Suryosubroto, 1997:22})$$

Dengan demikian, kriteria ketuntasan belajar secara klasikal mengacu pada kriteria sebagai berikut:

Kriteria Ketuntasan Klasikal:

KK < 85% : Secara kelas (klasikal) siswa dinyatakan belum tuntas

KK ≥ 85% : Secara kelas (klasikal) siswa dinyatakan telah tuntas

#### **F. Personalia Penelitian**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>NPM</b>	<b>JURUSAN</b>
<b>1.</b>	<b>Surianto Sembiring</b>	<b>14401020087</b>	<b>PAI</b>
<b>2.</b>			
<b>3.</b>			

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan ini terdiri dari lima bab yaitu Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V. adapun penjelasannya dapat dilihat di bawah ini:

Bab I, bab I terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

Bab II, bab II terdiri dari landasan teoretis, kerangka teori, pengertian hasil belajar, metode *role playing*, penelitian yang relevan, hipotesis tindakan.

Bab III, bab III terdiri dari setting penelitian, jenis penelitian, langkah-langkah penelitian, instrument dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data, personalia penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab IV, bab IV berisi tentang temuan umum, hasil dan pembahasan penelitian.

Bab V, bab V terdiri dari kesimpulan dan saran.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Proses belajar mengajar bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karenanya dapat dikatakan salah satu faktor penting yang menentukan kegiatan belajar mengajar adalah metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, sebelum diterapkannya metode *role playing*, terlebih dahulu peneliti mewancarai guru SDN 058116 Kwala Sawit dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Ternyata dari hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah dan dibawah ketuntasan belajar, untuk mengetahui lebih jauh kemudian peneliti memberikan tes awal kepada siswa dengan maksud untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukannya tindakan pada siklus I.

Berdasarkan test awal yang diberikan peneliti kepada siswa SDN 058116 berjumlah 22 siswa, maka dapat diketahui hasil belajar siswa sebagai berikut ini:

**Tabel 1.1**  
**Hasil Belajar Siswa Pra Siklus**

No	Nama siswa	Nilai	Tingkat Hasil Belajar	Keterangan
1	Adinda	40	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
2	Alfian Rambe	70	Sedang	Tuntas
3	Andi Syahputra	30	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
4	Anita Maharani	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
5	Azhar Nasution	30	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
6	Cici Fatmawati	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
7	Fahmi Syahputra	0	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
8	Fauzan	70	Sedang	Tuntas

9	Helmi Darwis	0	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
10	Latifa Hanum	40	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
11	Mukhtar	30	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
12	Mulyati Hasibuan	40	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
13	Musthofa Ardi	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
14	Mhd. Arianto	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
15	M. Gunawan	30	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
16	M. Kasman	20	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
17	M. Zikri	40	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
18	Putra Darmawan	30	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
19	Randi Siregar	40	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
20	Ramlan	70	Sedang	Tuntas
21	Salsabila Hasibuan	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
22	Susi Iriani	70	Sedang	Tuntas
Jumlah		900		
Rata-rata		40,90		

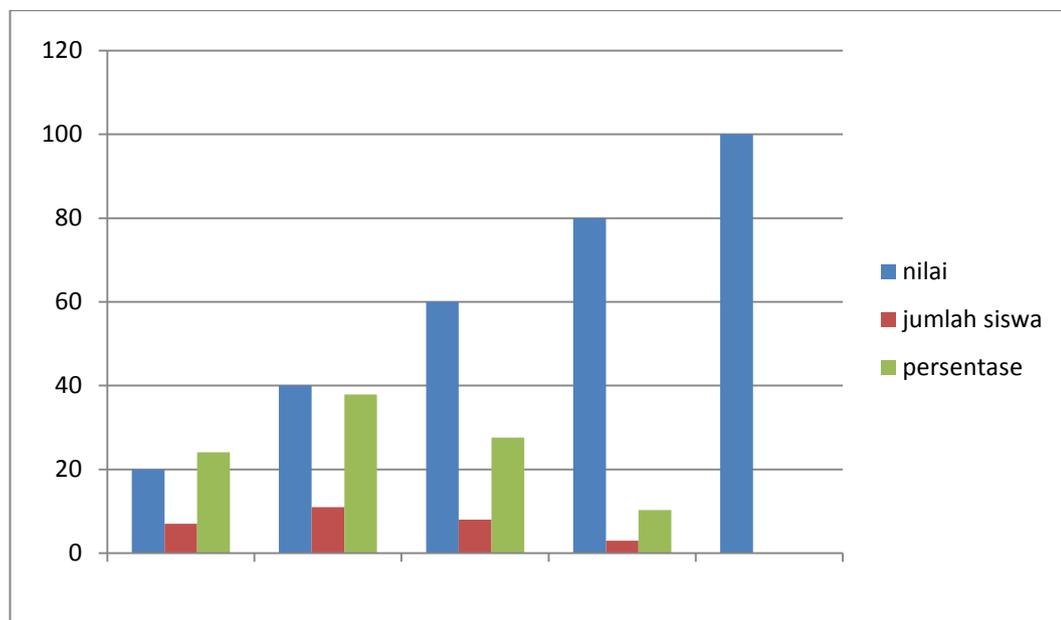
Tabel di atas menunjukkan bahwa 4 orang siswa atau 18,18 % siswa yang tingkat ketuntasan belajarnya  $\geq 65\%$ , sedangkan 18 siswa lainnya yang sebesar 81,81% masih mendapatkan nilai dibawah ketuntasan belajar. Dan hasil tes awal ini diperoleh nilai rata-rata sebesar 40,90. Untuk lebih jelasnya tentang tes hasil belajar siswa pada mata PAI materi ketaatan Nabi Ismail terhadap orang tua dan Allah Swt dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.2**  
**Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal**

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Tingkat Hasil Belajar
1	0-54	18	81,81%	Sangat Rendah
2	55-64	0	-	Rendah
3	65-79	4	18,18%	Sedang
4	80-89	0	-	Tinggi
5	90-100	0	-	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>	

Hasil data yang diperoleh di atas maka dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi masalah sosial di daerahnya tergolong masih rendah, untuk itu peneliti akan melakukan tindakan agar hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi ketaatan Nabi Ismail dapat meningkat di atas rata-rata 65%.

Hasil belajar siswa pada pre tes juga dapat dilihat melalui diagram di bawah ini :



Gambar 1.1 Diagram hasil belajar siswa pada pre test

## 1. Siklus I

### a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan kesulitan-kesulitan siswa di atas maka peneliti membuat alternatif pemecahan masalah terhadap kesulitan yang dialami siswa yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, Pada tahap siklus I ini peneliti terlebih dahulu menyiapkan: Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, Mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role*

*playing*, dengan membagi siswa menjadi 6 kelompok, Mempersiapkan bahan, alat, dan sumber belajar, Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran, Menyusun alat evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.

### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, sama sebelumnya peneliti melakukan penelitian di SDN 058116 Kwala Sawit, dengan jumlah siswa 22 siswa, peneliti melakukan berlangsung selama 2 kali pertemuan selama siklus I.

- 1) Sebelum peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru memberikan salam kepada semua siswa, dan menertibkan siswa agar pada saat proses pembelajaran dapat efektif dan efisien
- 2) Guru mengabsensi siswa dengan menyebutkan nama-nama siswa yang hadir, sebelum melakukan proses pembelajaran
- 3) Guru mencoba mengingatkan kembali pembahasan soal pembelajaran yang diberikan guru pada saat pre test, dimana masih banyak terdapat siswa yang belum bisa memahami isi materi
- 4) Guru memerintahkan siswa membentuk kelompok sesuai dengan peran yang telah di tentukan.
- 5) Siswa diminta untuk memperhatikan media animasi yang telah guru siapkan
- 6) Siswa diperintahkan untuk melakukan perannya masing-masing.
- 7) Guru dibantu siswa membuat kesimpulan
- 8) Guru memberikan soal tes hasil belajar

Setelah pelaksanaan pembelajaran siklus I, guru memberikan soal tes tentang materi yang dibahas. Tes ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dan media animasi. Adapun hasil tes yang diperoleh oleh para siswa adalah:

**Tabel 1.3**

**Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I**

No	Nama Siswa	Nilai	Tingkat Hasil Belajar	Keterangan
1	Adinda	60	Rendah	Tidak Tuntas
2	Alfian Rambe	80	Tinggi	Tuntas
3	Andi Syahputra	40	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
4	Anita Maharani	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
5	Azhar Nasution	70	Sedang	Tuntas
6	Cici Fatmawati	60	Rendah	Tidak Tuntas
7	Fahmi Syahputra	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
8	Fauzan	70	Sedang	Tuntas
9	Helmi Darwis	70	Sedang	Tuntas
10	Latifa Hanum	40	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
11	Mukhtar	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
12	Mulyati Hasibuan	60	Rendah	Tidak Tuntas
13	Musthofa Ardi	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
14	Mhd. Arianto	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
15	M. Gunawan	60	Rendah	Tidak Tuntas
16	M. Kasman	60	Rendah	Tidak Tuntas
17	M. Zikri	60	Rendah	Tidak Tuntas
18	Putra Darmawan	80	Tinggi	Tuntas
19	Randi Siregar	60	Rendah	Tidak Tuntas
20	Ramlan	90	Sangat Tinggi	Tuntas
21	Salsabila Hasibuan	80	Tinggi	Tuntas
22	Susi Iriani	80	Tinggi	Tuntas
Jumlah		1370		
Rata-rata		62,27		

Tabel di atas menunjukkan bahwa 8 orang siswa atau 36,36 % siswa yang tingkat ketuntasan belajarnya  $\geq 65\%$ , sedangkan 14 siswa lainnya yang sebesar 63,63% siswa masih mendapatkan nilai dibawah ketuntasan belajar  $<65\%$ .

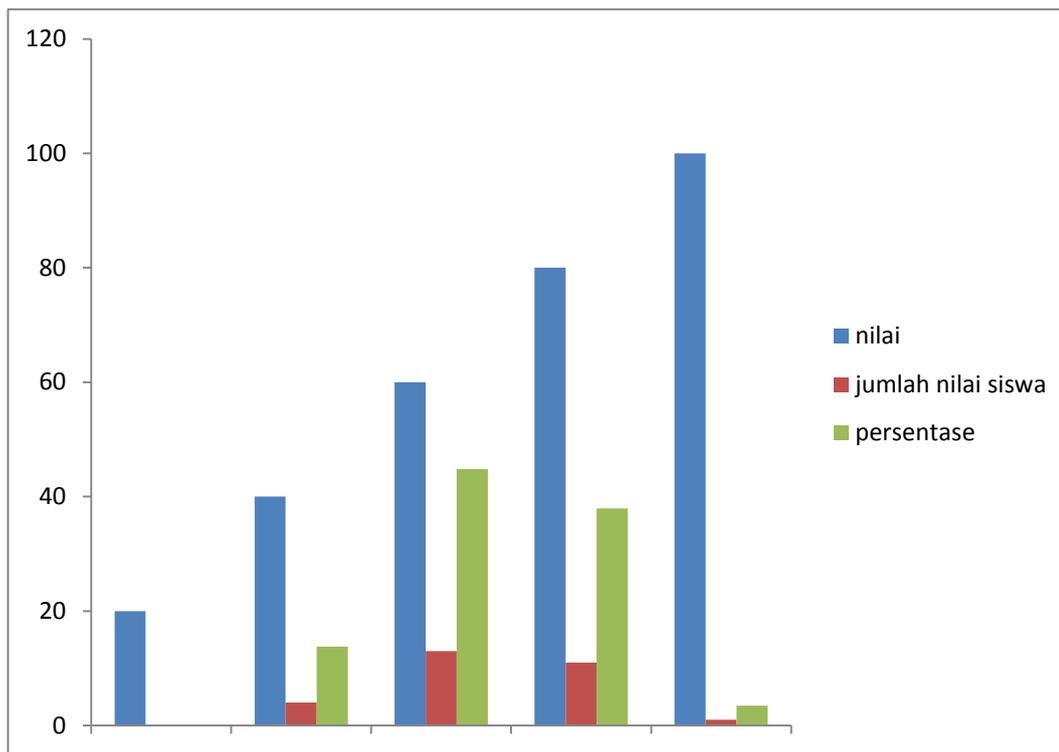
Sedangkan nilai rata-rata siklus I ini sebesar 62,27%. Secara rinci hasil belajar siswa pada tes siklus I ini dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 1.4**  
**Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I**

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Keterangan
1	0-54	7	31%	Sangat Rendah
2	55-64	7	31%	Rendah
3	65-79	3	14%	Sedang
4	80-89	4	18%	Tinggi
5	90-100	1	5%	Sangat Tinggi
Jumlah		22	100%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa 31% siswa tingkat hasil belajarnya sangat rendah, 31% siswa tingkat hasil belajarnya rendah, 14% siswa tingkat hasil belajarnya sedang, dan 18% siswa ketuntasan hasil belajarnya tinggi dan sebesar 5% siswa tingkat hasil belajarnya sangat tinggi.

Hasil belajar siswa pada pre tes juga dapat dilihat melalui diagram di bawah ini:



Gambar 1.2 Diagram hasil belajar siswa pada siklus I

### c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan oleh wali kelas dan dibantu oleh guru PAI lain, mulai saat proses belajar mengajar berlangsung sampai berakhirnya pembelajaran. observasi ini dilakukan untuk mengetahui situasi di kelas pada saat proses belajar mengajar serta mengamati pelaksanaan pembelajaran *role playing* dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. Pada pelaksanaan, hasil *role playing* sudah mendapatkan partisipasi yang cukup bagi siswa, hal tersebut dapat dilihat pencapaian dari nilai yang di dapat siswa secara individu. Berikut hasil observasi pada siklus I di bawah ini:

**Tabel 1.5**  
**Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

No	Aspek yang Diamati	Siklus I
		Skor
1	Melakukan kegiatan apersepsi	3
2	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	2
3	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	2
4	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar karakteristik siswa	2
5	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa	2
6	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	3
7	Menguasai kelas	2
8	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	2
9	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	2
10	Menggunakan media secara efektif dan efisien	2
11	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	3
12	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	2
13	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik dan benar	3
14	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	2
15	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian pengayaan.	2
Jumlah Skor Rata-rata		34
Rata-Rata Hasil pengamatan Siklus I		2,26
Kriteria		Kurang Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata penilaian setiap indikator yang diamati dalam mengelola pembelajaran dari pertemuan pertama pada siklus I berada pada nilai 2,26 dengan kategori kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti masih kurang baik dalam mengajar dengan menggunakan metode role playing pada materi keteladanan Nabi Ismail As.

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.6**  
**Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**

No	Aspek yang Diamati	Siklus I	
		Skor	
			Rata-rata
1	Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	2	
2	Keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	2	
3	Keseriusan siswa dalam mengikuti diskusi kelompok	2	
4	Kelancaran siswa dalam menjawab pertanyaan dari materi yang di ajarkan	2	
5	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pilihan ganda	2	
6	Kemampuan siswa dalam memainkan perannya masing-masing	2	
7	Kemampuan siswa dalam menjelaskan masalah sosial di daerahnya	2	
8	Kemampuan siswa menyimpulkan materi tentang masalah sosial	2	
Jumlah skor Rata-rata		16	
Rata-rata Hasil pengamatan Siklus I		2,0	
Kriteria		Kurang Baik	

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil rata-rata untuk semua aspek sebesar 2,0 dengan kriteria kurang baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi PBM dalam penelitian ini belum efektif.

#### **d. Tahap Refleksi**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar PAI dengan materi keteladanan Nabi Ismail As dengan menggunakan metode *role playing* pada

pelaksanaan tindakan siklus I masih tergolong rendah, karena hasil belajar siswa masih jauh dari tingkat ketuntasan belajar yaitu 65%. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari tes yang diberikan kepada siswa kemudian diperiksa ternyata masih ada siswa yang belum memahami materi dengan baik. Adapun penyebab-penyebab dari masalah ini berdasarkan observasi siswa dan guru adalah:

- 1) Guru belum menguasai kelas.
- 2) Guru belum melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.
- 3) Guru belum menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa
- 4) Guru belum sepenuhnya menguasai materi
- 5) Masih terdapat siswa yang kurang serius mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- 6) Masih terdapat siswa yang mengantuk.
- 7) Masih terdapat siswa yang belum aktif dalam diskusi kelompok dengan menggunakan metode *role playing*
- 8) Masih terdapat siswa yang tidak berani mengeluarkan pendapat

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa siswa yang mengalami ketuntasan belajar yaitu 36,36% . Sedangkan siswa yang belum tuntas dalam belajar yaitu, 63,63% dengan nilai rata hasil belajar semua siswa adalah 62,27%.. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran belum benar-benar kondusif, ini dikarenakan peneliti belum siap menghadapi situasi yang baru dan siswa belum siap menghadapi perubahan dalam kegiatan pembelajaran, misalnya belum siapnya siswa untuk diskusi kelompok, bertanya, dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dalam proses pembelajaran. Untuk itu peneliti akan

melakukan perbaikan dan merencanakan pelaksanaan yang lebih baik lagi yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

## **2. Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

Pada siklus II, mengacu pada pelaksanaan siklus I yang dilakukan sebelumnya. Mengingat target pelaksanaan tindakan belum tercapai, maka diperlukan kelanjutan dari siklus II untuk menuntaskan target itu. Pada tahap siklus II ini, peneliti terlebih dahulu menyiapkan: Mempersiapkan kelompok yang menetapkan kembali peran-peran individu siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, Mengembangkan indikator pencapaian hasil belajar, Menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, Menyusun alat evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan salam kepada semua siswa, dan menertibkan siswa agar pada saat proses pembelajaran dapat efektif dan efisien
- 2) Guru mengabsensi siswa dengan menyebutkan nama-nama siswa yang hadir, sebelum melakukan proses pembelajaran
- 3) Guru mencoba mengingatkan kembali pembahasan soal pembelajaran yang diberikan guru pada saat siklus I
- 4) Guru memotivasi siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan media animasi

- 5) Guru memerintahkan siswa membentuk kelompok sesuai dengan peran yang telah di tentukan.
- 6) Guru mengajak siswa memperhatikan media animasi tentang materi keteladanan Nabi Ismail As
- 7) Siswa diperintahkan untuk melakukan perannya masing-masing.
- 8) Siswa yang belum memainkan perannya diminta mengamati siswa yang berperan
- 9) Guru meluruskan kesalahan-kesalahan yang memainkan peran
- 10) Guru menguatkan pemahaman siswa tentang materi keteladanan Nabi Ismail As.
- 11) Guru menyimpulkan pelajaran
- 12) Guru memberikan soal tes kepada para siswa
- 13) Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan *hamdalah*

Setelah selesai menjawab soal tes yang diberikan oleh guru kepada para siswa, maka diperoleh hasil tes sebagai berikut:

**Tabel 1.7**  
**Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai	Tingkat Hasil Belajar	Keterangan
1	Adinda	70	Sedang	Tuntas
2	Alfian Rambe	90	Sangat Tinggi	Tuntas
3	Andi Syahputra	70	Sedang	Tuntas
4	Anita Maharani	70	Sedang	Tuntas
5	Azhar Nasution	80	Tinggi	Tuntas
6	Cici Fatmawati	70	Sedang	Tuntas
7	Fahmi Syahputra	80	Tinggi	Tuntas
8	Fauzan	70	Sedang	Tuntas
9	Helmi Darwis	80	Tinggi	Tuntas
10	Latifa Hanum	70	Sedang	Tuntas
11	Mukhtar	80	Tinggi	Tuntas
12	Mulyati Hasibuan	90	Sangat Tinggi	Tuntas
13	Musthofa Ardi	80	Tinggi	Tuntas

14	Mhd. Arianto	60	Rendah	Tidak Tuntas
15	M. Gunawan	70	Sedang	Tuntas
16	M. Kasman	60	Rendah	Tidak Tuntas
17	M. Zikri	90	Sangat Tinggi	Tuntas
18	Putra Darmawan	80	Tinggi	Tuntas
19	Randi Siregar	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
20	Ramlan	70	Sedang	Tuntas
21	Salsabila Hasibuan	70	Sangat sedang	Tuntas
22	Susi Iriani	100	Sangat Tinggi	Tuntas
Jumlah		1650		
Rata-rata		75,00		

Tabel di atas menunjukkan bahwa ada 19 siswa atau sebesar 86,36% yang hasil belajarnya tuntas, dan 3 siswa atau sebesar 13,63% yang tidak tuntas hasil belajarnya. Jadi jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar secara individu bertambah sebanyak 11 siswa dari hasil ketuntasan belajar pada siklus I. Maka pada tes hasil belajar siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 75,00. Untuk lebih jelasnya lihat hasil belajar siswa pada siklus II di bawah ini:

**Tabel 1.8**

**Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II**

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Keterangan
1	0-54	1	5%	Sangat Rendah
2	55-64	2	9%	Rendah
3	65-79	9	41%	Sedang
4	80-89	6	27%	Tinggi
5	90-100	4	18%	Sangat Tinggi
Jumlah		22	100%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa 1 orang siswa atau sebesar 5% siswa tingkat hasil belajarnya sangat rendah, 2 orang siswa atau sebesar 9% tingkat hasil belajarnya rendah, 9 orang siswa atau sebesar 41% tingkat hasil belajarnya

sedang, dan 6 orang siswa atau sebesar 27% tingkat hasil belajarnya tinggi, sedangkan 4 orang siswa atau sebesar 23% tingkat hasil belajarnya sangat tinggi. Dari data yang diperoleh di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan ditandai dengan tercapainya ketuntasan belajar  $\geq 65\%$  dengan menggunakan metode *role playing* pada materi keteladanan Nabi Ismail As.

### c. Tahap Observasi

Observer yang dilakukan di siklus II sama dengan yang dilakukan di siklus I yaitu dilakukan oleh guru kelas kepada peneliti selama proses belajar berlangsung, dari awal pelaksanaan hingga akhir pelaksanaan. Observervasi ini dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran sudah berhasil atau tidak. Dari observasi siklus II ini keadaan kelas sudah mulai teratur, hal tersebut dapat dilihat pada saat siswa bekerja secara kelompok, siswa lebih aktif dan dapat bekerja sama antara siswa yang satu dengan yang lain. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang. Adapun hasil observasi aktivitas siswa dan guru adalah:

**Tabel 1.9**  
**Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Siklus II
		Skor
1	Melakukan kegiatan apersepsi	3
2	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	3
3	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	3
4	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar karakteristik siswa	3
5	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa	3
6	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	3
7	Menguasai kelas	3

8	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	3
9	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	3
10	Menggunakan media secara efektif dan efisien	3
11	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	3
12	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	3
13	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik dan benar	3
14	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	3
15	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian pengayaan.	3
Jumlah Skor		45
Rata-Rata Hasil pengamatan Siklus II		3,0
Kriteria		Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada setiap indikator yang diamati dalam mengelola pembelajaran siklus II sebesar 3,0 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti sudah mampu dalam mengajarkan materi keteladanan Nabi Ismail dengan menggunakan metode pembelajaran di kelas.. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru di atas, maka dapat dianalisis beberapa hal yaitu:

- 1) Guru sudah menguasai kelas.
- 2) Guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.
- 3) Guru sudah menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa
- 4) Guru sudah sepenuhnya menguasai materi

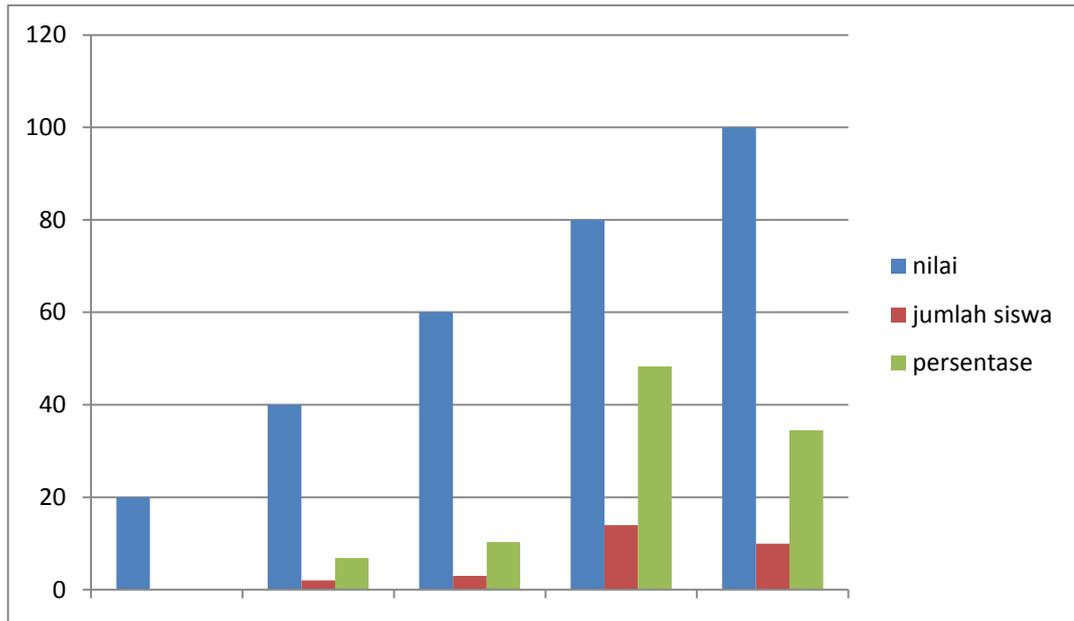
Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.1**  
**Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Siklus II
1	Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	3
2	Keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> dan media animasi	3
3	Keseriusan siswa dalam mengamati media animasi	3
4	Kelancaran siswa dalam menjawab pertanyaan dari materi yang di ajarkan	3
5	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pilihan ganda	3
6	Kemampuan siswa mengoreksi hasil jawabannya dengan benar	3
7	Kemampuan siswa dalam mempraktekkan perannya dalam pembelajaran	3
8	Kemampuan siswa menyimpulkan materi ajar	3
Jumlah Skor		24
Rata-rata Hasil pengamatan Siklus II		3,0
Kriteria		Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil rata-rata untuk semua aspek bernilai 3,0 dengan kriteria baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran siklus II dengan menggunakan strategi PBM berjalan dengan efektif. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa di atas, maka dapat dianalisis beberapa hal yaitu:

- 1) Tidak terdapat siswa yang kurang serius mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Tidak terdapat siswa yang mengantuk.
- 3) Tidak terdapat siswa yang belum aktif dalam diskusi kelompok dengan menggunakan metode *role playing*
- 4) Tidak terdapat siswa yang tidak berani mengeluarkan pendapat



Gambar 1.3 Diagram hasil belajar siswa pada siklus II

#### d. Tahap Refleksi

Hasil belajar mata pelajaran PAI dengan materi keteladanan Nabi Ismail As yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan siklus II dengan menggunakan metode *role playing* sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$ . Pada tes hasil belajar siklus I jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa (63,63%) dan yang tuntas sebanyak 8 siswa (36,36%). Kemudian pada tes hasil belajar siklus II jumlah yang telah tuntas bertambah sebanyak 11 siswa dan menjadi 19 siswa (86,36%) mencapai ketuntasan belajar, dan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa (13,63%). Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I berjumlah 62,27 dan pada siklus II berjumlah 75,00. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat ketuntasan belajar mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya lihat diagram di bawah ini:



**Gambar 1.4 Diagram Peningkatan Hasil Belajar**

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah pemberian tindakan pada siklus I dengan menggunakan strategi PBM, maka diperoleh jumlah persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 36,36% dengan rata-rata perolehan nilai sebesar 62,72%, hasil tersebut masih belum sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang akan dicapai. Selanjutnya peneliti memberikan tindakan pada siklus II dengan menggunakan metode *role playing* dan diperoleh jumlah persentase ketuntasan 86,36% dengan nilai rata-rata yang dicapai sebesar 75,00%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat dan mencapai ketuntasan belajar menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI dengan materi keteladanan Nabi Ismail As. Hasil tes belajar pada siklus II di atas menunjukkan dari 22 siswa terdapat 3 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya, hal ini disebabkan karena siswa tersebut sering tidak masuk sekolah dan selalu keluar ketika jam pelajaran. Ternyata dengan menggunakan metode *role playing* siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya karena siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut ini data peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel rekapitulasi di bawah ini:

**Tabel 2.2**  
**Rekapitulasi Tes Hasil Belajar**

No	Nama responden	Tes awal	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Adinda	40	60	70	Meningkat
2	Alfian Rambe	70	80	90	Meningkat
3	Andi Syahputra	30	40	70	Tetap
4	Anita Maharani	50	50	70	Meningkat
5	Azhar Nasution	30	70	80	Meningkat
6	Cici Fatmawati	50	60	70	Meningkat
7	Fahmi Syahputra	0	50	80	Meningkat
8	Fauzan	70	70	70	Meningkat
9	Helmi Darwis	0	70	80	Tetap
10	Latifa Hanum	40	40	70	Meningkat
11	Mukhtar	30	50	80	Meningkat
12	Mulyati Hasibuan	40	60	90	Meningkat
13	Musthofa Ardi	50	50	80	Tetap
14	Mhd. Arianto	50	50	60	Meningkat
15	M. Gunawan	30	60	70	Meningkat
16	M. Kasman	20	60	60	Tetap
17	M. Zikri	40	60	90	Meningkat
18	Putra Darmawan	30	80	80	Meningkat
19	Randi Siregar	40	60	50	Meningkat
20	Ramlan	70	90	70	Tetap
21	Salsabila Hasibuan	50	80	70	Meningkat
22	Susi Iriani	70	80	100	Meningkat
<b>Jumlah</b>		<b>900</b>	<b>1370</b>	<b>1650</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>40,90</b>	<b>62,27</b>	<b>75,00</b>	
<b>Persentase ketuntasan</b>		<b>18,18 %</b>	<b>36,36 %</b>	<b>86,36%</b>	

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Setelah peneliti memberikan tes awal kepada siswa SDN 058116 Kwala Sawit yang berjumlah 22 siswa, maka diketahui bahwa 4 orang siswa atau 18,18 % siswa yang tingkat ketuntasan belajarnya  $\geq 65\%$ , sedangkan 18 siswa lainnya yang sebesar 81,81% masih mendapatkan nilai dibawah ketuntasan belajar. Dari hasil tes awal ini maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 40,90.
2. Pada tindakan siklus I diketahui bahwa 8 orang siswa atau 36,36 % siswa yang tingkat ketuntasan belajarnya  $\geq 65\%$ , sedangkan 14 siswa lainnya yang sebesar 63,63% siswa masih mendapatkan nilai dibawah ketuntasan belajar  $<65\%$ . Sedangkan nilai rata-rata siklus I ini sebesar 62,27%. Kemudian selanjutnya pada tindakan siklus II diketahui bahwa ada 19 siswa atau sebesar 86,36% yang hasil belajarnya tuntas, dan 3 siswa atau sebesar 13,63% yang tidak tuntas hasil belajarnya. Jadi jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar secara individu bertambah sebanyak 11 siswa dari hasil ketuntasan belajar pada siklus I. Maka pada tes hasil belajar siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 75,00.
3. Pada tindakan siklus I proses kegiatan belajar mengajar belum terlaksana sesuai dengan yang direncanakan. Terlihat dari hasil lembar observasi dapat dinalisis dan dibagi kedalam dua faktor, pertama faktor guru dan kedua faktor siswa dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,72%. Selanjutnya peneliti memberikan tindakan pada siklus II dengan menggunakan metode *role playing* dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 75,00%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat dan mencapai ketuntasan belajar, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI dengan materi keteladanan Nabi Ismail As.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Guru**

Proses pembelajaran guru diharapkan lebih aktif, dan kreatif dalam menyesuaikan metode dengan materi yang akan diajarkan. Pembelajaran PAI dengan materi keteladanan Nabi Ismail As tidak akan cukup jika menggunakan metode dengan ceramah atau strategi lainnya yang tidak sesuai, karena efeknya para siswa tidak akan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan lebih kreatif dalam memakai strategi, metode dan media dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan materinya.

### **2. Bagi Sekolah**

Khusus masukan untuk sekolah supaya lebih memperhatikan dan mengarahkan para guru agar menggunakan strategi, metode, media, dan alat pembelajaran lainnya yang mendukung untuk menggunakan dan menyesuaikannya dengan materi-materi yang akan diajarkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara. 1991
- Dimiyanti. Madjino. *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta. 2009
- Gagne, Robert. M. *Konsep dan Makna Pembelajaran* Bandung: Alfabeta 2008
- Hamalik, Omar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara. 2008
- Hamruni. *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Insan Madani. 2012
- Mardianto. *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publising. 2012
- Nurchasanah. *Model Performansi Majalah Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Usia Prasekolah*, Jurnal Bahasa dan Seni, Tahun 34, No. 2, 2006. 253-268
- Pusat Bahasa Depdiknas. *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2003
- Sagala, S. *Konsep dan Makna Pembelajaran, Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta. 2009
- Sardiman. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011
- Simon, R., Hartati, T., Arsilah. *Model Permainan di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan DAP (Developmentally Appropriate Practice)*, Program Studi PGSD, FIP-Universitas Pendidikan Indonesia. 2007
- Siti Halimah. *Telaah Kurikulum*, Medan: Perdana Publishing. 2000
- Skinner, B. F. *Konsep dan Makna Pembelajaran* Bandung: Alfabeta. 2008
- Slameto. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta. 2003
- Slameto. *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Syafaruddin. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Hijri Pustaka Umum. 2008
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara. 2009

Zainal Aqib. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Pustaka Jaya. 2006