

METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA

Mariana

SD Negeri 8 Kartiasa, Kabupaten Sambas

E-mail: mariana19680112@gmail.com

Received	Revised	Accepted
4 Juni 2022	1 Juli 2022	15 Juli 2022

ROLE PLAYING LEARNING METHOD IN IMPROVING STUDENT'S ISLAMIC EDUCATION LEARNING ACHIEVEMENT

Abstract

This study aims to describe learning by using role playing to improve student achievement. With role playing students are more motivated in learning so that they are able to understand the lesson and increase their learning ability. This research method is classroom action research. The results of this study prove that the role playing method can improve student learning achievement, this is evidenced by an increase in the percentage of completeness classical learning achievement in each cycle, where in the first cycle the percentage obtained is 72.72% with an average of 70, 90 of the number of students 22 people while the completed as many as 16 students. While in the second cycle the percentage increased by 86.36% with an average value of 72.81 from 22 students while 19 students completed. This means that it has reached the ideal target of 85%. so that it can be said that the indicators of the success of this action research have been achieved both individually and classically, with a minimum of good student learning activities in the PAI learning process.

Keywords: role playing method, learning achievement, and Islamic religious education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran dengan menggunakan role playing dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan role playing siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga mampu memahami pelajaran dan meningkatkan kemampuan belajar. Metode penelitian ini adalah PTK. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode role playing dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan Prestasi belajar secara klasikal pada tiap-tiap siklus, dimana pada siklus I persentase yang didapat sebesar 72,72 % dengan rata-rata sebesar 70,90 dari jumlah siswa 22 orang sedangkan yang tuntas sebanyak 16 orang siswa.

Sedangkan pada siklus II meningkat persentase yang didapat sebesar 86,36 % dengan nilai rata-rata sebesar 72,81 dari jumlah siswa 22 orang sedangkan yang tuntas sebanyak 19 orang siswa. Ini berarti telah mencapai target yang ideal yakni $\geq 85\%$. sehingga dapat dikatakan bahwa indikator keberhasilan penelitian tindakan ini telah tercapai baik secara individu maupun secara klasikal, dengan aktivitas belajar siswa minimal kategori baik dalam proses pembelajaran PAI.

Kata kunci: metode role playing, prestasi belajar, dan pendidikan agama Islam.

Pendahuluan

Proses pembelajaran yang dinilai berhasil bisa ditunjukkan pada penguasaan materi pelajaran oleh peserta didik. Selain itu, keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari tingkat penguasaan materi yang dinyatakan pada perolehan nilai. Pemilihan metode yang tepat dan menarik, menjadikan adanya interaksi yang edukatif sehingga peserta didik berkembang kreativitasnya dan mudah menerima pelajaran yang diberikan. Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan sebagai berikut : Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan selalu memperhatikan perkembangan pribadi anak, hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.¹

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan solusi yang strategis yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah. Selain merupakan strategi yang efektif, Pendidikan Agama Islam juga dibutuhkan di madrasah untuk meningkatkan kualitas karakter peserta didik. Dimana Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman siswa terhadap ajaran agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.² Keberhasilan pembelajaran mata pelajaran agama Islam ini akan tercapai apabila seorang guru mampu menguasai dan mengorganisir metode pembelajaran dengan baik. Sedangkan faktor penyebab kegagalan dalam pembelajaran yaitu ketika guru tidak dapat atau tidak mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif serta interaktif, dimana suasana kondusif ini membuat siswa nyaman untuk belajar serta suasana interaktif yang diciptakan mampu membuat siswa bergairah untuk belajar³, memiliki kreativitas dan juga tanggung jawab untuk dapat belajar secara mandiri.

¹Depdiknas RI 2003. *Undang Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Jakarta

²Departemen Agama RI, 2004, *Al-Quran dan Terjemahnya*, Bandung, CV Jumanatul Ali Art

³ Intania Intania, "Interaksi Simbolik Dan Imaji Religious Dalam Membangun Citra Pondok Pesantren Nurul Jadid," *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal* 5, no. 1 (2020): 71–85, doi:10.15575/ath.v5i1.7317.

Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa. Guru yang profesional tentu akan mengusahakan metode pembelajaran interaktif yang dapat merangsang kemampuan belajar siswa sehingga mampu memunculkan kreativitas belajar agar tujuan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat tercapai hasil yang maksimal.⁴

Islam memerintahkan bahwa suatu urusan atau pekerjaan itu haruslah dilakukan atau diselesaikan secara profesional dalam arti bahwa yang berhak untuk melakukan pekerjaan adalah orang yang benar-benar ahli dibidangnya. Salah satu permasalahan pendidikan dan menjadi tugas guru adalah menyadarkan peserta didik dan mampu mengarahkan peserta didik untuk mensikapi nilai-nilai yang diperoleh di sekolah, agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal⁵. Oleh karena itu profesionalisme guru dalam melakukan proses mendidik anak pada lembaga pendidikan Islam atau pendidikan secara umum, menjadi penting untuk diwujudkan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hal di atas, sehingga artikel ditulis dalam rangka melakukan kajian terhadap profesionalisme guru dalam perspektif pendidikan Islam.⁶ Guru dituntut atau bisa diharapkan menjadi seseorang yang melakukan fasilitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan kecakapan siswa. Peran guru sebagai sumber pengetahuan diminimalisir dengan menempatkan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuannya. Sayangnya, masih banyak guru yang menyampaikan materi secara monoton.

Seperti di SD Negeri 08 Kartiasa dimana cara pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah dan guru masih menjadi subjek pembelajaran, sehingga peserta didik tidak tertarik untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, dan juga peserta didik mudah bosan dalam proses pembelajaran. Tentu saja hal ini sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Seperti yang di ketahui, bahwa prestasi belajar siswa di SDN 08 Kartiasa masih rendah, Sehingga diperlukan adanya sebuah metode pembelajaran yang efektif yaitu metode untuk bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik di SDN 08 Kartiasa. Hal ini diperlukan karena penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan yaitu metode ceramah belum menarik minat belajar peserta didik, sehingga belum bisa mendukung secara penuh untuk peningkatan prestasi belajar peserta didik di SDN 08 Kartiasa tersebut. Oleh karena itu, guru agama harus bisa lebih inovatif dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat, karena penerapan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai mempunyai peranan yang besar terhadap daya tangkap peserta didik dan pastinya sangat berperan dalam upaya peningkatan prestasi belajar peserta didik di SDN 08 Kartiasa Kecamatan Sambas Kabupaten Sambas.

⁴Trianto, 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif-Progresif*. Jakarta, 2009, h. 83.

⁵ Ali Miftakhu Rosyad, "Urgensi Inovasi Pembelajaran Islam Dalam PAI," *Al-Afkar, Journal for Islamic Studies* 2, no. 1 (2019): 64–86, doi:10.5281/zenodo.3553865.

⁶Suriadi, "Profesionalisme Guru Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Jurnal Lentera Pendidikan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, Vol. 21 No. 1, 2018.

Sehubungan dengan hal di atas ada beberapa hal lain yang perlu diperhatikan, berkenaan dengan upaya mewujudkan proses pembelajaran yang variatif, inovatif, dan konstruktif, yaitu : a) situasi kelas yang dapat merangsang anak melakukan kegiatan belajar secara bebas; b) peran guru sebagai pengarah dalam belajar; c) guru berperan sebagai penyedia fasilitas; d) guru berperan sebagai pendorong; dan e) guru berperan sebagai penilai proses dan hasil belajar anak.⁷ Selain itu, guru juga harus bisa memberikan sebuah metode pembelajaran yang menarik sehingga dapat mewujudkan proses pembelajaran yang variatif, inovatif dan konstruktif. Penggunaan metode pembelajaran yang efektif akan membuat peserta didik lebih antusias dalam menerima materi pembelajaran. Dari apa yang diamati oleh peneliti, prestasi belajar peserta didik di SD Negeri 08 Kartiasa Kecamatan Sambas Kabupaten Sambas, masih belum bisa dikatakan memuaskan. Indikasi keberhasilan prestasi belajar dapat dilihat dari tiga aspek yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Dari ketiga aspek tersebut terlihat bahwa peserta didik, khususnya di kelas III, kurang bisa menguasai materi yang telah diberikan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah metode yang dapat membangkitkan minat dan antusiasme siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam hal ini peneliti menggunakan metode *Bermain Peran* yang dinilai efektif. Metode ini menitik beratkan pada kesiapan peserta didik untuk dapat memecahkan setiap masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar dengan cara mempraktekkan. Hal ini akan merangsang peserta didik untuk berfikir dan mengeluarkan ide gagasannya. Pada metode ini materi pelajaran tidak terbatas pada buku saja tetapi juga bersumber dari peristiwa- peristiwa tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Indikator efektivitas dari penggunaan metode *Bermain Peran* itu sendiri dapat ditunjukkan melalui keadaan kelas yang hidup dan tidak pasif, dalam artian bukan hanya guru saja yang komunikatif namun peserta didik juga harus aktif dalam proses pembelajaran. Keadaan kelas yang hidup ini disebabkan siswa pada pembelajaran menggunakan metode *Bermain Peran* ini mempunyai rasa ingin tahu yang besar, memiliki minat yang luas, pemikiran yang jauh lebih maju serta interaktif. Dalam hal ini siswa yang interaktif biasanya lebih mandiri serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi yang membuat mereka berani untuk mengambil resiko. Artinya, dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, dianggap penting dan disukai, mereka akan tetap konsisten karena dorongan yang besar dalam melakukan suatu tindakan atau aktivitas untuk mempertahankan atau memperoleh apa yang mereka inginkan.

Landasan Teori

Metode Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan tidak lepas dari istilah metode-metode pembelajaran. Penyampaian pembelajaran oleh guru kepada siswa juga menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam suatu sistem pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam penyampaian pembelajaran. Metode

⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta, 2013, h. 86.

pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas.⁸ Salah satu metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode *role playing* (bermain peran). *Role playing* atau bermain peran dikatakan sama dengan metode *sosiodrama* sehingga dalam penggunaannya sering disiliahgantikan.

Metode Role Playing

Metode *role playing* siswa berperan atau mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sedangkan pada *Sosiodrama* siswa dapat mendramatisasi tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia. *Role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang.⁹ Guru sebagai pengajar berperan penting dalam upaya mencapai tujuan tersebut. Salah satu kunci keberhasilan dari pembelajaran adalah kemampuan guru sebagai tenaga profesional. Dalam hal ini dipandang sebagai sebagai tenaga yang memiliki wewenang dalam mengelola kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Salah satu kompetensi yang dimiliki oleh guru profesional adalah kemampuan dalam mengorganisir materi pembelajaran¹⁰.

Alasan peneliti memilih metode *role playing* karena metode ini merupakan salah satu langkah agar pelajaran di dalam kelas menyenangkan, tidak membosankan dan materi yang diambil dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan materi tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s menggunakan metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang tepat untuk penerapan dalam materi tersebut. Dan metode ini juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan terlihat lebih aktif dan mereka akan merasa bersemangat saat pelajaran pendidikan agama Islam.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif kualitatif. Penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data di lapangan dan mendeskripsikan sesuai hasil penemuan. Jenis penelitian *Study kasus*. Metode penelitian dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.¹¹ Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian adalah perlakuan diterapkannya metode *role playing* dalam proses pembelajaran yang akan dijadikan penelitian. Berdasarkan latar belakang yang telah

⁸Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta, 46.

⁹Sumiati, A. *Metode pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima, 2009, h. 34.

¹⁰ M Fachdir Saputra, Muhammad Hamsah, and Nurchamidah Nurchamidah, "PENINGKATAN PROFESIONAL GURU MELALUI REGULASI KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DI SD IT SALSABILA 2 YOGYAKARTA," *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 7, no. 1 (2021): 84–95.

¹¹Glinka, Tutik. 2018. *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta, 2018, h. 45.

diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan model Pembelajaran *role playing* Guru pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN o8 Kartiasa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. mendiskripsikan materi tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s menggunakan Metode *RolePlaying*.

Hasil dan Pembahasan Pembelajaran *Role Playing*

Hasil observasi diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh guru pendamping yakni guru kelas sebagai observer (pengamat), yang dipilih oleh peneliti untuk mengamati peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru yang telah dipersiapkan oleh peneliti dengan tujuan melihat jalannya proses pembelajaran di dalam kelas. Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan dengan mengamati perilaku guru (peneliti) pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing* sebagai metode pembelajaran pada pokok bahasan Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s menekankan kepada Metode *Role Playing* yang digunakan sebagai perantara/pengantar pesan (*message*) dari pengirim yakni guru yang mengajar kepada penerima pesan yakni siswa, yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap¹². Dalam proses pembelajaran ini guru (peneliti) meminta beberapa orang siswa untuk melakukan bermain peran sesuai dengan materi, setelah terlebih dahulu guru yang menjelaskan materi tersebut. Dan siswa diminta untuk melakukan bermain peran setiap selesai pembelajaran serta menjawab soal-soal evaluasi pada pertemuan berikutnya setelah materi tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s selesai diajarkan. Pada pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing* ini, guru membimbing siswanya dengan penuh perhatian, baik kepada siswa yang memiliki kemampuan yang lamban maupun kepada siswa yang memiliki kemampuan yang cepat.

No	Nama	Nilai	Tuntas/Tidak Tuntas
1	Caca herleta	90	Tuntas
2	Abizar	100	Tuntas
3	Fitri	70	Tuntas
4	Rudi Hartono	80	Tuntas
5	Nugi Anugrah	80	Tuntas
6	Hakan	80	Tuntas
7	M. Rehan Aprilio	100	Tuntas
8	Urai Rifki	70	Tuntas
9	Danil	40	Tidak Tuntas

¹² Tedi Priyatna, "Inovasi Pembelajaran PAI Di Sekolah Pada Era Disruptive Innovation," *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (2018): 40.

10	M. Irfan	50	Tidak Tuntas
11	Nazilan	40	Tidak Tuntas
12	Alya Cinta Ramadhani	70	Tuntas
13	Kevin Adli	100	Tuntas
14	M. Razi	40	Tidak Tuntas
15	Bella Maulidya	50	Tidak Tuntas
16	Kenzi Al Ayubi	60	Tuntas
17	Sagitha Aulia Azahra	80	Tuntas
18	M. Hanim	90	Tuntas
19	Manisyah Ade Rizky	70	Tuntas
20	Arifa Muzdalifah	50	Tidak Tuntas
21	Fitriani	60	Tuntas
22	Elsa Nur Asifa	90	Tuntas
Jumlah		1560	
Rata - rata		70,90	

Refleksi dilakukan pada setiap siklus, pada tahap ini peneliti bersamasama guru mengkaji pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, yakni ketika peneliti sebagai guru yang mengajar sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan guru bidang studi sebagai observer. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses belajar mengajar pada siklus berikutnya. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 72,72%, ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai hasil yang diharapkan, karena persentase ketuntasan belajar secara klasikal dikatakan berhasil apabila target pencapaian $\geq 85\%$ dari jumlah siswa dalam kelas yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar individu. Berdasarkan refleksi terhadap proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan pada siklus I, maka perlu dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I, adapun perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan antara lain: (1) guru harus menguasai secara matang materi yang akan dipelajari, agar materi tersebut selesai dibahas sebelum jam pelajaran berakhir, (2) Guru harus lebih optimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran agar tujuan yang disampaikan guru menjadi lebih fokus, (3) guru harus memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif untuk berani maju bermain peran di depan kelas dengan memberikan penilaian atau penghargaan, sehingga siswa menjadi lebih aktif, (4) Guru harus lebih menguasai kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai semaksimal mungkin, (5) Siswa harus lebih serius dalam mengikuti pelajaran sehingga dalam hal ini guru harus bisa memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih serius belajar dan lebih menguasai siswa dengan baik dengan tidak diam pada satu tempat akan tetapi secara menyeluruh, dan (6) meminta siswa mempelajari materi yang akan dipelajari dengan cara memberikan pinjaman buku paket kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih paham terhadap materi yang akan disampaikan.

Hasil observasi diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh guru pendamping dengan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan untuk mengamati perilaku guru (peneliti) pada saat proses belajar mengajar di dalam kelas. Pada siklus II ini seperti biasa guru (peneliti) meminta beberapa orang siswa untuk mendeskripsikan materi tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s menggunakan Metode *RolePlaying*, akan tetapi berbeda dengan siklus I, pada siklus II ini siswa yang paling banyak diberikan kesempatan untuk mendeskripsikan Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s ke depan kelas adalah semua siswa yang tidak tuntas belajar pada siklus I dan siswa yang memiliki kemampuan lamban, yang kemudian disusul dengan siswa yang memiliki kemampuan yang cepat. Hal ini dilakukan agar guru memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang tidak tuntas pada siklus I dan bagi siswa yang memiliki kemampuan lamban dalam belajar, tanpa mengabaikan siswa yang memiliki kemampuan cepat. Pada siklus II ini siswa tetap diberikan latihan dan soal evaluasi yang sama, tetapi dikerjakan secara individu. Pada siklus II guru memperbaiki kekurangan-kekurangan yang nampak pada siklus I terutama dalam penggunaan Metode *Role Playing* sebagai metode pembelajaran. Agar ketuntasan hasil belajar pada siklus II ini dapat mencapai $\geq 85\%$.

No	Nama	Nilai	Tuntas/Tidak Tuntas
1	Caca herleta	40	Tidak Tuntas
2	Abizar	70	Tuntas
3	Fitri	53	Tidak Tuntas
4	Rudi Hartono	87	Tuntas
5	Nugi Anugrah	65	Tuntas
6	Hakan	87	Tuntas
7	M. Rehan Aprilio	70	Tuntas
8	Urai Rifki	60	Tuntas
9	Danil	53	Tidak Tuntas
10	M. Irfan	67	Tuntas
11	Nazilan	67	Tuntas
12	Alya Cinta Ramadhani	75	Tuntas
13	Kevin Adli	76	Tuntas
14	M. Razi	85	Tuntas
15	Bella Maulidya	80	Tuntas
16	Kenzi Al Ayubi	60	Tuntas
17	Sagitha Aulia Azahra	82	Tuntas
18	M. Hakim	67	Tuntas
19	Manisyah Ade Rizky	80	Tuntas
20	Arifa Muzdalifah	78	Tuntas
21	Fitriani	100	Tuntas
22	Elsa Nur Asifa	100	Tuntas
Jumlah		1602	
Rata - rata		72,81	

Perbaikan yang nampak dilakukan peneliti (guru) pada siklus II yaitu guru sudah lebih mempersiapkan materi secara matang terlihat dari ringkasan materi yang telah dibuat, dan bahan yang diajarkan selesai tepat pada waktunya, guru sudah lebih optimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga tujuan yang telah disampaikan guru menjadi lebih terfokus, guru lebih menguasai kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti apa yang diharapkan, motivasi yang diberikan guru kepada siswa yang kurang aktif untuk berani maju mendiskripsikan materi di depan kelas dengan memberikan penilaian atau penghargaan, memberikan nilai yang positif bagi siswa yakni pada siklus I jumlah siswa yang maju mendiskripsikan materi ke depan kelas sebanyak 5 orang dengan siswa yang sama pada tiap pertemuannya, akan tetapi untuk siklus II ini lebih dari 5 orang bahkan siswa berebutan untuk mencoba maju mendiskripsikan kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s sebagai media pembelajaran sehingga, guru dalam menggunakan Metode Role playing sebagai metode pembelajaran lebih menyeluruh kesemua siswa baik yang memiliki kecerdasan rendah, sedang maupun tinggi.

Dilihat dari persentase ketuntasan yang diperoleh siswa pada siklus II yakni sebesar 86,36% dengan nilai rata-rata 72,81 dari 22 siswa yang mengikuti tes, maka hasil belajar yang diperoleh siswa sudah mencapai hasil yang diharapkan, karena persentase ketuntasan belajar secara klasikal dikatakan berhasil apabila target pencapaian $\geq 85\%$ dari jumlah siswa dalam kelas sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar individu. Dengan demikian penggunaan Metode Role Playing sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s

Pembahasan

Proses Pembelajaran dengan menggunakan Metode Role Playing sebagai metode pembelajaran pada pokok bahasan Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s ini menekankan kepada pemakaian media pembelajaran berupa metode Role Playing Perolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner dalam Arsyad¹³, ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh 'pengalaman' (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.¹⁴ Dalam proses pembelajaran ini guru (peneliti) meminta beberapa orang siswa untuk mendeskripsikan materi tentang kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s, setelah

¹³ Kaspullah Kaspullah and Suriadi Suriadi, "Globalization in Islamic Education (Internalization Strategy of Local Values in Islamic Education in the Era of Globalization)," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2020): 31–41.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008), h. 7.

terlebih dahulu guru yang menjelaskan materi tersebut¹⁵. Pada pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* ini, guru membimbing siswanya dengan penuh perhatian, baik kepada siswa yang memiliki kemampuan yang lamban maupun kepada siswa yang memiliki kemampuan yang cepat. Mereka diberikan kesempatan yang sama untuk bermain peran sesuai dengan materi kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s tersebut tanpa melihat tingkat kecerdasan masing masing siswa. Akan tetapi semua siswa akan tetap diberikan latihan dan soal evaluasi yang sama dan dikerjakan secara individu.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada siklus I, pada pokok bahasan kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s, persentase ketuntasan yang diperoleh siswa kelas III SDN 08 Kartiasa sebesar 72,72% dengan nilai rata-rata sebesar 70,90 dari 22 siswa yang mengikuti pembelajaran dan evaluasi hasil belajar, akan tetapi yang tuntas sebanyak 16 orang. Hasil persentase pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal yang diharapkan yaitu $\geq 85\%$. Hasil observasi pada siklus I untuk aktifitas siswa dapat dikatakan cukup baik sedangkan untuk aktivitas guru dapat dikatakan baik, walaupun masih terdapat beberapa kekurangan-kekurangan yang muncul pada aktivitas siswa dan guru, namun dapat dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus berikutnya.

Menurut hasil diskusi peneliti dengan observer dan dilakukan refleksi, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya guru tidak menyiapkan materi secara matang, ini terlihat dari guru tidak menyiapkan ringkasan materi yang diajarkan sehingga materinya belum selesai dibahas waktunya sudah kehabisan, guru kurang optimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran ini terlihat dari tidak fokusnya tujuan yang disampaikan, guru kurang menguasai kelas ini terlihat dari adanya sebagian siswa yang masih mengobrol, bercanda dan bermain dengan temannya, guru masih kurang dalam memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif sehingga penggunaan metode pemecahan masalah sebagai media pembelajaran masih belum maksimal, ini terlihat dari masih adanya siswa yang malu untuk mendiskripsikan materi yang telah disediakan guru ke depan kelas, dan interaksi belajar mengajar masih monoton dan satu arah.

Memperhatikan permasalahan tersebut di atas, perlu diadakan perbaikan-perbaikan pada siklus berikutnya, guna mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Maka rencana perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II adalah guru harus menguasai secara matang materi yang akan dipelajari, agar materi tersebut selesai dibahas sebelum jam pelajaran berakhir, guru harus lebih optimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran agar tujuan yang disampaikan guru menjadi lebih fokus, guru harus memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif untuk berani maju untuk bermain peran sesuai dengan materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s di depan kelas dengan memberikan penilaian atau penghargaan, sehingga siswa menjadi lebih aktif, guru harus lebih menguasai kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

¹⁵ Ali Miftakhu Rosyad and Muhammad Anas Maarif, "PARADIGMA PENDIDIKAN DEMOKRASI DAN PENDIDIKAN ISLAM DALAM MENGHADAPI TANTANGAN GLOBALISASI DI INDONESIA," *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2020): 75–99.

semaksimal mungkin, siswa harus lebih serius dalam mengikuti pelajaran sehingga dalam hal ini guru harus bisa memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih serius belajar dan lebih menguasai siswa dengan baik dengan tidak diam pada satu tempat akan tetapi secara menyeluruh, meminta siswa mempelajari materi yang akan dipelajari dengan cara memberikan pinjaman buku paket kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih paham terhadap materi yang akan disampaikan, dan guru harus memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang belum tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi pada siklus I.

Karena persentase ketuntasan belajar yang diperoleh pada siklus I belum mencapai standar ketuntasan belajar yaitu 85%, maka pelaksanaan tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan-perbaikan seperti yang disarankan observer pada siklus I. Proses belajar mengajar pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali guru (peneliti) meminta beberapa orang siswa untuk mendiskripsikan materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s, akan tetapi berbeda dengan siklus I, pada siklus II ini siswa yang paling banyak diberikan kesempatan untuk mendiskripsikan kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Ismail a.s ke depan kelas adalah semua siswa yang tidak tuntas belajar pada siklus I dan siswa yang memiliki kemampuan lamban, yang kemudian disusul dengan siswa yang memiliki kemampuan yang cepat.

Hal ini dilakukan agar guru memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang tidak tuntas pada siklus I dan bagi siswa yang memiliki kemampuan lamban dalam belajar, tanpa mengabaikan siswa yang memiliki kemampuan cepat¹⁶. Pada siklus II ini siswa tetap diberikan latihan dan soal evaluasi yang sama, tetapi dikerjakan secara individu. Pada siklus II guru memperbaiki kekurangan-kekurangan yang nampak pada siklus I terutama dalam penggunaan metode *Role Playing* sebagai metode pembelajaran. Agar ketuntasan hasil belajar pada siklus II ini dapat mencapai $\geq 85\%$. Perbaikan yang nampak dilakukan peneliti (guru) pada siklus II yaitu guru sudah lebih mempersiapkan materi secara matang terlihat dari ringkasan materi yang telah dibuat, dan bahan yang diajarkan selesai tepat pada waktunya, guru sudah lebih optimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga tujuan yang telah disampaikan guru menjadi lebih terfokus. Guru lebih menguasai kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti apa yang diharapkan, motivasi yang diberikan guru kepada siswa yang kurang aktif untuk berani maju ke depan kelas dengan memberikan penilaian atau penghargaan memberikan nilai yang positif bagi siswa, yakni pada siklus I jumlah siswa yang maju ke depan kelas sebanyak 5 orang dengan siswa yang sama pada tiap pertemuannya, akan tetapi untuk siklus II ini lebih dari 5 orang bahkan siswa berebutan untuk mencoba maju menggunakan media pembelajaran, sehingga guru dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai metode pembelajaran lebih menyeluruh kesemua siswa baik yang memiliki kecerdasan rendah, sedang maupun tinggi.

Dari hasil evaluasi siklus II dengan pokok bahasan Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s maka diperoleh persentase ketuntasan sebesar 86,36% dengan nilai rata-rata sebesar 72,81 dari 22 orang siswa. Hasil observasi pada

¹⁶ Muhammad Asrori, "SUPERVISI AKADEMIK OLEH PENGAWAS DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 PONTIANAK," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4, no. 8 (n.d.).

siklus II secara umum menunjukkan bahwa aktifitas siswa dan guru sudah baik, terlihat dari guru dan siswa telah melakukan tindakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dan saran-saran yang diberikan pada siklus I sehingga siswa dapat mengerti pelajaran yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil ini, maka ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai. Walaupun hasil yang diperoleh sudah mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan, penelitian akan terus dilakukan demi terwujudnya peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.

Guru dalam pembelajaran di kelas diharapkan mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan ide-ide dari pengalaman kehidupan nyata dalam pembelajaran di kelas agar lebih bermakna proses belajar mengajar tersebut.¹⁷Jadi, guru harus memperhatikan strategi belajar mengajar yang dapat mengaktifkan siswa, dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga, siswa menjadi lebih bergairah dalam belajar dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, dan guru harus memperhatikan materi atau bahan ajar yang sesuai dengan strategi yang digunakan¹⁸. Selain itu, guru juga harus memperhatikan keadaan individu, seperti minat, kemampuan, dan latar belakangnya. Dengan demikian penerapan metode *Role Playing* sebagai metode pembelajaran akan memberikan kontribusi yang sangat tinggi dalam proses belajar mengajar di sekolah karena, guru memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk mengalami langsung proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Ketercapaian ketuntasan belajar pada siklus I dan II menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar PAI pokok bahasan Materi Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim a.s dan Nabi Ismail a.s Kelas III SDN o8 Kartiasa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh selama melaksanakan penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI terlihat pada meningkatnya minat siswa dalam proses belajar yang berimplikasi juga pada hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan Prestasi belajar secara klasikal pada tiap-tiap siklus, dimana pada siklus I persentase yang didapat sebesar 72,72 % dengan rata-rata sebesar 70,90 dari jumlah siswa 22 orang sedangkan yang tuntas sebanyak 16 orang siswa. Sedangkan pada siklus II meningkat persentase yang didapat sebesar 86,36 % dengan nilai rata-rata sebesar 72,81 dari jumlah siswa 22 orang sedangkan

¹⁷Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h. 71.

¹⁸ Fathul Maujud, "Implementasi Fungsi-Fungsi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam (Studi Kasus Pengelolaan Madrasah Ibtidaiyah Islahul Muta'allim Pagutan)," *JURNAL PENELITIAN KEISLAMAN*, 2018, doi:10.20414/jpk.v14i1.490.

yang tuntas sebanyak 19 orang siswa. Ini berarti telah mencapai target yang ideal yakni $\geq 85\%$. sehingga dapat dikatakan bahwa indikator keberhasilan penelitian tindakan ini telah tercapai baik secara individu maupun secara klasikal, dengan aktivitas belajar siswa minimal kategori baik dalam proses pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta, 2013.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008
- Asrori, Muhammad. "Supervisi Akademik Oleh Pengawas Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Pontianak." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4, no. 8.
- Intania, Intania. "Interaksi Simbolik Dan Imaji Religious Dalam Membangun Citra Pondok Pesantren Nurul Jadid." *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal* 5, no. 1 (2020): 71-85. doi:10.15575/ath.v5i1.7317.
- Kaspullah, Kaspullah, and Suriadi Suriadi. "Globalization in Islamic Education (Internalization Strategy of Local Values in Islamic Education in the Era of Globalization)." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2020): 31-41.
- Maujud, Fathul. "Implementasi Fungsi-Fungsi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam (Studi Kasus Pengelolaan Madrasah Ibtidaiyah Islahul Muta'allim Pagutan)." *Jurnal Penelitian Keislaman*, 2018. doi:10.20414/jpk.v14i1.490.
- Priyatna, Tedi. "Inovasi Pembelajaran PAI Di Sekolah Pada Era Disruptive Innovation." *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (2018): 40.
- Rosyad, Ali Miftakhu. "Urgensi Inovasi Pembelajaran Islam Dalam PAI." *Al-Afkar, Journal for Islamic Studies* 2, no. 1 (2019): 64-86. doi:10.5281/zenodo.3553865.
- Rosyad, Ali Miftakhu, and Muhammad Anas Maarif. "Paradigma Pendidikan Demokrasi Dan Pendidikan Islam Dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi Di Indonesia." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2020): 75-99.
- Saputra, M Fachdir, Muhammad Hamsah, and Nurhamidah Nurhamidah. "PENINGKATAN Profesional Guru Melalui Regulasi Kepemimpinan Kepala Sekolah Di Sd It Salsabila 2 Yogyakarta." *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 7, no. 1 (2021): 84-95.
- Departemen Agama RI, 2004, *Al-Quran dan Terjemahnya*, Bandung, CV Jumanatul Ali Art.
- Depdiknas RI *Undang Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional RI. Jakarta, 2003.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2014.
- Glinka, Tutik. 2018. *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta, 2018.
- Sumiati, A. *Metode pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Suriadi, *Profesionalisme Guru Dalam Perspektif Al-Qur'an*, Jurnal Lentera Pendidikan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Vol. 21 No. 1, 2018.
- Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- Trianto, 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif-Progresif*. Jakarta, 2009.