

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelejaran PAI Kelas V di SDN Barelantan kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah

Lale Tanggis Nur Aulia Thrasne* & Nurul Khatimah

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Mataram, Jl. Pendidikan No. 35, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: laletanggisnurauliathrasne13@gmail.com

Article History

Received : December 18th, 2024

Revised : January 19th, 2025

Accepted : February 12th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PAI kelas V SDN Barelantan. Adapun subjek penelitian ini adalah kelas V SDN Barelantan yang berjumlah 18 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan Model Kemmis dan Mc Taggart yang membagi satu prosedur penelitian tindakan kelas menjadi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Jenis instrument yang digunakan untuk pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa dan lembar observasi asktivitas guru dan siswa. Data diperoleh dan dianalisis secara kuantitatif untuk data ketuntasan individual, ketuntasan klasikal dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini bisa dilihat dari perolehan siswa pada siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 44,88% dengan nilai rata-rata 68,88%. Pada siklus I persentase aktivitas belajar siswa adalah 40% dikategorikan sangat kurang berarti aktivitas belajar siswa belum tercapai, sedangkan pada siklus I persentase aktivitas guru adalah 70% dikategorikan cukup. Sementara itu pada siklus II persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,88% dengan nilai rata-rata 87,22% pada siklus II persentase aktivitas belajar siswa adalah 70% dikategorikan cukup, sedangkan pada siklus II persentase aktivitas guru 90% dikategorikan sangat baik. Berdasarkan uraian data tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan aktivitas guru pada mata pelajaran PAI di SDN Barelantan.

Keywords: Hasil belajar, Metode *Role Playing*, PAI.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang di lakukan terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. (Khoirun Rosyadi, 2004). Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia memiliki harkat dan martabat yang mulia baik dalam kehidupan dunia maupun dalam kehidupan akhirat. Sebagaimana tercantum dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab 1 pasal 1 menyebutkan bahwa“Pendidikan adalah 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 keterampilan yang diperlukan dirinya,masyarakat, bangsa dan negara”

Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia yang berkualitas, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, teguh dan bertanggung jawab, mandiri, cerdas, terampil, serta sehat jasmani dan rohani. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan Islam yakni membentuk insane kamil (sempurna) yang bertakwa dan mengakhiri hidup dalam keadaan berserah diri kepada Allah sebagai muslim. Tujuan ini dapat dipahami dalam firman Allah dalam Q.S Ali'imran ayat 102 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنتُمْ مُسْلِمُونَ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan Muslim.

Salah satu langkah untuk mencapai tujuan Pendidikan Islam sesuai dengan dalil diatas adalah melalui mata pelajaran pendidikan agama Islam. Pembelajaran PAI mengajarkan peserta didik pada tiga aspek yaitu pengetahuan dalam bentuk pemahaman, penghayatan dalam bentuk keyakinan yang kuat, dan pengamalan dalam bentuk sikap dan perbuatan yang nyata. Hal ini diperkuat dengan pendapat Jean Piaget yang dikutip oleh (Leny Marinda, 2020) menyatakan bahwa yang memegang peranan penting bagi pendorong lajunya perkembangan kognitif anak yaitu pengalaman langsung. Selain itu Teori Belajar Edgar Dale dikenal dengan teori kerucut pengalaman lebih menekankan bahwa pembelajaran akan berhasil, hal ini terjadi apabila anak berbuat secara langsung atau nyata yang terdiri dari bermain peran, melakukan simulasi dan mengerjakan hal yang nyata (Pusvyta Sari, 2019). Terlihat jelas bahwa pemberian pengalaman langsung pada siswa khususnya dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu dengan penggunaan metode yang tepat dapat menuntun pada hasil belajar yang baik.

Metode sangat perlu diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran karena metode merupakan faktor utama dalam menuntaskan hasil belajar (Syiaiful Bahri Djamarah, 2006). Siswa senantiasa dihadapkan pada situasi jenuh karena materi serta metode pembelajaran yang kurang menarik dan monoton. Hal ini menyebabkan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Keterkaitan antara belajar dan hasil belajar bukan hanya tergantung pada kecemerlangan otak, tetapi sikap, kebiasaan dan keterampilan belajar serta faktor-faktor yang berasal dari luar siswa juga memiliki pengaruh yang cukup besar dalam menentukan keberhasilan belajar siswa (Ina Magdalena et al., 2020). Tujuan metode pembelajaran adalah membantu siswa menerapkan ilmunya untuk memecahkan suatu masalah atau menjawab suatu pertanyaan sehingga mereka dapat berpikir sendiri dan memberikan pendapatnya ketika

dihadapkan pada suatu masalah (Mardiah Kalsum Nasution, 2017).

Metode *role playing* atau disebut dengan metode bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang memiliki tujuan, arah, aturan, dan unsur yang menyenangkan. Sebagaimana ditegaskan oleh (Ari Yanto, 2015) *Role playing* untuk membantu siswa memperoleh pemahaman tentang nilai-nilai sosial yang tercemrin dalam dirinya sendiri, meningkatkan sosial mereka dan menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dengan demikian metode *role playing* memberi siswa kesempatan untuk memikirkan peran apa yang mereka mainkan, dan dapat menempatkan diri dalam situasi orang lain sesuai dengan arahan guru. Penggunaan metode *role playing* meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran seperti teori pembelajaran Edgar Dale.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Barelantan, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran PAI siswa merasa bosan, mengantuk, sering bermain sendiri dibelakang dan kurang dalam mendengarkan penjelasan guru, sehingga mereka kurang dalam memahami penjelasan mata pelajaran PAI. Sementara metode dan strategi yang digunakan yaitu ceramah, penugasan dan penghafalan. Metode ini diakui kurang memotivasi siswa (Bimo Walgito, 2004), walaupun sudah menjadi kebiasaan siswa akibatnya siswa kurang aktif karena hanya menerima dan mengerjakan apa yang diberikan oleh guru tanpa ada penemuan-penemuan dari siswa itu sendiri. Hal ini tentunya berdampak pada siswa sehingga berimplikasi hasil belajar siswa rendah. Data awal yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SDN Barelantan masih kurang maksimal. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian pada mata pelajaran PAI diketahui hanya 8 siswa yang tuntas dengan nilai diatas 75 dan yang tidak tuntas sebanyak 10 orang dengan nilai rata-rata 60, sedangkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dari pelajaran PAI adalah 75. Maka dapat dikatakan siswa kelas V SDN Barelantan belum mencapai ketuntasan minimum.

Sehubungan dengan kelebihan dari metode *role playing* yang menekankan pada kenyataan dimana siswa diikut sertakan dalam memainkan peranan didalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial dan dapat menirukan ekspresi tokoh yang akan diperankan sehingga sistsuasi belajar lebih menyenangkan. Dengan demikian, dalam metode pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah meperagakan

drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui metode *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya (Kiromim Baroroh, 2011). Berdasarkan gejala yang diuraikan tersebut, penulis mengangkat penelitian ini sehingga dengan harapan hasil dari penelitian ini bisa menjadi masukan sekaligus sebagai panduan dalam mencari solusi untuk pemecahan masalah yang ada pada sekolah tersebut terutama masalah yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

METODE

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penilaian Tindakan Kelas yaitu suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran (Ani Widayati, 2009). Penelitian ini dilakukan di SDN Barelantan Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah pada tahun 2024 di kelas V semester genap dengan jumlah siswa 18 orang.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan untuk menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI pada pokok bahasan hidup sederhana. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimulai dari tanggal 9 januari 2024 sampai pada tanggal 30 januari 2024. Subyek penelitian ini adalah kelas V SDN Barelantan semester genap Tahun Ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 18 orang. Siklus pertama melibatkan dua kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran dan evaluasi. Sementara itu, siklus kedua dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus pertama dilakukan oleh guru dan peneliti sebagai pengamat, dan hal yang sama berlaku pada siklus kedua. Hasil observasi dianalisis secara bersama-sama, kemudian digunakan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Metode yang digunakan ialah metode *role playing* (bermain peran), mata pelajaran PAI

materi Hidup Sederhana dan Ikhlas Beramal. Adapun prosedur penelitian dari tiap siklus dijelaskan, mulai dari Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi Tindakan. Kegiatan ini dilakukan untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan yang beruntun, yang kembali ke langkah-langkah semula. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan tahap rancangan penelitian yang berupa bahan ajar yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Media pembelajaran pendukung, metode yang akan di aplikasikan, instrument penelitian dan rubrik penilaian peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan tindakan, dimana kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran sesuai dengan (RPP) yang telah dirancang terlebih dahulu pada akhir kegiatan belajar mengajar peneliti atau guru melakukan tes untuk mengetahui seberapa banyak penguasaan materi yang dapat dipahami Peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan secara bersama dengan tahap kedua yaitu observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan. Tahap pengamatan/observasi dilakukan oleh dua orang observer yaitu peneliti sendiri dan Bapak MH salah seorang guru. Tahap terakhir yaitu refleksi tahap ini dilakukan untuk mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMEBHASAN

Hasil

a. Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK). Tahap ini hal-hal yang dilakukan oleh peneliti dan guru adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan pokok bahasan
- b) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan dikelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- d) Mempersiapkan instrument untuk menganalisis data tentang preses hasil

Tindakan yang dilakukan, terdiri dari: Lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, instrument tes untuk mengukur pemahaman siswa dengan menggunakan soal pilihan ganda.

2) Pelaksanaan

Pada siklus I dilakukan dua kali pertemuan pada hari selasa tanggal 9 januari-16 januari 2024, dengan alokasi waktu 3x35 menit. Adapun materi yang diajarkan pada siklus I yaitu hidup sederhana yang dilaksanakan sesuai RPP yang sudah dibuat sebelumnya.

3) Observasi

a) Aktivitas Guru dan Siswa

Data hasil observasi guru diperoleh adalah 70% terlihat dari perencanaan guru masih belum maksimal, guru belum membuat kesimpulan evaluasi dan tergolong dalam kategori cukup. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas guru pada siklus I ini belum mencapai target minimal dan perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya. Data hasil observasi siswa diperoleh sebesar 40% terlihat dari kurangnya keseriusan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, Interaksi siswa dengan guru masih kurang karena dalam proses

pembelajaran siswa masih malu untuk bertanya dan mengeluarkan pendapatnya, siswa masih kurang memperhatikan dan tidak mencatat penjelasan guru, siswa masih belum bersemangat dalam proses pembelajaran dan tergolong dalam kategori sangat kurang aktif. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa pada siklus I ini belum mencapai target minimal dan belum berhasil untuk mencapai indikator yang telah di tentukan. Oleh karena itu perlu diadakan perbaikan pada siklus II karena aktivitas belajar siswa tergolong sangat kurang aktif dan akan dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

b) Data Hasil Belajar

Setelah melakukan proses belajar mengajar pada siklus I dengan menggunakan metode role playing, kemudian dilakukan evaluasi tes hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan ganda sebanyak sepuluh butir soal yang dikerjakan secara individu agar guru mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Data Hasil Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Nilai	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
	18	90	40	1240	68,88	44,44%

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mengikuti tes adalah 18 orang, dimana dapat diketahui bahwa pada siklus I ini masih banyak siswa yang tidak tuntas secara individual sehingga ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus ini mencapai 44,44%. Jadi pada siklus I banyak siswa yang tuntas adalah 8 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang dari 18 siswa yang mengikuti tes. Presentase ketuntasan siswa juga belum mencapai standar yang diinginkan dan penggolongan belajar siswa masih dikategorikan kurang.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pembelajaran di atas, dilihat dari aktivitas guru dan siswa pada siklus I, terdapat beberapa kekurangan yang masih perlu diperbaiki pada pelaksanaan

siklus berikutnya. Setelah dilakukan analisis secara seksama bersama *observer*, maka kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang masih perlu diperbaiki adalah sebagai berikut:

- Kurangnya keseriusan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- Perencanaan guru masih belum maksimal.
- Guru belum membuat kesimpulan dan evaluasi.
- Interaksi siswa dengan guru masih kurang karena dalam proses pembelajaran siswa masih malu untuk bertanya dan mengeluarkan pendapatnya.
- Siswa masih kurang memperhatikan dan tidak mencatat penjelasan guru.
- Siswa masih belum bersemangat dalam proses pembelajaran.

Adapun solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut antara lain sebagai berikut:

- a) Hendaknya guru lebih tegas dalam menyikapi siswa yang sering bermain-main didalam kelas ketika pelajaran sedang berlangsung agar keseriusan dan kesungguhan siswa tidak terganggu oleh temannya yang lain.
- b) Tetap memberikan motivasi secara kontinu sehingga timbul kemauan untuk belajar dan timbulnya percaya diri dalam diri siswa itu sendiri.
- c) Guru juga bisa menjadi sahabat bagi siswa, karena jika siswa menganggap gurunya sebagai sahabat mereka tidak akan malu untuk mengeluarkan pendapatnya.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK). Tahap ini hal-hal yang dilakukan oleh peneliti dan guru adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan pokok bahasan
- b) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan dikelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- d) Mempersiapkan instrument untuk menganalisis data tentang preses hasil Tindakan yang dilakukan, terdiri dari: Lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, instrument tes untuk mengukur pemahaman siswa dengan menggunakan soal pilihan ganda.

2) Pelaksanaan

Pada siklus II dilakukan dua kali pertemuan pada hari selasa tanggal 23 januari-30 januari 2024, dengan alokasi waktu 3x35 menit. Adapun materi yang diajarkan pada siklus II yaitu Ikhlas beramal yang

dilaksanakan sesuai RPP yang sudah dibuat sebelumnya.

3) Observasi

a) Aktivitas Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil analisis dan observasi terhadap aktivitas guru, selama proses pembelajaran berlangsung maka hasil observasi aktivitas guru, pada tabel di atas maka bisa diketahui persentase tingkat keberhasilan aktivitas guru setelah dilakukan analisis pada siklus II mencapai 90%, terlihat dari tahap pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dikarenakan murid dan guru sudah belajar pada siklus sebelumnya tentang penggunaan metode role playing dalam proses pembelajaran. Guru sudah melakukan tahapan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing sudah berjalan dengan baik pada mata pelajaran PAI dan hasil observasi guru dikategorikan sangat baik. Hasil observasi aktivitas belajar siswa diperoleh data pada siklus II mencapai 90%, terlihat dari siswa fokus dalam memperhatikan pelajaran dari guru dikarenakan suasana pembelajaran yang dibuat guru. Komunikasi antara siswa dengan guru mulai aktif membuat pembelajaran menjadi berjalan dengan baik dapat disimpulkan keaktifan secara keseluruhan yaitu dengan kriteria sangat aktif. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan setelah dilaksanakan siklus II.

b) Data Hasil Belajar

Setelah melakukan proses belajar mengajar pada siklus II dengan menggunakan metode *role playing*, kemudian dilakukan evaluasi tes hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan ganda sebanyak sepuluh butir soal yang dikerjakan secara individu agar guru mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Data Hasil Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Nilai	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
	18	100	60	1570	87,22	88,88%

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mengikuti tes

adalah 18 orang, dimana dapat diketahui bahwa pada siklus II nilai rata-rata siswa

87,22 dengan perincian siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa. Pada persentase ketuntasan belajar siswa kelas V pada siklus II dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum belajar yaitu 75 dan ketuntasan belajar siswa 85%.

4) Refleksi

Hasil yang dicapai pada siklus II menunjukkan bahwa skor hasil belajar peserta didik meningkat dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II ini telah mencapai target yang diharapkan, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Peningkatan tersebut antara lain:

- a) Pada tahap pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dikarenakan murid dan guru sudah belajar pada siklus sebelumnya tentang penggunaan metode *role playing* dalam prose pembelajaran.
- b) Guru sudah melakukan tahapan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sudah berjalan dengan baik pada mata pelajaran PAI.
- c) Demikian pula dengan perhatian siswa, siswa fokus dalam memperhatikan pelajaran dari guru dikarenakan suasana pembelajaran yang dibuat guru.
- d) Komunikasi antara siswa dengan guru mulai aktif membuat pembelajaran menjadi berjalan dengan baik.

Pembahasan

Adapun penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dan setiap pertemuan memiliki alokasi waktu yang sama yaitu 3x35 menit. Penelitian tindakan kelas ini diharapkan bisa memperbaiki keterampilan guru dalam mengajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI melalui metode Role Playing pada setiap siklusnya. Pada siklus I hasil observasi aktivitas guru mencapai 70%, hasil observasi aktivitas siswa yaitu 40%, jumlah siswa tuntas sebanyak 8 orang siswa, jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang siswa dan nilai rata-rata

68,88%. Untuk itu peneliti perlu melanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I dan memperbaiki hasil belajar siswa.

Siklus II hasil observasi aktivitas guru mencapai 90%, hasil observasi aktivitas siswa 90%, jumlah siswa tuntas sebanyak 16 orang siswa, jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang siswa dan nilai rata-rata 87,22%. Berdasarkan hasil observasi dan tes yang diisi oleh siswa dapat disimpulkan bahwa guru telah mampu mempertahankan dan meningkatkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran Role Playing. Hal ini didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan semakin baiknya kegiatan pembelajaran berdasarkan observer. Tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa. Dengan demikian, berdasarkan hasil tes siklus II hasil belajar PAI telah sesuai dengan target yang ingin dicapai. Karena tingkat hasil belajar sudah tercapai, maka peneliti (sebagai guru) tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 3. Ringkasan Evaluasi Siklus I dan II

Siklus ke	I	II
Obsevasi Aktivitas Guru	70%	90%
Obsevasi Aktivitas Siswa	40%	90%
Jumlah Siswa Tuntas	8	16
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	10	2
Rata-rata	68,88	87,22
Ketuntasan klasikal	44,44%	88,88%

Jadi, dilihat pada Tabel 3 ringkasan evaluasi siklus I dan II. Pada siklus I dan siklus II tahapan-tahapan telah dilaksanakan dengan baik sehingga memberikan dampak dan perbaikan positif bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga membuat siswa menjadi lebih aktif, nilai siswa menjadi meningkat dan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil observasi aktivitas guru dalam menerapkan metode *Role Playing* pada siklus I mencapai 70%, meningkat pada siklus II menjadi 90%. Observasi aktivitas siswa pada siklus I dalam mengikuti metode pembelajaran *Role Playing* mencapai 40%, meningkat pada siklus II menjadi 90%. Sedangkan pada aspek hasil belajar terjadi peningkatan ketuntasan individu dari 8 orang

siswa pada siklus I menjadi 16 orang siswa pada siklus II. Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN Barelantan ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Temuan ini sejalan dengan teori Hidayati *role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di pakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain (Hidayati, 2004). Menurut penelitian (Kartini Lana, 2023) mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dengan memainkan peran tokoh-tokoh yang ada dalam hubungan sosial, sehingga siswa dapat melibatkan keterampilan emosional sebagai orang lain di luar dirinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari paparan data dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SDN Barelantan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas guru dalam menerapkan metode *Role Playing* pada siklus 1 mencapai 70%, dan meningkat pada siklus II menjadi 90%. Observasi aktivitas siswa pada siklus 1 dalam mengikuti metode pembelajaran *Role Playing* mencapai 40%, meningkat pada siklus II menjadi 90%. Dari 18 orang yang mengikuti pembelajaran dan evaluasi pada siklus I, terdapat 8 orang siswa yang tuntas pada siklus I dan yang tidak tuntas sebanyak 10 orang siswa dengan rata-rata mencapai 68,88%. terdapat 18 orang siswa yang mengikuti pembelajaran dan evaluasi pada siklus II, 16 orang siswa yang tuntas pada siklus II dan yang tidak tuntas hanya 2 orang siswa dengan rata-rata mencapai 87,22%. Kenaikan hasil belajar dari 8 siswa menjadi 16 siswa. Berdasarkan uraian di atas maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa baik secara individual maupun klasikal pada siklus II dan itu menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN Barelantan Tahun Pelajaran 2023/2024.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan bapak Moh. Hadi, S.Pd guru PAI SDN Barelantan yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SDN Barelantan.

REFERENSI

- Ani Widayati (2009). Penelitian Tindakan Kelas, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VI(1). hlm. 88 – 89. <http://ejournal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view>
- Ari Yanto (2015). Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, I(1). hlm. 54. https://www.researchgate.net/publication/336276080_METODE_BERMAIN_PERAN_ROLE_PLAYING_UNTUK_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_SISWA_PADA_MATA_PELAJARAN_IPS
- Bimo Walgito (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Afset.
- Hidayati (2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: UNY.
- Ina Magdalena, Syifa Fauziah, Putri Widiya Sari, & Nesfi Berliana (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2). hlm. 283-295. <http://ejournal.stipn.ac.id/index.php/nusantara>
- Kartini Lana (2023). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 17 Tidore Kepulauan Pada Konsep Usaha. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), hlm 317. <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmi>
- Khoirun Rosyadi (2004). *Pendidikan Profetik*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kiromim Baroroh (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(2). hlm 162. https://www.researchgate.net/publication/330562369_Upaya_Meningkatkan_Nilai_Nilai_Karakter_Peserta_Didik_Melalui_Penerapan_Metode_Role_Playing
- Leny Marinda (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya

- Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Annisa : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1). hlm 117.
https://www.researchgate.net/publication/348872697_TEORI_PERKEMBANGAN_KOGNITIF_JEAN_PIAGET_DAN_PROBLEMATIKANYA_PADA_ANAK_USIA_SEKOLAH_DASAR
- Mardiah Kalsum Nasution (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1). hlm 9.
<http://ejournal.ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/studiadidaktika>
- Pusvyta Sari (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *MUDIR : Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol. 1, No. 1. hlm 42.
<http://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpi/index>
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab 1 Pasal 1