

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan Tahun Pelajaran 2018/2019

Eti. N

SDN 008 Sialang Dua Dahan, Rengat Barat, Indragiri Hulu, Riau
e-mail: 3tinazar@gmail.com

Abstrak

Terkait dengan mutu Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD) yang sampai saat ini masih jauh dari harapan. Pembelajaran mata pelajaran PAI yang selama ini berlangsung masih bersifat monoton, dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Metode yang digunakan masih bersifat pasif dan kurang dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI. Ketidak berhasilan pembelajaran ini dibuktikan dari hasil ulangan tengah semester gasal dari sebanyak 23 siswa, siswa yang belum memenuhi KKM (<75) adalah sebanyak 13 siswa atau 56 %, sedangkan yang sudah memenuhi adalah sebanyak 10 siswa atau 44%. Rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran PAI 72. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal dan dibawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran PAI menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan Tahun Pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 23 siswa pada saat sebelum menggunakan metode *Role Playing* yang nilainya di atas KKM sebanyak 10 siswa atau 44%, namun setelah menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I jumlah siswa yang nilainya di atas KKM sebanyak 14 siswa atau 61%, dan pada siklus II meningkat sebanyak 19 siswa atau 83%. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas, sebelum menggunakan metode *Role Playing* sebesar 72 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81.

Kata kunci: Hasil belajar, Role playing

Abstract

Related to the quality of Islamic Religious Education (PAI) at the level of elementary school education (SD), which until now is still far from expectations. Learning PAI subjects that have been taking place so far are still monotonous, and students are less active in learning. The method used is still passive and less able to improve the learning outcomes of PAI subjects. This learning failure is evidenced by the results of the odd mid-semester test of 23 students, students who have not met the KKM (<75) are 13 students or 56%, while those who have fulfilled are as many as 10 students or 44%. The average grade in PAI subjects is 72. This shows that student learning outcomes are still not optimal and below the KKM. This study aims to determine the increase in learning outcomes for PAI subjects using the Role-Playing method for fifth grade students at SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan in the 2018/2019 academic year. The results of this study indicate that of the 23 students before using the Role-Playing method whose scores were above the KKM were 10 students or 44%, but after using the Role-Playing method in the first cycle the number of students whose scores were above the KKM were 14 students or 61%, and in the second cycle increased by 19 students or 83%. The increase in learning outcomes can also increase the average value of the class, before using the Role-Playing method by 72 in the first cycle to 73 and in the second cycle to 81.

Keywords: Learning outcomes, Role playing

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami perkembangan dalam mewujudkan generasi muda yang mampu menghadapi globalisasi. Berbagai upaya dilakukan agar tujuan pendidikan di

Indonesia tercapai. Salah satunya dibuatlah kurikulum pendidikan, baik ditingkat Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Umum, Bahkan Perguruan Tinggi. Salah satu mata pelajaran yang harus disampaikan pada anak didik yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI).

PAI secara garis besar bertujuan untuk membina manusia agar menjadi hamba Allah SWT. yang sholeh dengan seluruh aspek kehidupan, perbuatan, pikiran, dan perasaan. Khususnya agar manusia selalu mengabdikan diri dan menyembah Allah SWT. Seperti pada ayat berikut Q.S Adz Dzariyat (56) ḤArtinya:” Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.”

PAI merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan ditingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD). PAI sangat kompleks, sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan metode pembelajaran agar ilmu agama Islam dapat dimengerti, dipahami dan dijadikan pedoman hidup di dunia. Pembelajaran bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Hal ini terbukti dengan hasil ulangan para siswa berbeda-beda, padahal mendapat pelajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama. Menurut Rohmat (2000) belajar juga merupakan proses kompleks dan unik yang melibatkan beberapa aspek kepribadian baik fisik maupun mental.

Dalam interaksi belajar mengajar, seorang guru sebagai pengajar akan berusaha secara maksimal dengan menggunakan berbagai ketrampilan dan kemampuan yang dimilikinya agar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus dapat menciptakan situasi yang menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan maksimal. Menurut Sanjaya (2009) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen mengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri (materi pembelajaran).

Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal. Siswa hanya dapat menerima materi pelajaran sebagian dari apa yang disampaikan oleh guru, lebih parah lagi siswa sebagai penerima materi pelajaran tidak menangkap apa yang disampaikan oleh guru.

Keadaan proses pembelajaran di Sekolah Dasar selama ini menekankan pada konteks penanaman konsep dasar yang mengarah pembentukan pengetahuan sikap, keterampilan dan nilai-nilai filosofis yang telah ada. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran dituntut suatu strategi pembelajaran yang direncanakan oleh guru dengan mengedepankan kreatifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui kegiatan belajar yang menekankan pada aktifitas siswa, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima ilmu agama Islam yang diberikan oleh guru sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Suparno (2002), siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dicirikan oleh dua aktifitas, yaitu aktifitas dalam berfikir (*minds on*) dan aktifitas dalam berbuat (*hands on*). Perbuatan nyata siswa dalam pembelajaran merupakan hasil keterlibatan berfikir siswa terhadap kegiatan belajarnya. Dengan demikian proses pemahaman siswa dalam menyampaikan materi harus benar-benar dapat diterima. Apalagi pada mata pelajaran PAI. Karena ruang lingkup PAI ada tiga pokok pembelajaran, yaitu keimanan, ibadah dan tasawuf. Sedangkan dalam tingkat Sekolah Dasar kompetensinya mencakup al-Quran dan Hadis, keimanan, ibadah, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Khususnya kelas V, pada jenjang ini pembelajaran PAI sudah memuat materi agama Islam yang sudah mendalam. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk selalu dapat mengerti dan memahami tentang materi yang disampaikan oleh guru.

Apalagi pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Pada materi ini siswa diharapkan untuk memahami dan meneladani kisah-kisah atau Sejarah Peradaban Islam. Pada materi ini sebagian siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena materi bersifat cerita. maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa. Guru

diharapkan mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan jelas dan strategis. Sampai saat ini, masih ada siswa kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan, Kecamatan Rengat Barat, tahun pelajaran 2018/2019 mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani pada mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Guru menganggap bahwa dengan pembelajaran mata pelajaran yang ditentukan dan dijumpai hanya mencatat, mendengar, dan menghafal sehingga yang diperoleh hanya cerita dan penjelasan. Sehingga siswa tidak dapat mengimplementasikan materi pelajar dalam kehidupan sehari-hari dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan dan agar pembelajaran dapat berlangsung aktif maka diperlukan suatu metode pembelajaran. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran, diantaranya: (1) Ceramah, (2) Demonstrasi, (3) Diskusi, (4) Simulasi, (5) Laboratorium, (6) Pengalaman Lapangan, (7) *Role playing*, (8) Debat dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Karena, selama ini siswa kelas V SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani mata pelajaran PAI.

Peneliti menggunakan metode ini dengan tujuan agar siswa lebih dapat memahami dan siswa lebih aktif sehingga pembelajaran berlangsung efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Karena siswa dituntut untuk aktif sebagai pemain peran dan sebagai pengamat permainan peran. Hal ini terbukti dari hasil belajar mata pelajaran PAI pada ujian tengah semester gasal sebanyak 23 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 10 siswa atau 44% dan nilai rata-rata kelas yang hanya 72, kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran PAI masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan tahun pelajaran 2018/2019 untuk siswa kelas V sebesar 75.

Menurut peneliti, kenyataan kurang berhasilnya siswa dalam memahami dan meneladani materi sejarah kebudayaan Islam. kemungkinan siswa tidak mampu memahami materi pelajaran dengan baik, mungkin juga guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Sehingga setiap proses pembelajaran siswa kurang dapat memahami materi pembelajaran PAI yang disampaikan oleh guru. Temuan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan dan metode yang telah digunakan sebelumnya ini mendasari peneliti untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan Tahun Pelajaran 2018/2019".

METODE PENELITIAN

Menurut Tanjung dan Ardial (2008) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoristis dianggap paling mungkin salah. Hipotesis akan ditolak jika ternyata salah dan akan diterima apabila fakta-fakta mebenarkannya. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis yang penulis ajukan sebagai berikut:

Penerapan Metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI khususnya materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan tahun pelajaran 2018/2019.

Metode penelitian adalah suatu cara yang dipergunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian (Ari Kunto 2006). Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yaitu suatu bagian dari penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di kelas dan bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas (Iskandar 2009).

PTK selain bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, juga untuk kinerja guru dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain PTK bukan hanya bertujuan untuk mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan yang dihadapi, tetapi yang lebih penting adalah memberikan pemecahan berupa tindakan untuk mengatasi masalah. Dalam penelitian tindakan kelas terdapat partisipatif dan kolaboratif. Penelitian kolaboratif menentukan fokus strategi peningkatannya, singkatnya secara bersama-sama (1) menyusun rencana tindakan bersama-sama (2) bertindak (3) mengamati secara bersama-sama (4) melakukan refleksi bersama-sama, itulah empat pokok penelitian tindakan kelas (Madya,2006).

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Azwar 2002).

Konsep pokok penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin terdiri dari 4 komponen yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai siklus (Iskandar, 2009). Berikut implementasi penelitian tindakan kelas pada penelitian ini:

Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Dalam langkah perencanaan tindakan dilakukan pengamatan dan observasi terhadap siswa terhadap pembelajaran melalui metode *Role Playing*.

Guru menyiapkan penunjang keberhasilan metode *Role Playing*, salah satunya adalah membuat scenario dan RPP untuk pembelajaran. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan scenario.

a. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan dimulai dengan berdoa dan membaca surat-surat pendek.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan scenario.
- 3) Guru memberi sedikit penjelasan tentang cara bermain.
- 4) Siswa dipersilahkan bermain sesuai scenario.
- 5) Siswa yang lain mengamati dan menulis tanggapan mereka.
- 6) Setelah *Role Playing* selesai dilanjutkan dengan tanya jawab.
- 7) Sebagai penutup, guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan, tertulis, dan mengajak siswa untuk perbaikan pembelajaran.

b. Observasi

Guru melakukan pengamatan secara sistematis terhadap kegiatan yang dilakukan siswa, kegiatan pengamatan dilakukan secara menyeluruh terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

c. Refleksi

Hasil observasi dianalisis dan disimpulkan. Selanjutnya hasil refleksi dipakai sebagai dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus II.

Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan yang dilaksanakan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. kegiatan ini dimulai dengan penanaman konsep secara jelas tentang permainan peran.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Kegiatan dimulai dengan berdoa dan membaca surat-surat pendek.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan skenario.
- c. Guru memberi teks skenario kepada siswa dengan jangka waktu yang lebih lama daripada siklus I agar pemahaman siswa terhadap teks lebih baik.
- d. Guru lebih mengatur posisi bermain peran dan mengkondisikan suasana dalam kelas agar lebih tenang.
- e. Siswa dipersilahkan bermain sesuai skenario.
- f. Siswa yang lain mengamati dan menulis tanggapan mereka.
- g. Setelah *Role Playing* selesai dilanjutkan dengan tanya jawab.
- h. Sebagai penutup, guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan, tertulis, dan mengajak siswa untuk perbaikan pembelajaran.

3. Observasi

Setelah pelaksanaan tindakan dilakukan observasi sebagaimana siklus I terhadap kemampuan siswa secara menyeluruh dalam pembelajaran.

4. Refleksi

Berdasarkan kegiatan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, dan observasi pada siklus II juga dilakukan refleksi sebagaimana siklus I. Hasil refleksi siklus II dijadikan pijakan untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

Adapun tempat penelitian yang penulis gunakan untuk tempat penelitian yaitu SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan siswa kelas V. Peneliti ingin mengadakan penelitian di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan karena nilai-nilai mata pelajaran PAI masih dirasa kurang memuaskan atau kurang maksimal. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2018 sampai dengan bulan Juni 2019. Perlu dijelaskan disini bahwa penelitian dilaksanakan pada bulan tersebut, karena sesuai dengan program semester II yang peneliti susun

Selain itu, dalam penelitian ini subyek yang melaksanakan tindakan adalah Guru PAI dan subyek yang menerima tindakan adalah siswa kelas V SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan sebanyak 23 siswa. Sedangkan informannya adalah kepala sekolah dan guru lainnya.

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti sendirilah yang menjadi instrument. Peneliti meninjau langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan fokus penelitian. Untuk memperoleh data dan informasi yang akurat, maka perlu teknik pengumpulan data yang sesuai dengan penelitian ini yaitu teknik dokumentasi, observasi, dan tes.

Untuk analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif, yang terdiri dari tiga komponen analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Huberman dalam Madya, 2006). Adapun ketiga komponen tersebut adalah:

1. Reduksi Data

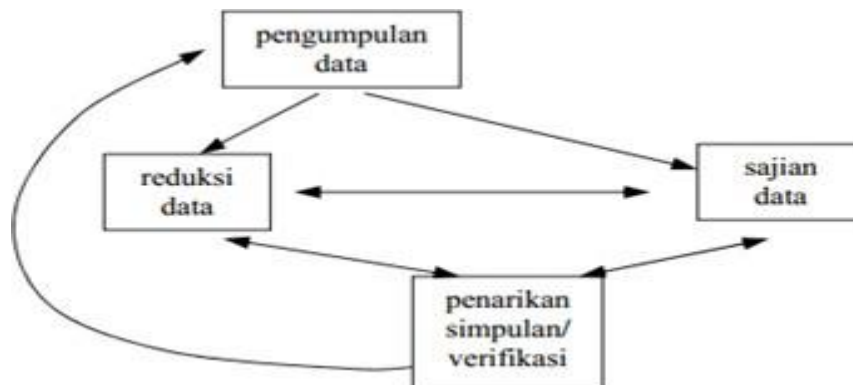
Proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah data mentah kedalam catatan lapangan.

2. Penyajian Data

Penyajian data yaitu memberikan kesimpulan sementara dari rangkaian informasi yang terkumpul. Dalam penyajian data dilakukan dengan merangkai data yang tersaji untuk dikembangkan dalam bentuk narasi.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan tentang peningkatan dan perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap, mulai dari kesimpulan sementara, yang ditarik pada siklus I, maupun kesimpulan pada akhir siklus II.



Gambar 1. Proses analisis data

Kemudian untuk indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 70% siswa kelas V SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan mendapatkan nilai diatas nilai KKM yaitu 75 dan nilai rata-rata siswa kelas V naik menjadi 81.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui hasil observasi dapat diketahui bahwa pada saat pra siklus hasil belajar mata pelajaran PAI masih belum maksimal. Dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Apalagi pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Pada materi ini siswa diharapkan untuk memahami dan meneladani kisah-kisah atau Sejarah Peradaban Islam. Pada materi ini sebagian siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena materi bersifat cerita, maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa.

Selama ini metode pembelajaran yang digunakan guru hanya ceramah dan tanya jawab, maka pembelajaran hanya monoton dan siswa menjadi bosan. Pada metode ini, kegiatan pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru dan kurang melibatkan aktifitas siswa. Guru hanya ceramah di depan kelas dan memberikan tugas serta beberapa pertanyaan kepada siswa. Penggunaan metode ini menyebabkan siswa lebih cepat mengantuk, bosan, dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran masih kurang dan hasil belajar menjadi rendah. Hal tersebut, merupakan pokok permasalahan yang terjadi sebelum pelaksanaan penelitian ini dilakukan.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Proses penerapan metode *Role Playing* dapat dimulai dengan menentukan materi pembelajaran yang akan di ajarkan, menentukan sumber belajar, membuat skenario drama, melaksanakan pertunjukan peran, dan evaluasi pemahaman siswa. Dengan metode ini berarti siswa berperan langsung dalam pembelajaran. Siswa berperan seperti kisah yang ada dalam materi pembelajaran. Sebagian siswa memerankan skenario yang dibuat oleh guru, dan siswa yang lainnya memperhatikan jalannya pertunjukan peran.

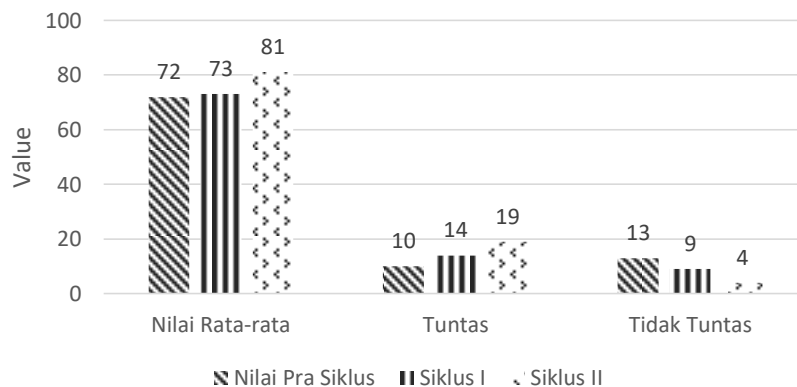
Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* diharapkan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Hasil belajar dan rata-rata nilai siswa juga diharapkan dapat meningkat dari sebelum metode ini dilakukan.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan Siklus II dalam mata pelajaran PAI pada kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan diperoleh pembahasan sebagai berikut:

Pembelajaran pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang kisah Umar Bin Khattab pada kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, hal ini ditunjukkan dengan nilai siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sesudah pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar siswa kelas V SDN 008 Sialang Dahan

Keterangan	Nilai Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	72	73	81
Tuntas	10	14	19
Tidak Tuntas	13	9	4



Gambar 2. Grafik perbandingan hasil dan ketuntasan belajar

Dari tabel 1 dan gambar 2 dapat dijelaskan bahwa pada proses pra siklus atau nilai Ujian Tengah Semester Gasal mata pelajaran PAI kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan, setelah dievaluasi diperoleh hasil yang tidak memuaskan dimana 56% atau sebanyak 13 siswa tidak tuntas sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75, sedangkan yang nilainya diatas KKM hanya 44% atau sebanyak 10 siswa.

Untuk itu diadakan perbaikan pembelajaran siklus I dengan menggunakan metode *Role Playing*. Hasil siklus I adalah 61% atau sebanyak 14 siswa tuntas dan 39% atau 9 siswa tidak tuntas. Hasil Belajar pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pra siklus ke siklus I, tetapi peningkatan ini belum seperti yang diharapkan yaitu diatas 70% dari jumlah siswa.

Untuk mencapai indikator yang diharapkan maka dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Setelah dilakukan pembelajaran siklus II diperoleh hasil yang sudah memuaskan. Sebanyak 83% atau 19 siswa tuntas dan 17% atau 4 siswa tidak tuntas, ini menandakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus II telah berhasil. Indikator yang diharapkan sudah tercapai dengan baik.

Hal ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada siswa kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan Kecamatan Rengat Barat Kabupaten Indragiri Hulu.

Peningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran PAI pada siswa kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan setelah dilakukan penelitian juga harus di ikuti oleh meningkatnya nilai Rata-rata siswa. Pada penelitian ini indikator nilai rata-rata siswa yang ingin dicapai yaitu 75-80.

Kemudian dari tabel 1 dapat dijelaskan bahwa rata-rata siswa pada mata pelajaran PAI kelas V SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan telah meningkat pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I rata-rata siswa kelas V naik dari pra siklus 72 menjadi 73. Rata-rata pada siklus I belum mencapai indikator, maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diperoleh hasil rata-rata siswa kelas V naik dari siklus I 73 menjadi 81. Rata-rata pada siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas V pada siklus II telah mencapai Indikator.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan Rengat Barat Indragiri Hulu Tahun Pelajaran 2018/2019, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan Rengat Barat Indragiri Hulu Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini bisa dilihat dari hasil peningkatan nilai dibawah ini. Kondisi awal (pra siklus) siswa yang nilainya diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sebanyak 10 siswa atau 44% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 13 siswa atau 56%. Pada siklus I siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 14 siswa atau 61% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 9 siswa atau 39%. Pada siklus II siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 19 siswa atau 83% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 4 siswa atau 17%. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum menggunakan metode *Role Playing* sebesar 72 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81.

Adapun saran-saran untuk penelitian lain kedepannya adalah guru mata pelajaran seharusnya lebih menguasai jalannya pembelajaran agar pembelajaran dengan metode *Role Playing* lebih efektif. Selain itu guru seharusnya dapat merancang metode *Role Playing* secara tepat dan kontinu. Kemudian guru harus lebih dapat mengatur suasana pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Adapun untuk kepala sekolah hendaknya menyediakan fasilitas yang layak seperti buku dan media pembelajaran yang bisa menunjang keberhasilan metode.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Anissatul Mufarokah. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Sukses offset
- Bahdin Nur Tanjung & H. Ardial. 2008. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana
- Basyiruddin Usman. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Press
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Penerbit J-ART
- Hasan Basri. 2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Hasbullah. 1994. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Hisyam Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada
- Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Pakem Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan*. Semarang: Rasail Media Group
- Kartono. 1995. *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju
- Lexy J.Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2003. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti Ramayulis. 2001. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- Rohmat. 2000. *Pengantar Media Pembelajaran*. Surakarta: STAIN Surakarta Sardiman. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajawali Siti Habibatin.

2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Grafindo Persada Slameto. 1998. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*.Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjana. 2010. *Sosiologi suatu pengantar*.Jakarta: Grafindo Persada
- Suharsimi Ari Kunto. 2006. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suparno. 2002. *Materi PAI*.Bandung: Alfabet.
- Suwarsih Madya. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Salatiga: PT. Bumi Aksara Syah Muhibbin. 1999. *Metodologi Penelitian Agama*.Jakarta: Grafindo Persada. Syaifudin Azwar. 2002. *Test Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset
- Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wahidmurni. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Renada Media Group
- Winkel WS. 2007. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.