

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI MATERI KISAH SAHABAT KHOLIFAH ABU BAKAR AS SHIDDIQ DENGAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SDN I DARMAJI KEC.KOPANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Kadarusman

Guru PAI SDN 1 Darmaji Kabupaten Lombok Tengah

Abstrak. Terkait dengan mutu Pendidikan Agama Islam pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD) yang sampai saat ini masih jauh dari harapan. Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam 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 Pendidikan Agama Islam. Ketidak berhasilan pembelajaran ini dibuktikan dari 30 orang siswa yang tuntas belajar hanya 14 orang atau sebesar 46,6 % dan yang belum tuntas sebanyak 16 orang siswa atau sebesar 53,4. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 70% siswa kelas IV mendapat nilai diatas KKM yaitu 75 dan nilai rata-rata naik menjadi 81. Penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis interaktif yang langkah-langkahnya sebagai berikut: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas IV di SDN1 Darmaji tahun pelajaran 2017/2018 . Hal ini terlihat dari 30 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 17 siswa atau 56,66%, dan pada siklus II siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 27 siswa atau 90%. Kenaikan Hasil belajartersebutjuga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar62,83 dan meningkat pada siklus II menjadi 80,83.

Kata kunci: Hasil Belajar, PAI, Metode Role Playing, Siswa

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).

Meskipun prestasi intelektual anak-anak sangat banyak mengalami peningkatan yang cukup baik dengan mengikuti berbagai macam olimpiade sains internasional, namun kemunduran justru terjadi pada aspek lain yang amat penting, yaitu moralitas. Kemunduran pada aspek ini menyebabkan krisis pendidikan akhlak di dunia pendidikan kita, sehingga dunia pendidikan di Indonesia tidak dapat menahan laju kemerosotan akhlak

yang terus terjadi pada siswa didik kita.

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. Namun demikian, setiap individu tidak ada yang sama. Perbedaan inilah yang juga mempengaruhi perbedaan tingkah laku belajar dikalangan anak didik, hal ini tidak selalu disebabkan karena faktor intelegensi yang rendah (kelainan mental), tetapi disebabkan juga oleh faktor-faktor non intelegensi. Dengan demikian IQ tinggi belum tentu menjamin keberhasilan belajar.

Dapat kita cermati hal-hal pentingsebagai seorang pendidik, yaitu bahwa anak usia SD merupakan seseorang yang aktif, punya kemampuan untuk membentuk pengetahuannya sendiri (Anisatul M,2009:16) . Demikian juga yang terjadi di SDN 1 Darmaji berdasarkan hasil ulangan harian

yang diadakan pada mata pelajaran Agama materi kisah teladan sahabat Nabi diperoleh data bahwa dari 30 orang siswa yang tuntas belajar hanya 14 orang atau sebesar 46,6 % dan yang belum tuntas sebanyak 16 orang siswa atau sebesar 53,4% belum mencapai KKM yang telah ditetapkan pada Tahun pelajaran 2017/2018 untuk kelas IV sebesar 70 dengan Ketuntasan klasikal sebesar ≥ 85 .

Ternyata penyebabnya karena semua proses kegiatan belajar selama ini berpusat pada guru, pada semua proses pembelajaran PAI berlangsung peserta didik kurang memperhatikan apa yang sedang diterangkan olehnya. Ditambah lagi dengan metode yang digunakan monoton, pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dan kurang menarik sehingga materi sulit difahami peserta didik. Hal ini membuat mereka cepat bosan, pasif, dan kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran PAI.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka kami mencobakanawarkan solusi dengan pembelajaran aktif yaitu proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga mereka antusias mengikuti proses pembelajaran PAI tentang kisah sahabat.

Adapun metode yang digunakan yaitu Roll playing sehingga dapat memberikan pemahaman dan keteladanan pada peserta didik dari kisah kehidupan Kholifah Abu Bakar As Shiddiq Ra sebagai salah satu contoh figur yang patut diteladani ,sehingga saya mengambil judul Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Kisah Sahabat Kholifah Abu Bakar As Shiddiq dengan Metode Role Playing pada Siswa Kelas IV SDN 1 Darmaji Kec.Kopang Tahun Pelajaran 2017/2018

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Kisah Sahabat Kholifah Abu Bakar As Shiddiq dengan metode Role playing Pada Siswa Kelas IV SDN I Darmaji Kec.Kopang Tahun Pelajaran 2017/2018?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PAI Materi Kisah Sahabat Kholifah Abu Bakar As Shiddiq dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN I Darmaji Kec.Kopang Tahun Pelajaran 2017/2018.

Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Siswa merasakan ada suasana baru dalam proses belajar mengajar dan ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

2. Bagi guru

Guru dapat berkrektivitas dalam pembelajaran, dan mengimplementasikan pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum terbaru.

3. Bagi sekolah.

Sebagai dasar untuk menentukan kebijakan dalam rangka meentukan kebutuhan dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar di sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Hasil Belajar

Dalam seluruh proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulant dan respon (John Locke dalam Sanjaya, 2009: 114).

Dengan demikian untuk mengukur tercapainya suatu pembelajaran disekolah, maka seorang guru memberikan evaluasi. Evaluasi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara. Seperti dengan Tanya jawab, ulangan harian, tes tertulis dan sebagainya. Dengan begitu hasil belajar siswa dapat diketahui oleh seorang guru.

Azwar (2002:13) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dalam belajar. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) (2002: 895) hasil belajar adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar disekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukiran dan nilai. Winkel (2007: 102) menjelaskan bahwa setiap kegiatan belajar yang menghasilkan suatu perubahan yang khas disebut hasil belajar.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan

melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif. Menurut Sudjana (2010: 22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Wahidmurni (2010:18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi berfikirnya, ketrampilannya, atau sikap terhadap obyek.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar dengan mencapai nilai optimal. Yang dimaksud nilai optimal dalam penelitian ini yaitu nilai di atas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Hasil belajar diukur dengan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau kalimat.

Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar dibagi menjadi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: (1) ranah kognitif yang mencakup: ingatan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis, dan evaluasi, (2) ranah afektif yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembetulan pola hidup, dan (3) ranah psikomotorik yang mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas (Benyamin S. Bloom dalam Winkel, 2007: 273).

Menurut Sudjana (2005: 22) hasil belajar dibagi dalam tiga ranah, yaitu: (1) Ranah Kognitif, (2) Ranah Afektif, dan (3) Ranah Psikomotorik. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa. Hasil belajar seseorang dapat di bagi dan diukur menjadi tiga ranah belajar,yaitu: (1) ranah kognitif yang mencakup: ingatan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis, dan evaluasi, (2) ranah afektif yang mencakup: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembetulan pola hidup, dan (3) ranah psikomotorik yang

mencakup: persepsi, kesiapan, gerakan bimbingan, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dankreatifitas.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2005: 183) perbedaan hasil belajar dikalangan para siswa disebabkan oleh berbagai faktor-faktor, antara lain : faktor kematangan, latar belakang siswa, dan bakat siswa. Untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain: faktor intern, dan faktor ekstern. Faktor intern itu merupakan faktorbiologisanaksepertikecerdasan,bakat,minat,danmotivasi.

Pengertian metode *RolePlaying*

Role Playing atau yang sering disebut bermain peran, pada prinsipnya merupakan metode untuk “menghadirkan” peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu “pertunjukan peran” di dalam kelas atau pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam “pertunjukan” dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Menurut Mufarokah (2009:90) bermain peran merupakan suatu metode penyajian bahan pembelajaran dengan mendramakan atau memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial oleh para siswa. Melalui bermain peran, peserta didik diajak untuk turut serta berperan sebagai pelaku dalam kejadian atau mengamati pelaku lain dalam melakukan kegiatan bermain peran. Metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati (Basri, 2015: 97).

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.

Langkah-langkah Penerapan Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain (1997: 95) menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* sebagai berikut: (1) Menentukan materi pembelajaran, (2) Tunjuk siswa untuk berperan sebagai tokoh, (3) Mintalah siswa untuk menghafal teks, (4) Mintalah siswa untuk melakukan bermain peran, (5) Hentikan *Role Playing* apabila telah selesai bermain peran, (6) Mintalah siswa lainnya untuk mengamati dan menulis jalannya bermain, (7) Guru melakukan kesimpulan, dan evaluasi

Basyiruddin Usman (2002: 52-53) langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* sebagai berikut :

a. Persiapan

Dalam tahap ini menentukan pokok masalah yang akan dimainkan, menentukan para pemain, dan mempersiapkan siswa lainnya sebagai pendengar.

b. Pelaksanaan

Setelah mempersiapkan pemainnya, maka dipersilahkan untuk memainkan peran selama 4-5 menit.

c. Tindak Lanjut

Dalam menindaklanjuti bermain peran dapat dilanjutkan dengan tanya jawab, diskusi, kritik, dan analisis persoalan. Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan tentang langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran: (1) Menentukan topic atau pokok masalah yang akan dimainkan, (2) Guru menunjuk dua orang siswa atau lebih untuk memerankan karakter, (3) Guru mempersilahkan pada siswa untuk memainkan peran selama 10-15 menit, (4) Apabila siswa telah selesai dalam berperan, guru menghentikan *Role Playing*, (5) Siswa lainnya diminta untuk mengamati, (6) Dilanjutkan dengan tanya jawab, diskusi, kritik, dan analisis persoalan, (7) Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut

Tujuan Penerapan Metode *Role Playing*

Menurut Ismail (2008: 84) menyatakan bahwa tujuan penerapan metode *Role Playing* adalah : (1) Memberikan pengalaman konkrit dari apa yang telah dipelajari, (2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran, (3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial, (4) Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang konkrit, (5) Menumbuhkan minat dan motivasi belajarsiswa, (6) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan pada siswa

Hamalik (2003:199) tujuan penggunaan metode *Role Playing* sebagai berikut: (1) Belajar dengan berbuat, (2) Belajar melalui peniruan, (3) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat penulis simpulkan bahwa tujuan penggunaan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Siswa mendapatkan ketrampilan sosial sehingga diharapkan nantinya tidak canggung dalam menghadapi situasi social dalam kehidupan sehari-hari, (2) Mendidik dan mengembangkan kemampuan untuk mengemukakan pendapat di depan teman sendiri atau orang lain, (3) Memberikan pengalaman dan gambaran nyata tentang materi pembelajaran

Kelebihan metode *Role Playing*

Menurut Usman (2002: 51) keunggulan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (1) Siswa terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu dan melatih keberanian siswa, (2) Kelas akan menjadi aktif, (3) Siswa dapat menghayati suatu peristiwa, (3) Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur Menurut Zaini (2008:98) *Role Playing* mampu membuktikan sebagai suatu strategi pembelajaran yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario).

Dari beberapa pendapat diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa keunggulan metode ini antara lain: (1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi

secarautuh, (2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, (4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagisiswa.

Kelemahan metode *RolePlaying*

Menurut Mufarokah (200: 91) ada beberapa kelemahan dalam teknik *Rol Playing* diantaranya adalah : (1) Tidak semua anak bisa aktif dalam pembelajaran, (2) Banyak memakan waktu pembelajaran, (3) Memerlukan tempat yang cukup luas, (3) Mengganggu kelaslain

Dan menurut Usman (2002:52) metode *Role Playing* juga terdapat beberapa kelemahan diantaranya yaitu: (1) Banyak menyita waktu atau jampelajaran, 2) Memerlukan persiapan yang teliti danmatang, (3) Kadang-kadang siswa keberatan untuk melakukan peran, (4) Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil kesimpulan

Dari beberapa pendapat diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kelemahan metode ini antara lain (1) Penerapan metode *Role Playing* banyak menyita jampelajaran, (2) Bila persiapan tidak matang, guru tidak meguasai langkah-langkah metode *Role Playing* maka metode ini tidak akan berhasil atau gagal, (3) Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil kesimpulan.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. 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 (Syarifudin Azwar 2002:10).

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: 49).

Siklus I

Kegiatan pembelajaran pad siklus I dilakukan melalui tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan repleksi, Dalam langkah perencanaan tindakan dilakukan pengamatan dan observasi terhadap siswa selama proses pembelajara denga menggunakan metode *Role Playing*. Guru menyiapkan penunjang keberhasilan metode *Role Playing*, salah satunya adalah membuat skenario dan RPP untuk pembelajaran. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan scenario.

Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif, yang terdiri dari tiga komponen analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles Huberman dalam Suwarsih Madya, 2006: 8). Adapun ketiga komponen tersebut adalah :

Reduksi Data

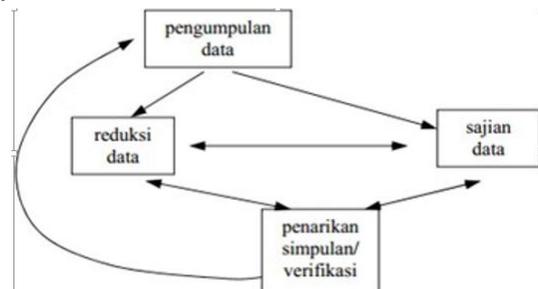
Proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah data mentah kedalam catatan lapangan.

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.

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.



Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN I Darmaji di laksanakan pada tanggal

6Maretsampai dengan 3 Juli 2018 Pada semester II tahun pelajaran 2017/2018.

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD yang berjumlah sebanyak 30 orang siswa yang terdiri dari 16 laki laki dan 14 perempuan semester II tahun pelajaran 2017/2018 Untuk belajar mandiri dan bekerjasama sebagai persiapan menghadapi kelasberikutnya.

Karakteristik siswa kelas IV SDN I Darmaji adalah sangat heterogen, baik dari segi kemampuan berfikir, latar belakang. Kecerdasan siswa dan keadaan ekonomi keluarga

SiklusPenelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus masing-masing 2 kali pertemuan dengan jadwal sebagai berikut:

1. ari Selasa 6 maret 2018 dan jumat 9 Maret 2018 pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus I
2. ari Selasa tanggal 3 April 2018 pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus II

Setiap pertemuan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan metode *Diskusi* yang meliputi : mempelajari masalah yang di buat guru, membuat kelompok untuk mendiskusikan masalah yang diberikan guru, mempresentasikan hasil diskusi, menempel hasil diskusi ke papan tulis, menyanggah/menambah dari hasil diskusi yang dipresentasikan yang belum benar, dan memberikan penghargaan pada hasil yang terbaik.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dimaksud dalam penelitian Cara yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan hasil test sebagai instrumen penelitian.

Menurut Arikunto, tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Suharsimi Arikunto: 2011, 53).

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan mengubah data mentah menjadi data yang

bermakna. Statistika deskriptif dapat digunakan untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlahkan, merata-rata, mencari titik tengah, mencari prosentase sehingga data menjadi mudah dibaca, menarik, dan dapat diikuti alur pikirnya. Karena peneliti menggunakan data kualitatif maka analisis yang peneliti gunakan yaitu :

1. ata hasil belajar siswa menggunakan rumus:

$$Na = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

Na = Nilai akhir

n = Nilai yang diperoleh

N=Nilai total

2. H ilai rata-rata menggunakan rumus:

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

Keterangan:

X=Nilai rata-rata

H

$\sum n$ =Jumlah semua nilaisiswa

$\sum x$ =Jumlahsiswa

3. enilaian untuk Prosentase ketuntasan belajar :

$$P = \frac{\sum nN}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Persentase

$\sum nN$ =Jumlah nilai seluruh siswa

$\sum x$ = Jumlah siswa

HASIL PENELITIAN DAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus satu dari 30 jumlah siswa yang mengikuti pelajaran setelah dilakukan penilaian diperoleh nilai terendah 40, nilai tertinggi 80, rata-rata hasil belajar siswa 62,3, siswa yang belum tuntas belajar 43,3%, dan siswa yang sudah tuntas belajar 56,7%. Karena ketuntasan kelas belum mencapai angka 85 maka penelitian dilanjutkan kesiklus berikutnya, dengan memperbaiki kekurangan kekurangan yang dilakukan pada siklus

Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II sama seperti pada siklus I yaitu menggunakan *Metode role playing* dalam pembelajaran. Dengan melakukan perbaikan-perbaikan dari

siklus sebelumnya

Setelah proses pembelajaran siklus II selesai, maka diperoleh hasil belajar siswa yang signifikan dimana diperoleh data sebagai berikut : nilai terendah yang diperoleh siswa pada siklus II adalah 60, nilai tertinggi 90, rata-rata hasil belajar siswa 80,83, siswa yang belum tuntas belajar sebesar 10%, dan siswa yang sudah tuntas belajar 90%. nilai rata-rata siklus II adalah 80,83 dengan demikian maka indikator keberhasilan telah tercapai maka kami menghentikan penelitian ini sampai pada siklus II.

PENUTUP

Melalui pembelajaran *roll playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, materi kisah sahabat Khalifah Abu Bakar as Shiddiq ra pada siswa kelas IV SDN I Darmaji yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar dari siklus I menuju siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan, dimana pada siklus I diperoleh data sebagai berikut nilai terendah yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 40, nilai tertinggi 80, rata-rata hasil belajar siswa 62,3, siswa yang belum tuntas belajar 43,3 %, dan siswa yang sudah tuntas belajar 56,7 %. Karena ketuntasan kelas belum mencapai angka 85 maka kami melanjutkan penelitian ini pada siklus berikutnya.

Pada pelaksanaan siklus II diperoleh data sebagai berikut: nilai terendah yang diperoleh siswa pada siklus II adalah 60, nilai tertinggi 90, rata-rata hasil belajar siswa

80,83, siswa yang belum tuntas belajar sebesar 10 %, dan siswa yang sudah tuntas belajar 90%. nilai rata-rata siklus II adalah 80,83 dengan demikian Rata rata pada siklus I menuju siklus II meningkat sebanyak 18,5 poin ,dan ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 43,3% meningkat pada siklus II menjadi 90% terjadi peningkatan sebesar 47% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *roll playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran PAI materi kisah teladan sahabat nabi Muhammad SAW.

Berdasarkan hasil penelitian maka penggunaan metode Role playing dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan metode sehingga hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Yrama Widya, 2008.
- Departemen Pendidikan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2003. Depdiknas : 2007.
- Hamdayama, Jumanta, *Model dan Metode Pembelajaran kreatif dan berkarakter*, Bogor, Ghalia Indonesia, 2014.
- Hapryansyah, Hardi, Makalah Man Jadda Wa Jadda Get your future with Bismillah tentang: "Apa itu metode ceramah Plus, Macam-macam jenis metode ceramah plus, Kelebihan dan kelemahan metode ceramah plus" .
- M, Anissatul, *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta, Teras, 2009.
- Muhaimin, et.al. *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Al Qur'an*, Penerbit Sabiq , Depok, 2011
- Murad, Musthafa, *30 Shahabat Nabi Saw yang dijamin masuk Surga*, Surakarta, Insan Kamil. 2011
- Riduwan, *Metode Riset*. Jakarta: Rineka Cipta. 2004
- S, Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistika Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996).
- Sudjana, Nana, *Dasar-dasar Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2011.
- Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung, Remaja Rosdakarya. 2013
- Syafri, Ulil Amri, *Pendidikan Karakter berbasis Al Quran*, Jakarta, Raja Grafindo Persada. 2012.