PENINGKATAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV MELALUI IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DI SD NEGERI HARGOWILIS TAHUN AKADEMIK 2023/2024 KABUPATEN KULON PROGO

Oleh:

Sarni
NIM : 21913066

TESIS

Diajukan Kepada :
PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

YOGYAKARTA
2024

PENINGKATAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV MELALUI IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DI SD NEGERI HARGOWILIS TAHUN AKADEMIK 2023/2024 KABUPATEN KULON PROGO

Oleh:

Sarni
NIM : 21913066

Pembimbing:
Dr. Mohamad Joko Susilo, M.Pd

TESIS

Diajukan Kepada :
PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

YOGYAKARTA

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sarni

NIM : 21913066

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Judul : **PENINGKATAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV MELALUI IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DI SD NEGERI HARGOWILIS TAHUN AKADEMIK 2023/2024 KABUPATEN KULON PROGO**

Menyatakan bahwa secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa tesis ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dicabut gelar Magisternya yang dianugerahkan dan mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta , 20 Mei 2024

Yang menyatakan

Sarni

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K H A Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl Kaliurang KM 14 5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : master.islamic.uii.ac.id
Email : ...@uii.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: 62/Kaprodi.IAI.S2/20/Prodi.IAI.S2/VI/2024

Tesis berjudul : **PENINGKATAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV MELALUI IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DI SD NEGERI HARGOWILIS TAHUN AKADEMIK 2023/2024 KABUPATEN KULON PROGO**

Ditulis oleh : Sarni

N. I. M. : 21913066

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Yogyakarta, 14 Juni 2024
Ketua,

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA ★ YOGYAKARTA ★ FIAI MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM

Zulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14,5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER

TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Nama	:	Sarni
Tempat/tgl lahir	:	Kulon Progo, 10 Juni 1980
N. I. M.	:	21913066
Konsentrasi	:	Pendidikan Islam
Judul Tesis	:	**PENINGKATAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV MELALUI IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DI SD NEGERI HARGOWILIS TAHUN AKADEMIK 2023/2024 KABUPATEN KULON PROGO**

Ketua	: Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.	( )
Pembimbing	: Dr. Mohammad Joko Susilo, S.Pd, M.Pd.	( )
Penguji	: Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag.	( )
Penguji	: Dr. Drs. Ahmad Darmadji, M.Pd.	( )

Diuji di Yogyakarta pada Rabu, 5 Juni 2024

Pukul : 12.30 - 13.30

Hasil : **Lulus**

Mengetahui
Ketua Program Studi
Magister Ilmu Agama Islam FIAI UII

Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website: masteri slamic.uii.ac.id
Email: mail@uii.ac.id

NOTA DINAS

Nomor: 59/Kaprodi.IAI.S2/20/Prodi.IAI.S2/VI/2024

TESIS berjudul : **PENINGKATAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV MELALUI IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DI SD NEGERI HARGOWILIS TAHUN AKADEMIK 2023/2024 KABUPATEN KULON PROGO**

Ditulis oleh : Sarni

NIM : 21913866

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister, Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 3 Juni 2024
Ketua,

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA ★ YOGYAKARTA ★ FIAI MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM

Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

PERSETUJUAN

Judul : **PENINGKATAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV MELALUI IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DI SD NEGERI HARGOWILIS TAHUN AKADEMIK 2023/2024 KABUPATEN KULON PROGO**

Nama : Sarni

NIM : 21913066

Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Di setujui untuk diuji oleh Tim Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta , 20 Mei 2024

Pembimbing,

Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd. M.Pd

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan untuk:

Bapak Sujiyono dan Ibu Kerti Kemirah yang tersayang

Suamiku, Muharom Riyanta yang tercinta

Anak-anakku, Santi, Denok dan Sahrul yang selalu kubanggakan

Seluruh keluargaku yang menjadi sumber semangat dan inspirasi

Guru-guruku yang tak terlupakan

Sahabatku seiman dan seperjuangan

Segenap Civitas Akademika Universitas Islam IndonesiaYogyakarta

MOTTO

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡ

وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖ

وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al Mujadilah : 11)[1]

[1] Al Qur'an dan Terjemah, Kitab suci Al Quran, Departemen Agama Republik Indonesia (Demak : PT.Tanjung Mas Inti)h.910

PEDOMAN TRANSLITERASI

ARAB-LATIN

Sesuai dengan SKB Menteri Agama RI, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan RI No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987 Tertanggal 22 Januari 1988

I. Konsonan Tunggal

HURUF ARAB	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
ا	Alif	tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā’	*b*	-
ت	Tā	*t*	-
ث	Sā	*ṡ*	s (dengan titik di atas)
ج	Jīm	*j*	-
ح	Hā’	*ḥa’*	h (dengan titik di bawah)
خ	Khā’	*kh*	-
د	Dāl	*d*	-
ذ	Zāl	*ż*	z (dengan titik di atas)
ر	Rā’	*r*	-
ز	Zā’	*z*	-
س	Sīn	*s*	-
ش	Syīn	*sy*	-
ص	Sād	*ṣ*	s (dengan titik di bawah)
ض	Dād	*ḍ*	d (dengan titik di bawah)
ط	Tā’	*ṭ*	t (dengan titik di

HURUF ARAB	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
			bawah)
ظ	Zā’	*ẓ*	z (dengan titik di bawah)
ع	‘Aīn	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gaīn	*g*	-
ف	Fā’	*f*	-
ق	Qāf	*q*	-
ك	Kāf	*k*	-
ل	Lām	*l*	-
م	Mīm	*m*	-
ن	Nūn	*n*	-
و	Wāwu	*w*	-
ه	Hā’	*h*	-
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Yā’	*y*	-

II. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	*muta’addidah*
عدة	Ditulis	*‘iddah*

III. Ta’ Marbūtah di akhir kata

a. Bila dimatikan ditulis h

حكمة	Ditulis	*ḥikmah*
جزية	Ditulis	*jizyah*

b. Bila *ta’marbūṭah* diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	Ditulis	*karāmah al-auliyā’*

c. Bila *ta' marbū tah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis *t*

زكاة الفطر	ditulis	*zakāt al-fiṭr*

IV. Vokal Pendek

-َ-------	*faṭḥah*	Ditulis	a
-ِ-------	*kasrah*	Ditulis	i
-------ُ-	*ḍammah*	Ditulis	u

V. Vokal Panjang

1.	*Faṭḥah + alif*	ditulis	*Ā*
	جاهلية	ditulis	*jāhiliyah*
2.	*Faṭḥah + ya'* mati	ditulis	*Ā*
	تنسى	ditulis	*tansā*
3.	*Kasrah + ya'* mati	ditulis	*Ī*
	كريم	ditulis	*karīm*
4.	*ḍammah + wawu* mati	ditulis	*Ū*
	فروض	ditulis	*furūḍ*

VI. Vokal Rangkap

1.	*Faṭḥah + ya'* mati	ditulis	*ai*
	بينكم	ditulis	*bainakum*

2.	*Faṭḥah* + *wawu* mati	ditulis	*au*
	قول	ditulis	*qaul*

VII. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أأنتم	ditulis	*a'antum*
أعدت	ditulis	*u'iddat*
لئن شكرتم	ditulis	*la'in syakartum*

VIII. Kata Sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	ditulis	*al-Qur'ān*
القياس	ditulis	*al-Qiyās*

b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el)-nya.

السماء	ditulis	*as-Samā'*
الشمس	ditulis	*asy-Syams*

IX. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

ditulis menurut buunyi atau pengucapannya

ذوى الفروض	ditulis	*zawi al-furūḍ*
أهل السنة	ditulis	*ahl as-Sunnah*

ABSTRAK

PENINGKATAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV MELALUI IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DI SD NEGERI HARGOWILIS TAHUN AKADEMIK 2023/2024 KABUPATEN KULONPROGO

Sarni
NIM. 21913066

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa kelas IV yang kurang minat dalam pembelajaran PAI, ketika pembelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan pelajaran, selalu membuat kegaduhan di dalam kelas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menerapkan metode role playing dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa supaya mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dalam bermain peran dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, khususnya siswa kelas IV SD Negeri Hargowilis. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Hargowilis Kabupaten Kulon Progo dan difokuskan pada peningkatan minat belajar PAI siswa kelas IV. Penelitian ini melibatkan Kepala Sekolah, Guru kelas IV sejak dilakukan (1) percakapan awal, (2) perencanaan, (3) pelaksanaan Tindakan, (4) observasi, (5) refleksi dan (6) evaluasi dan revisi. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas berdasarkan Pra survei minat belajar PAI siswa rendah, terbukti bahwa peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran PAI. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil dari Implementasi metode pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah materi Nabi Muhammad membangun kota Madinah untuk meningkatkan Minat Belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis Kulon Progo. Rata-rata mengenai aktivitas siswa diperoleh melalui lembar observasi yang dianalisis secara kualitatif dengan membandingkan kondisi aktivitas siswa dalam belajar sebelum dan sesudah dilakukan Tindakan. Berdasarkan analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci : *Implementasi Role Playing, Pendidikan Agama Islam, Minat Belajar siswa*

ABSTRACT
THE IMPROVEMENT OF LEARNING INTEREST IN THE SUBJECT OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION (PAI) AMONG FOURTH GRADE STUDENTS THROUGH THE IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING METHOD AT PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL HARGOWILIS IN ACADEMIC YEAR OF 2023/2024 KULONPROGO REGENCY

Sarni
NIM. 21913066

This research was conducted at State Elementary School Hargowilis, Kulon Progo Regency and focused on increasing interest in learning PAI for fourth grade students. This research involved the principal, fourth grade teachers since (1) initial conversation, (2) planning, (3) implementation of actions, (4) observation, (5) reflection and (6) evaluation and revision. This is a classroom action research based on a pre-survey of low interest of students in learning PAI indicating that the students are less interested in learning PAI. Meanwhile, data collection was conducted through observation sheets and documentation. The results of the implementation of the Role Playing learning method in Islamic Religious Education subject showed that the material about the Prophet Muhammad in building Medina City is to increase the learning interest of fourth-grade students at Public Elementary School Hargowilis, Kulon Progo. The average of students' activities was obtained through observation sheet, which were qualitatively analyzed by comparing the condition of students' activities in learning before and after the action was taken. Based on descriptive analysis, it can be concluded that the implementation of the role playing learning method was able to increase the active involvement of students as well as a pleasant learning atmosphere. Thus, it can be concluded that this research was successful in increasing students' learning interest.

Keywords: *Implementation of Role Playing, Islamic Education (PAI), Student Learning Interest*

May 20, 2024
TRANSLATOR STATEMENT
The information appearing herein has been translated
by a Center for International Language and Cultural Studies of
Islamic University of Indonesia
CILACS UII Jl. DEMANGAN BARU NO 24
YOGYAKARTA, INDONESIA.
Phone/Fax: 0274 540 255

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْم

اَلْحَمْدُ رَبِّ الْعَلَمِيْن وَالصَّلاَةُ وَالسَّلاَمُ عَلَى اَشْرَفِ الاَنْبِيَاءِ وَالْمُرْ سَلِين وَعَلَى اَلِهِ واَصْحَ ابِهِ أَجْمَعِيْن

Puji syukur kehadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul "Peningkatan Minat Belajar PAI Siswa Kelas IV Melalui Implementasi Metode Role Playing Di SD Negeri Hargowilis Tahun Akademik 2023/2024 Kabupaten Kulon Progo", sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Universitas Islam Indonesia, untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan. Sholawat dan salam juga penulis panjatkan bagi junjungan Nabi Muhammad Saw, beserta para sahabat dan pengikutnya yang senantiasa mengikuti ajaran -ajarannya serta mendapat syafa'atnya di yaumil akhir nanti. Dalam melaksanakan penelitian dan sekaligus dalam penyusunan tesis ini, tentu saja tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis dapat mengatasi berbagai kendala yang dihadapi dalam melaksanakan penyusunan tesis ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan tesis ini.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan tesis ini.

3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan tesis ini.
4. Bapak Dzulkifli Hadi lmawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D selaku Ketua Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister (IAIPM) yang telah memberikan dorongan dan pengarahan dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan tesis ini.
5. Bapak Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, serta memberikan dorongan dan pengarahan dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan tesis ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister (IAIPM) yang telah memberikan dorongan dan pengarahan dalam melaksanakan penelitian serta penyusunan tesis ini.
7. Seluruh Staf dan Karyawan Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister (IAIPM) yang telah memberikan dorongan dan pengarahan dalam melaksanakan penelitian serta penyusunan tesis ini.
8. Ibu Rr. Ida Setiyawati, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri Hargowilis Kabupaten Kulon Progo yang telah memberikan izin, dorongan dan pengarahan dalam melaksanakan penelitian.
9. Segenap teman-teman kerja di SD Negeri Hargowilis dan teman seperjuangan Prodi IAIPM, sebagai partner diskusi yang telah memberikan saran dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

10. Segenap siswa kelas IV SD Negeri Hargowilis yang telah memberikan inspirasi kepada penulis dan telah belajar dengan penuh semangat.
11. Seluruh keluarga terdekat yang telah memberikan kekuatan dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Atas segala kebaikan beliau yang tersebut diatas, penulis tidak bisa membalas apapun, hanya doa dan harapan penulis semoga amal kebajikan beliau semuanya senantiasa mendapat pahala dari Allah Swt. Penulis juga menyadari bahwa karya ilmiah berupa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan senang hati, penulis menerima kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan tesis ini. Penulis berharap, semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pribadi penulis ataupun orang lain, dan semoga Allah Swt. senantiasa memberikan bimbingan serta hidayah-Nya.

Hargowilis, 20 Mei 2024

Penulis,

Sarni

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN JUDUL ii
PERSEMBAHAN viii
MOTTO ix
PEDOMAN TRANSLITERASI x
ABSTRAK xiv
ABSTRACT xv
KATA PENGANTAR xvi
DAFTAR ISI xix
DAFTAR TABEL xxi
DAFTAR GAMBAR xxii
LAMPIRAN xxiii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Fokus Penelitian 5
C. Pertanyaan Penelitian 5
D. Tujuan Penelitian 6
E. Manfaat penelitian : 6
F. Sistematika Penulisan 7
BAB II 9
KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU DAN LANDASAN TEORI 9
A. Kajian Penelitian Terdahulu 9
B. LANDASAN TEORI 39
BAB III 58
METODE PENELITIAN 58
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 58
B. Lokasi Penelitian 61
C. Subyek dan Objek Penelitian 61

D. Teknik Pengumpulan Data 63
E. Teknik Keabsahan Data 66
F. Teknik Analisis Data 66
BAB IV 68
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 68
A. Hasil Penelitian 68
1. Gambaran Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas 68
2. Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas IV 69
PENUTUP 137
A. Kesimpulan 137
B. Saran 138
DAFTAR PUSTAKA 139
LAMPIRAN 1

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Langkah-Langkah Penelitian.....*59*
Tabel 3. 2 Teknik Pengumpulan Data *65*
Tabel 4.1 Data hasil observasi minat belajar pada siklus 1 dan 2 .....*69*
Tabel 4.2 Data hasil observasi pembelajaran sesuai RPP yang disiapkan Guru pada siklus 1 dan 2.....*70*
Tabel 4.3 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa 71
Tabel 4.4 Rancangan Tindakan Siklus I Pertemuan ke 1 .....*79*
Tabel 4.5 Rancangan Tindakan Siklus I Pertemuan ke 2 .....*81*
Tabel 4.6 Rancangan Tindakan Siklus I Pertemuan ke 3 .....*83*
Tabel 4.7 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I SD Negeri Hargowilis.....*97*
Tabel 4.8 Observasi Aktivitas Guru Siklus I SD Negeri Hargowilis *101*
Tabel 4.9 Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I Siswa Kelas V SD Negeri Hargowilis.....*103*
Tabel 4.10 Hasil Refleksi Pasca Pelaksanaan Pembelajaran di Siklus 1 .....*105*
Tabel 4.11 Rancangan Tindakan Siklus 2 Pertemuan ke 1.....*108*
Tabel 4.12 Rancangan Tindakan Siklus 2 Pertemuan ke 2 ..... *111*
Tabel 4.13 Rancangan Tindakan Siklus 2 Pertemuan ke 2 .....*113*
Tabel 4.14 Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II SD Negeri Hargowilis.....*124*
Tabel 4.15 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II SD Negeri Hargowilis *128*
Tabel 4.16 Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I Siswa Kelas V SD Negeri Hargowilis.....*129*
Tabel 4.17 Perubahan Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas IV *132*
Tabel 4.18 Proses Pembelajaran dan Peningkatan Dari Siklus 1 dan 2 .....*134*
Tabel 4.19 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Dalam Ranah Kognitif.....*135*
Tabel 4.20 Rangkuman Capaian Dari Siklus I Dan Siklus II.....*136*

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Teknik Analisis Data *67*

Gambar 4. 1 Alur Proses Penetapan Prosedur Implementasi Metode Role Playing *74*

LAMPIRAN

Permohonan Ijin Penelitian *1*

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran 1 ..... *2*

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran 2 ..... *4*

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran 3 ..... *6*

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran 4 ..... *8*

Kartu Bimbingan Tesis *9*

Pedoman Wawancara *11*

Surat Keterangan Hasil Cek Plagiasi *12*

Daftar Riwayat Hidup *14*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat krusial serta berpengaruh bagi kehidupan karena dengan pendidikan manusia bisa berdaya guna serta mandiri. Pendidikan merupakan suatu proses yang terpenting di dalam meningkatkan sumber daya dengan lingkungannya.[2] Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses memanusiakan manusia. Pendidikan merupakan proses pengembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh dengan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai, sehingga mampu menyesuaikan belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran, yang dapat dilaksanakan oleh lembaga pendidikan formal, nonformal, dan informal.[3]

Guru selaku pelaku utama dalam pendidikan, harus berupaya meningkatkan mutu pembelajaran dan mengadakan inovasi baru untuk mengatasi banyak sekali dilema dalam proses kegiatan pendidikan, supaya pendidikan bisa berkembang dengan baik. Guru mengemban tugas yang berat dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu mempertinggi kualitas manusia seutuhnya yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan yang

[2] Omni Sulisti, Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan, Volume 3 Nomor 4, 2023, http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau

[3] Julianto, Alfin. (2019). Kolaborasi Pendidikan Nonformal, Informal, dan Formal dalam Pendidikan Pemuda di Daerah Istimewa Yogyakarta. DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah 1(3): 14-22. Journal Homepage https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnaldiklus/article/view/24644/13186

Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, bertanggung jawab, berdikari, cerdas serta terampil.

Salah satu faktor yang mempengaruhi berhasilnya tujuan pendidikan diantaranya faktor guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, sebab guru secara eksklusif dapat mempengaruhi, membina, serta meningkatkan minat belajar, kecerdasan, serta ketrampilan peserta didik.[4] Oleh karena itu, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang.[5] Sehingga, guru diharapkan bisa menghadirkan sesuatu yang menarik dalam pembelajaran, baik metode ataupun media pembelajaran, yang mampu meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

Minat belajar merupakan perubahan yang dapat dilihat pada perubahan seseorang dalam belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Minat juga diartikan sebagai kekuatan yang memandu tindakan individu dalam melakukan aktivitas yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Secara umum minat mengacu pada keinginan seseorang untuk melakukan tindakan guna mencapai tujuan tertentu. Minat belajar sangat penting bagi peserta didik, antara lain:[6] (1) meningkatkan semangat belajar, (2) mengetahui

---

[4] Sam'ani, Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untukMeningkatkan Hasil Belajar PAI, Vol. 1 No. 1 September 2021 | Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pedidikan Agama Islam

[5] Amri, S. dan Ahmadi K.I. (2010). Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Kelas. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya

[6] Azis Abdullah, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Sekolah Dasar Muhammadiyah 19 Surakarta," *Al-Manar* 4, no. 1 (December 1, 2015), https://doi.org/10.36668/jal.v4i1.63.

status, proses dan hasil belajar, (3) mengetahui perbedaan belajar antar teman sebaya yang tidak mampu belajar, (4) mengarahkan tindakan untuk belajar, (5) Menyadari bahwa peserta didik belajar secara terus menerus, dan dilatih untuk menggunakan kecerdasan mereka supaya berhasil.[7]

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Hargowilis bahwa proses penyampaian materi PAI di sangat membutuhkan metode dan teknik yang tepat dalam menyampaikan materi ajar. Metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai langkah-langkah atau proses pembelajaran yang digunakan guru, yaitu dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa metode atau cara pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi ajar, antara lain ada metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen, resitasi, karyawisata, drill, dan masih banyak lagi. Metode itu semua dapat digunakan dalam menyampaikan materi ajar. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan metode yang sama setiap menyampaikan materi.[8]

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 5-7 Maret 2022 lebih menegaskan bahwa untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PAI siswa kelas IV diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas IV di SD Negeri Hargowilis. Hal ini juga dibuktikan dari hasil penelitian dilakukan sejak tanggal 5 Maret 2022 hingga 20 Juni 2022 dalam bentul laporan mini riset,

---

[7] Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016).23.
[8] Eca Afrianti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Peserta didik Kelas V di SD Negeri 174 Seluma Tahun Pelajaran 2021/2022," n.d.

bahwa adanya peningkatan minat belajar dengan penggunaan metode *role playing* dari siklus 1 ke siklus 2, yang mencapai KKM hanya 40% dan naik menjadi 60%.[9]

Mengacu pada argumen di atas maka penting untuk memilih metode pembelajaran yang tepat untuk membelajarkan PAI pada siswa kelas IV di SD N Hargowilis. Karena metode pembelajaran merupakan cara yang dipilih dalam menyampaikan suatu mata pelajaran dalam lingkungan tertentu yang meliputi sifat, ruang lingkup dan tahapan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. Dengan demikian, metode pembelajaran bermain peran (*role-playing*) adalah metode yang menggambarkan watak atau watak seseorang dalam dunia nyata, yang dipresentasikan di depan kelas yang dinilai tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD N Hargowilis.[10]

Penggunaan metode *role playing* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan, maka guru dapat memaksimalkan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam pembelajaran PAI, guru PAI kelas IV SDN Hargowilis menggunakan kombinasi penyajian metodes induktif dan deduktif yaitu menggunakan konsep dan dibuktikan dengan teori yang kuat yaitu metode bermain peran.

---

[9] Sarni, "upaya meningkatkan minat dan hasil belajar PAI siswa kelas IV dengan menggunakan metode role playing Siswa Kelas IV SD Negeri Hargowilis kabupaten Kulon Progo Tahun Pelajaran 2022/2023",

[10] Ali Mudlofir & Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017). 61-62.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **Peningkatan Minat Belajar PAI Siswa Kelas IV Melalui Implementasi Metode Role Playing Di SD Negeri Hargowilis Tahun Akademik 2023/2024 Kabupaten Kulonprogo.**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi focus penelitian ini adalah rumusan masalah adalah peningkatan minat belajar pai siswa kelas IV melalui implementasi metode role playing di SD Negeri Hargowilis Kabupaten Kulonprogo tahun akademik 2023/2024.

C. Pertanyaan Penelitian

Agar arah penelitian bisa lebih fokus pada peningkatan minat belajar PAI siswa kelas IV melalui implementasi metode role playing di SD Negeri Hargowilis Kabupaten Kulonprogo Tahun Akademik 2023/2024, maka ada beberapa pertanyaan penelitian yang menjadi penuntun dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah gambaran pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas IV melalui implementasi metode role playing di SD Negeri Hargowilis Kabupaten Kulonprogo ?
2. Berapa besar peningkatan minat belajar PAI siswa kelas IV setelah implementasi metode role playing di SD Negeri Hargowilis Tahun Akademik 2023/2024 Kabupaten Kulonprogo ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV melalui implementasi metode role playing di SD Negeri Hargowilis.
2. Untuk mengetahui besaran persentase peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan implementasi metode *role playing* di SD Negeri Hargowilis.

E. Manfaat penelitian :

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini mampu menyumbangkan gagasan teoritis dalam pemilihan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan kreteria materi ajar yang diberikan pada siswa dan sesuai dengan Tingkat perkembangan siswa kelas IV jenjang Sekolah Dasar.
2. Secara praktis
    a. Bagi peserta didik, penggunaan metode *role playing* dalam pelajaran mampu membuat peserta didik lebih aktif dan kritis dalam belajar. Sehingga peserta didik tidak bosan dengan pelajaran PAI.
    b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan memberikan masukan sebagai salah satu referensi dalam mengembangkan penggunaan metode yang lebih bervariasi agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik minat belajar peserta didik.

c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan mendorong Kepala Sekolah agar memberikan pada tenaga pendidik ruang untuk berinovasi dalam pembelajaran di kelasnya yang sesuai dengan karakteristik materi ajar dan tingkat perkembangan siswa.
d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian lanjutan bagi peneliti lain yang memiliki peminatan penelitian di bidang Pendidikan.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi lima bab antara lain, sebagai berikut:

Bab I, Pendahuluan, pada bagian ini meliputi beberapa sub bab yang terdiri dari latar belakang masalah, focus penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II, Kajian Penelitian Terdahulu dan Landasan Teori, yang meliputi pengertian metode pembelajaran, penerapan metode *role playing*, dan pengertian minat belajar peserta didik.

Bab III, Memuat tentang metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian. Pada bab ini dijelaskan tentang jenis penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV, Hasil dan Pembahasan Penelitian. Dalam bab ini peneliti membahas tentang hasil penelitian masing-masing siklus dan pembahasan

yang berisi proses pelaksanaan penelitian Tindakan kelas dan peningkatannya dari setiap siklus penelitian.

Bab V, penutup. Bab ini merupakan bab terakhir yang berisis tentang kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu

Beberapa kajian penelitian terdahulu terkait dengan tesis ini, antara lain:

1. Fatwah Fatimah H, Iwan, Umamatul Khaeriyah, 2016, "Pengaruh Penerapan Metode *Role playing* (bermain peran) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Peserta didik Menengah Pertama (SMP) Negeri I Plumbon Kabupaten Cirebon".[11] Hasil penelitian ini diperoleh bahwa berdasarkan Studi pendahuluan kondisi di SMP Negeri 1 Plumbon, masih sering dijumpai adanya permasalahan yang berkaitan dengan metode pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selama ini dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sangat pasif, peserta didik tidak menghiraukan materi yang disampaikan bahkan ada beberapa peserta didik yang bercanda dengan temannya. Pembelajaran dengan metode bermain peran diharapkan dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Sehingga peserta didik mampu berfikir, aktif, dan kreatif. Sehingga hasil dari pembelajaran PAI yang diharapkan tercapai. Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-

[11] "A.Fatwah Fatimah H, Dkk, 'Pengaruh Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Menengah Pertama (SMP) Negeri I Plumbon Kabupaten Cirebon' , Al-Tarbawi Al-Haditsah, Jurnal Pendidikan Agama Islam (PAI) FITK IAIN SyekhNurjati Cirebon. (2016)," n.d.

sama menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui minat peserta didik sebelum diterapkan metode *role playing* dan sesudah diterapkan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI kelas IV SD Negeri Hargowillis.

2. Teti Wahyuni, 2023. "Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh." Hasil penelitian yang diperoleh bahwa Kerusakan moral menjadi masalah besar bagi masyarakat Indonesia saat ini, termasuk Provinsi Aceh. Pendidikan agama saat ini mendapat kritik tajam, karena tidak mampu menangani permasalahan penting di masyarakat, banyak permasalahan baru yang muncul sehingga peran efektifnya dipertanyakan. Perlu adanya metode pengajaran yang mempersiapkan peserta didik untuk memahami, beriman, mengamalkan, berakhlak mulia dan mengamalkan Islam dari sumber Al-Qur'an dan Hadist melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuan penelitian tulisan ini adalah untuk mengetahui metode role play dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (IRA) di PAUD menggunakan BGP Aceh dan tata cara pelaksanaan role play dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (IRA). Asisten PAUD BGP Aceh. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Informasi dikumpulkan melalui wawancara, observasi lapangan dan dokumentasi. Selama analisis data, data direduksi, disajikan dan ditarik kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI melalui metode role play telah memberikan kontribusi nyata bagi siswa

PAUD, yaitu peran langsung para imam, jamaah dan jamaah lainnya dalam mengoptimalkan perkembangan pendidikan, meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT, dan menciptakan pendidikan yang efektif. proses pembelajaran dan dapat menjadi lulusan yang baik, serta penggunaan metode role-playing dalam pembelajaran PAI yang diterapkan pada pembelajaran dengan bantuan BGP Provinsi Aceh, mengubah suasana pembelajaran yang baru dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari materi sebelumnya, sehingga pembentukan siswa. berpikir lebih kreatif dan aktif.[12] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menerapkan metode pembelajaran *role playing* untuk keberhasilan belajar. Adapun perbedaaannya adalah pada subyek penelitian dan lokasi penelitian, yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis dengan materi hijrahnya Rasulullah.

3. Nia Karnia, dkk, 2023. "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari." Hasil penelitian ini membuktikan bahwa mempelajari praktik manajemen kelas menggunakan metode bermain peran. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil Penelitian Penggunaan metode role play meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini terlihat dari antusiasnya para siswa yang berani maju dan karena itu banyak pula siswa lainnya yang

[12] Teti Wahyuni, "Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh." Journal Buah Hati, Volume 10, Number 1, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar Raniry, Banda Aceh, Indonesia, 2023

mengajukan diri. Melalui praktik pengelolaan kelas yang menggunakan metode role play dalam pembelajaran PAI dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran setiap siswa. Peningkatan yang terlihat adalah kinerja siswa yang lebih banyak bertanya. Selain itu, siswa juga dapat mempertanggungjawabkan tugas yang diberikan oleh gurunya dengan menyelesaikan dan menyelesaikannya.[13] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing*, sama-sama menggunakan metode penelitian PTK. Sedangkan perbedaannya bagi peneliti untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan *role playing* di SD Negeri Hargowilis.

4. Nur Racma, dkk, 2023 "Semangat Belajar PAI dengan Metode Bermain Peran (Role Playing) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi." Hasil penelitian ini diperoleh Pekerjaan sosial ini digunakan untuk mengetahui, 1) apakah metode role play meningkatkan semangat belajar siswa, 2) Apakah metode role play digunakan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, 3) Bagaimana hasil belajarnya? metode bermain peran yang digunakan untuk bermain peran? bermain Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan sampelnya adalah siswa kelas X. Informasi tersebut diperoleh dari kegiatan pendidikan kelas setu SMKN 1 dan pendampingnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role play dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Kelebihan metode ini adalah

[13] Nia Karnia, dkk, Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari, Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran(JPPP), Vol. 4 No. 2, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia, 2023

menimbulkan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton, selain itu materi yang dihasilkan dari role play lebih melekat dalam ingatan siswa.[14] Persama dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penerapan metode *role playing* minat belajar peserta didik supaya tidak merasa bosan dalam suasana belajar. Adapun perbedaannya adalah untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing* untuk peserta didik SD Negeri Hargowilis.

5. Sekar Wulan, dkk, 2016, "Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (*Role playing*) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta didik Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Depok Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon".[15] Hasil penelitian ini diperoleh bahwa penerapan metode bermain peran diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran, maka suasana dikelas akan menjadi lebih berwarna dan lebih hidup. Karena peserta didik tidak hanya dijadikan sebagai objek, akan tetapi sebagai subjek dalam pembelajaran. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk memotivasi pesrta didik dalam belajar. Sedangkan perbedaannya tidak menggunakan pengaruh signifikan terhadap pembelajaran PAI, akan tetapi untuk mengetahui minat belajar peserta didik

[14] Nur Racma, dkk, "Semangat Belajar PAI dengan Metode Bermain Peran (Role Playing) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi." Journal of Community Service and Empowerment Vol. 4, No. 1, Prodi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam 45 Bekasi, 2023

[15] Sekar Wulan, dkk, "Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta didik Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Depok Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon" Al-Tarbawi Al-Haditsah, Jurnal Pendidikan Agama Islam (PAI) FITK IAIN SyekhNurjati Cirebon. (2016) h.1

SD Negeri Hargowilis sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

6. Ainur Rofiq, Imam Mashuri,2021, " Pengaruh Penggunaan Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Bustanul Makmur Genteng".[16] Jenis penelitian ini adalah Pre-Experimental Design dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Bustanul Makmur Genteng kelas VIII dengan total 184 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah 76 dari 184 peserta didik. Teknik sampling menggunakan random cluster sampling. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa data hasil belajar peserta didik dengan menerapkan metode *role playing* di PAI kelas VIII A di SMP Bustanul Makmur Genteng, nilai ini dapat dilihat bahwa nilai tcount> ttabel (11.925> 2.026), tingkat signifikansi 5% (0,05) lebih besar dari sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (0,05> 0,000), Artinya ada pengaruh dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII A di SMP Bustanul Makmur Genteng. Nilai korelasi dari T tes adalah 0,777 yang berarti berada dalam kategori kuat atau tinggi. Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menerapkan metode *role playing*. Sedang perbedaannya menggunakan metode *role playing* untuk

[16] Ainur Rofiq, Imam Mashuri, " Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Bustanul Makmur Genteng" Jurnal Pendidikan Agama Islam Volume 1 Nomor 1, Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia. (2021) h.1-2

meningkatkan minat belajar sebelum dan sesudah diterapkan *role playing* peserta didik SD Negeri Hargawilis.

7. Vivi Mavika Mulya, 2024, **"**Efektifitas Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pai Terhadap Penanaman Nilai Anti Korupsi Di Smpn 2 Ampek Angkek." Jenis penelitian ini adalah penelitian yang latarbelakangi oleh masih banyaknya siswa yang kurang menerapkan pengenalan nilai-nilai antikorupsi dalam pendidikan PAI. Seperti perilaku tidak jujur yang terjadi di kalangan siswa SMA, membuka contekan dan bertanya kepada teman. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menerapkan metode role-playing dalam kajian PAI untuk mengenalkan nilai-nilai korupsi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode role play dalam penanaman nilai-nilai antikorupsi di SMPN 2 Ampek Angkek. Hipotesis penelitian ini adalah "Metode role-playing efektif dalam menanamkan nilai-nilai antikorupsi pada siswa kelas 8 SMPN 2 Ampek Angkek". Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain penelitian static group comparation. Seluruh partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas kontrol kelas VIII.1 dan kelas referensi kelas VIII.2. Data penelitian diperoleh dari hasil survei nilai antikorupsi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji u atau uji Mann-Whitney. Berdasarkan uji Mann-Whitney nilai U hitung terendah adalah -101 yang kemudian dibandingkan dengan tabel U dimana n1 = 20 dan n2 = 20 ($\propto$) = 5% pada tabel uji dua sisi maka U . adalah 127. Dapat disimpulkan

H1 ditolak oleh H0.[17] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun perbedaannya bahwa tidak menjelaskan factor pendukung dan penghambat tetapi menjelaskan tentang minat belajar PAI sebelum dan sesudah diterapkan *role playing*.

8. Sam'ani, 2021. Penerapan model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar PAI di SMP". Hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran role play dengan menerapkan metode role play pada siswa SMPN 2 Permata Intan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan observasi dan refleksi. Dalam penelitian ini, 15 siswa kelas 9 berpartisipasi dan topiknya adalah pembelajaran PAI. Metode pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi dan tes. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar PAI mengalami peningkatan. Peningkatan hasil akademik terlihat dari rata-rata nilai siklus I dan II. Pada akhir periode pertama nilai rata-rata siswa sebesar 70,67 dengan tingkat kelulusan sebesar 66,20%, dan pada akhir periode kedua nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80 dengan tingkat kelulusan sebesar 80%.[18] Adapun persamaan dalam penelitian ini

[17] Vivi Mavika Mulya, "Efektifitas Metode Role Playing Pada Pembelajaran Pai Terhadap Penanaman Nilai Anti Korupsi Di Smpn 2 Ampek Angkek." IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 2 No. 1, 2024

[18] Sam'ani, "Penerapan model role playing untuk meningkatkan hasil belajar PAI di SMP". Vol. 1 No. 1 Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pedidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya, 2021

adalah sama-sama meningkatkan minat belajar dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun perbedaannya terletak pada focus kajian penelitian minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan metode pembelajaran metode *role playing* bagi peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis.

9. Yunus yastian, dkk, 2023. "efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kisah hijrah pada mata pelajaran PAI di SMPN 7 Bandung". Hasil penelitian yang diperoleh adalah rendahnya kinerja dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Bandung disebabkan kurang tepatnya model pembelajaran pada materi cerita PAI. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dan non-equivalent control group design. Instrumen yang digunakan adalah tes objektif bidang kognitif berupa soal pilihan ganda. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, perhitungan skor ternormalisasi, uji beda sampel berpasangan dan uji sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dimana kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol (sig. 0,000 dua arah). Bagi peneliti selanjutnya, model pembelajaran kooperatif role-playing dapat diterapkan pada PAI di luar materi narasi dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan model ini.[19] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk memotivasi belajar peserta didik.

[19] Yunus yastian, dkk, 2023. "efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kisah hijrah pada mata pelajaran PAI di SMPN 7 Bandung", TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education – Vol. 4 No. 2 Universitas Pendidikan Indonesia (2017)

Adapun perbedaannya lebih mengutamakan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing* pada peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis.

10. M Haidar Umam AR Kamal, 2019, Efektivitas Metode bermain Peran (*Role playing)* Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus Di MTS Darut Taqwa Bulusan Tembalang Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019). Hasil penelitian yang diperoleh adalah Implementasi metode bermain peran (*role playing*) dalam rencana, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MTs Darut Taqwa Bulusan, Kec. Tembalang, Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/ 2019 dilihat dari: Aspek perencanaan, sudah baik dilihat dari RPP yang disusun oleh guru sudah sesuai dengan prosedur dan memuat langkah-langkah penerapan metode bermain peran (*role playing*). Aspek pelaksanaan, sudah efektif karena menumbuhkan motivasi, minat, dan aktivitas peserta didik dalam belajar mata pelajaran SKI. Aspek evaluasi penerapan metode bermain peran (*role playing*), terdapat kendala yang muncul dalam pelaksanaan metode, namun tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar dan dapat diselesaikan dengan baik. Efektivitas penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MTs Darut Taqwa Bulusan, Kec. Tembalang, Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/ 2019, antara lain: Efektivitas program penerapan metode bermain peran *(role playing)* sangat efektif karena sesuai dengan perencanaan yang disusun oleh guru. Efektivitas hasil penerapan metode metode bermain

peran *(role playing),* meningkat dilihat dari aspek motivasi, minat, dan aktivitas peserta didik.[20] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, untuk meningkatkan pemahaman dan konsentrasi peserta didik terhadap materi pembelajaran PAI di kelas. Adapun perbedaannya penelitian ini menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SD Negeri Hargowilis sebelum dan sesudah diterapkan metode tersebut. Sedangkan penelitian terdahulu menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan peserta didik agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun peserta didik yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realita sosial.

11. Luklu'Ussa'adah, 2019, Pengaruh Metode pembelajaran *Role playing* Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SMA NU Ma'arif 2 Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil yang diperoleh adalah Penggunakan metode *role playing* merupakan langkah terciptanya pembelajaran yang efektif dan inovatif serta yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menjadi aktif, dan pembelajaran dikelas terasa menyenangkan bagi peserta didik. Dengan menggunakan metode *role playing* peserta didik juga tidak merasa jenuh dengan pembelajaran. Peserta didik juga bersemangat saat mendapatkan

[20] M Haidar Umam AR Kamal, Efektivitas Metode bermain Peran (Role Playing) Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus Di MTS Darut Taqwa Bulusan Tembalang Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019), Tesis, Program Magister Pendidikan Islam Universitas Islam Sultan Agung. (2019)

pembelajaran, terutama pelajaran akidah akhlak yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini. Pada metode *role playing* peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan setiap guru diharapkan menguasai pengetahuan tentang penerapannya.[21] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajaran peserta didik. Adapun perbedaaannya adalah terletak minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing* pada peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis. Sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui karakter peserta didik.

12. Nurjannah, dkk, 2019, Pengaruh *Role playing* Terhadap Minat Belajar Pesrta Didik.[22] Hasil yang diperoleh adalah Pada SMP Negeri 3 Palopo, keadaan peserta didik dalam menerima pelajaran memiliki perhatian yang sangat kurang, dalam memberikan pelajaran guru sering kewalahan dengan perilaku peserta didik yang hanya memberikan perhatian sesaat pada pelajaran yang disampaikan guru. Untuk mengatasi hal tersebut penulis memberikan solusi untuk menggunakan model *role playing*. Dalam metode ini peserta didik akan aktif secara langsung, peserta didik akan dituntut untuk bermain peran sesuai dengan pelajaran yang disampaikan.

[21] Luklu'Ussa'adah, Pengaruh Metode pembelajaran Role Playing Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SMA NU Ma'arif 2 Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Kudus Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam. (2019).4.

[22] Nurjannah, dkk, Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Pesrta Didik, Jurnal, Vol.2, No.2, Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo. 2019

Persamaaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun perbedaannya penelitian ini menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing*.

13. Zainal Ilmi,2022, Penggunaan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Munakahat Di SMKN Bajarbaru. Hasil yang diperoleh metode belajar *role playing* merupakan metode yang memiliki kedudukan yang cukup signifikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam kelas agar tercipta suasana kelas yang penuh dengan kebersamaan, keaktifan, dan menyenangkan. Metode yang diterapkan adalah metode *Role playing*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII RPL yang terdiri dari 31 peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus.[23] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan minat belajar peserta didik yang efektif dan aplikatif dalam kelas agar tercipta suasana yang menyenangkan. Perbedaannya penelitian ini untuk mengetahui minat belajar peserta didik SD Negeri Hargowilis sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing*.

[23] Zainal Ilmi, Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Munakahat Di SMKN Bajarbaru, Jurnal, Vol. 2 Juli 2022,Seminar Nasional Profesi Guru Agama Islam Negeri, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangkaraya. (2022).436.

14. Sriyatun, 2021, Penerapan Metode *Role playing* Pada Mata Pelajaran Paipeserta didik Kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 Kabupaten Ngawi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis tindakan kelas. Adapun tekhnik pengumpulan datanya menggunakan tes, observasi, dokumentasi, catatan lapangan, dan wawancara. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik kelas VSD Negeri Kedunggalar 4 Tahun Pelajaran 2018/2019. Sedangkan observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk menggali data tentang pembelajaran PAI, respon peserta didik, keadaan peserta didik, guru dan karyawan, serta sejarah, sarana dan prasarana sekolah. Berdasarkan hasil analisis data pada hasil tes belajar sebelum prasiklus sebesar 58%, pada siklus 1 sebesar 65%, siklus 2 76% dan pada siklus 3 sebesar 89%. Hasil ini menunjukkan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan memahami materi Sejarah Kebudayaan Islampada peserta didik kelas VSD Negeri Kedunggalar 4 tahun pelajaran 2018/2019.[24] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu lebih menekankan pada hasil pembelajaran peserta didik sedangkan penelitian ini mengetahui minat belajar peserta didik sebelum

[24] Sriyatun, Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Paipeserta didik Kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 Kabupaten Ngawi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019, Jurnal, Vol. 4, No. 1. Wahana Kreatifitas Pendidik (WKP), Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) SMP kota Madiun. (2021).72.

dan sesudah diterapkan metode *role playing* peserta didik SD Negeri Hargowilis.

15. Halima K, 2020,[25] Peningkatan Hasil Belajar PAI Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 Pangkajene Kabupaten Sindereng Reppang Melalui Metode Pembelajaran *Role playing*, Jurnal nene mallomo IGI Sidrap ISSN No. 2722-8789, Universitas Muhammadiyah Sidereng Rappang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut dilaksanakan dalam empat siklus yaitu pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas Kelas V SD Negeri 21 Pangkajene Kab. Sidrap. Teknik yang dipakai adalah teknik analisis kualitatif yaitu data dianalisis dengan metode deskripsi. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar PAI dengan menerapkan metode *Role playing* khususnya pada materi mengenal puasa wajib. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar pada 3 (tiga) aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada aspek kognitif terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar dari 58,00 dengan persentase keberhasilan 33 % pada pra siklus, pada siklus I rata-rata hasil belajar adalah 74,23 dengan % Ketuntasan Kelasikal adalah 56,67%, pada siklus II, Nilai

[25] Halima K, Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 Pangkajene Kabupaten Sindereng Reppang Melalui Metode Pembelajaran Role Playing*, Jurnal nene mallomo IGI Sidrap ISSN No. 2722-8789,* Universitas Muhammadiyah Sidereng Rappang. (2020)

rata-rata meningkat menjadi 82,63 dengan % Ketuntasan Klasikal adalah 90 %. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan minat belajar peserta didik, dan sama-sama menggunakan penelitian Tindakan kelas. Adapun perbedaannya menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui minat belajar peserta didik SD Negeri Hargowilis, sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing*, sedangkan peneliti terdahulu meningkatkan hasil belajar PAI di SD Negeri 21 Pangkajene.

16. Martini, 2023, Penerapan Metode Pembelajaran *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI Materi Berbusana Pada Kelas X OTKP Di SMKS YPKK Limbung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, salah satunya adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dua siklus dan agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa ada hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, maka peneliti menyusun tahapan tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu Perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan dan observasi/ refleksi Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar dari data awal ke siklus I dan 11. Pada data awal hasil belajar tergolong rendah dengan nilai rata-rata 64, terjadi peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 74,58 % dan pada siklus II dengan jumlah rata-rata 85, 42 % hal ini membuktikan bahwa melalui metode role play dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.dan pada siklus ke II sebesar 85,42 % maka penerapan model *role playing* dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik.[26] Persamaan dalam penelitian ini sama-sama meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun perbedaannya peneliti terdahulu menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran PAI, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui minat belajar peserta didik IV SD Negeri Hargowilis sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing*.

17. Sri Hartati,2023, Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI, Journal Ability Volume 4, Nomor 1, Journal of Education and Social Analysis. Hasil yang diperoleh adalah agar pembelajaran berhasil dilakukan maka seorang guru harus memiliki sikap inovatif dan kreatif untuk mencoba berbagai model yang dinilai cocok diterapkan dalam materi tertentu. Dalam Kompetensi Dasar Membiasakan perilaku terpuji Model pembelajaran *Role playing* sungguh tepat untuk diterapkan. Model pembelajaran *Role playing* pada dasarnya melibatkan peserta didik untuk memerankan tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan masalah sosial. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dimaksudkan untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar peserta didik.

[26] Martini, Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI Materi Berbusana Pada Kelas X OTKP Di SMKS YPKK Limbung, Jurnal, Vol. 3, No. 1, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya. (2023)

Penelitian dilakukan di SDN No. 124395 Pematangsiantar.[27] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun perbedaannya menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui minat belajar peserta didik SD Negeri Hargowilis sebelum dan sesudah diterapkan metode tersebut.

18. Fathor Rozi 1 , Firdausiah 2,2021,[28] Implementasi Role Playing Games Dalam Mengatasi Anak Introvert. Hasil yang diperoleh adalah Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji penerapan role-playing game dalam mengatasi anak introvert pada anak usia dini di RA Uswatun Hasanah, Maron, Probolinggo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan jenis penelitiannya menggunakan studi kasus. Teknik analisis datanya menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah guru dalam menerapkan *role-playing* game dalam mengatasi permasalahan anak introvert melalui; Analisis Persiapan dan Perencanaan, Rekayasa RolePlaying, Dokumentasi Kegiatan, Evaluasi Kegiatan. Penelitian ini berimplikasi pada penggunaan role-playing khususnya pada RA Uswatun Hasanah. Anak introvert mulai bisa bergaul bahkan beradaptasi dengan temannya meski perlahan. Persamaan penelitian

[27] Sri Hartati, Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI, Journal Ability Volume 4, Nomor 1, Journal of Education and Social Analysis. (2023)

[28] Implementation of Role-Playing Games in Overcoming Introverted Children Fathor Rozi 1 , Firdausiah 2 DOI: 10.35445/alishlah.v13i2.629 Vol.13 (2) August, 2021

iniadalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu menerapkan metode *role playing* untuk pembelajaran anak usia dini sedangkan peneliti menggunakan metode ini untuk mengetahui minat belar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing* peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis.

19. Nurjannah, Hisban Thaha, Fauziah Zainuddin, 2019, Pengaruh *Role playing* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Penelitian merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik angket tertutup, observasi non partisipan dan wawancara tidak terstruktur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII a dan VIII b pada SMP Negeri 3 Palopo berjumlah 65 peserta didik. Tehnik analisis yang digunakan ialah analisis regresi sederhana, uji validitas dan reliabilitas, uji koefisien determinasi, uji hipotesis dengan menggunakan program SPSS 21.00 For Windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *Role playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMPN 3 Palopo yaitu sebesar nilai Fhitung 9,814 dan nilai Ftabel adalah 1,669 dengan nilai signifikan 0,05. Dari hasil analisis regresi diperoleh nilai a = 15,954 dan nilai b = 0,355. Hasil analisis koefisien determinasi diperoleh R Square = 0,119%, serta uji hipotesis yang diperoleh Ha = b > 0, dimana b = 0,355 berarti secara statistik dapat disimpulkan bahwa variabel *Role playing* saling berhubungan satu sama lain, dan pengaruhnya sangat rendah terhadap Minat Belajar Peserta

Didik SMPN 3 Palopo.[29] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Agama Islam. Adapun perbedaannya adalah peneliti dahulu menggunakan metode *role playing* untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri Palopo, sedangkan menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis.

20. Novita Putri Ernawati, 2023,[30] Penerapan Metode Role Playing Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Materi Pelaporan Hasil Observasi Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Hasil yang diperoleh adalah Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas lima sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kolaboratif. Desain penelitian menggunakan metode Kemmis dan McTaggart. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan cara: guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan bermain peran, membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, memotivasi siswa untuk memahami materi, memberikan fasilitas kepada siswa untuk bermain peran , dan

[29] Nurjannah, Hisban Thaha, Fauziah Zainuddin, Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik, Journal of Islamic Education Vol. 2, No.2, Desember 2019. 137–148 .

[30] Novita Putri Ernawati, *Implementation of the role playing method in in creasing speaking skills material reporting observation results in class III elementary school students,* Jurnal of Islamic Elementary Education, April,05,2023

membimbing siswa berdiskusi mengevaluasi kegiatan bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran meningkat. Peningkatan tersebut terlihat dari antusiasme siswa dan siswa yang lebih tertib selama kegiatan pembelajaran. Peningkatan keterampilan berbicara terlihat dari rata-rata nilai perolehan sebelum menggunakan metode meningkat sekitar 58,26 menjadi 70,84 pada siklus I dan meningkat menjadi 78,66 pada siklus II. Persamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas lima sekolah dasar. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan metode *role playing* ini untuk meningkatkan ketrampilan berbicara sedang penelitian ini menggunakan metode ini untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan *role playing*.

21. Firman Mansir, Tumin, Halim Purnomo, 2020, Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah. Hasil yang diperoleh adalah Penelitian ini mendeskripsikan dan membahas tentang pentingnya penggunaan metode role-playing dalam Aqidah Akhlak di Madrasah. Guru yang profesional adalah guru yang mampu memimpin peserta didiknya mencapai hasil yang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran Aqidah Akhlak yang sesuai dengan konteks saat ini. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan metode yang cemerlang dan berbeda dari yang lain. Mata pelajaran Aqidah Akhlak memerlukan metode yang efektif karena Aqidah Akhlak mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu

guru PAI (Pendidikan Islam) abad 21 perlu kreatif dengan memanfaatkan beragam metode pembelajaran. Metode yang efektif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak adalah role play. Keterampilan seorang guru PAI diharapkan muncul dari metode role play dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak. Strategi dan metode bermain peran merupakan salah satu komponen yang terdapat dalam sistem pembelajaran. Komponen-komponen tersebut mampu mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan dinamis. Oleh karena itu, dari berbagai metode pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI, role play salah satunya dinilai efektif untuk mewujudkan pembelajaran yang terarah, berkemampuan, dan efektif sesuai tujuan pembelajaran.[31] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah mengkaji penggunaan *role playing* pada mata pelajaran Aqidah akhlak di madrasah Aliyah sedangkan penelitian tesis ini menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar PAI peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis.

22. Mochammad Miftachul Huda, 2022, Ahmad Ipmawan Kharisma, Nur Fathin Afifah, Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Wawancara Sederhana Siswa Kelas V SDN 2 Tambakrigadung Lamongan. Hasil yang diperoleh adalah Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana model pembelajaran role

[31] Firman Mansir, Tumin, Halim Purnomo, Role Playing Learning Method In The Subject Of Aqidah Akhlak At Madrasa, Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam,Vol. 3 No 2,2020

playing mempengaruhi keterampilan berbicara siswa di kelas 5C SDN 2 Tambakrigadung Lamongan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan Posttest-Only Control Design. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik random sampling dan tes hasil belajar berupa deskripsi (teks percakapan). Rumus uji t berpasangan dua sampel digunakan untuk pengujian hipotesis. Masing-masing kelas berjumlah 39 siswa, sampelnya terdiri dari dua kelas yaitu kelas 5C sebagai kelompok eksperimen dan kelas 5A sebagai kelompok kontrol. Hasil analisis data menunjukkan bahwa model role playing berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas 5 SDN 2 Tambakrigadung Lamongan. Hasil analisis data menunjukkan nilai thitung lebih besar dari ttabel atau 5,80 > 1,665 pada taraf signifikansi 5% maka H0 ditolak dan diberikan Ha.[32] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk meingkatkan minat belajar peserta didik SD kelas V. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan metode *role playing* ini untuk mengetahui minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Hargowilis sebelum dan sesudah diterapkan metode tersebut, sedangkan penelitian terdahulu menerapkan metode *role playing* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap k;etrampilan berbicara peserta didik kelas V SD Negeri Tambakrigadung Lamongan.

[32] Mochammad Miftachul Huda, Ahmad Ipmawan Kharisma, Nur Fathin Afifah, The Influence of Role Playing Learning Model on Learning Outcomes of Speaking Skills in Simple Interviewing for Fifth Grade Students of SDN 2 Tambakrigadung Lamongan, Vol. 2.No.01, 2022

23. Rika Kurnia Sari, 2020, Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. Hasil yang diperoleh adalah Tujuan pembuatan jurnal ini untuk menganalisis kembali penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada Bahasa Indonesia di SD. Penelitian jurnal ini menggunakan meta analisis yang merupakan seri informasi yang berasal dari sejumlah data di penelitian-penilitan sebelumnya. Langkah penelitian yang dilakukan yaitu dengan merumuskan masalah penelitian, kemudian mencari hasil penelitian dari jurnal yang relavan dan sejenis untuk dianalisis datanya. Data dikumpulkan dengan menelusuri jurnal via online melalui Google Scholar, Freefullpdf.com dan Google Cendikia dengan kata kunci" model *role playing*", kemampuan berbicara", "pembelajaran bahasa indonesia SD". Dari pencarian data tersebut mendapatkan 10 artikel yang relavan dan sesuai dengan judul jurnal yang diambil. Data yang didapat dianalisis dengan menggunakn analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis model pembelajaran *role playing* mampu membantu mengkatkan kempuan peserta didik dalam berbicara mulai dari 15% sampai yang tertinggi 105%, dengan rata-rata 37%.[33] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk memotivasi peserta didik belajar. Sedangkan perbedaannya menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui minat

[33] Rika Kurnia Sari, Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD, Volume 2 No1, 2020

belajar PAI peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis sebelum dan sesudah diterapkan metode tersebut.

24. Yukin Hilala, 2022, Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Penerapan Pembelajaran *Role playing* Pada Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Marisa. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan babwa penerapan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran biologi tentang ekosistem dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2019/2020. Dengan rata-rata 67,30 siklus I dan 70,64 siklus II, sedangkan ketuntasan klasikalnya 71,79 % siklus I dan 87,17% siklus II.[34] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan pembelajaran peserta didik dengan menggunakan metode *role playing*. Perbedaannya penelitian dahulu menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan belajar biologi peserta didik peserta didik kelas X sedangkan penelitian ini menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui minat belajar peserta didik SD Negeri Hargowilis sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing*.
25. Nanda Farira, Andriana Sofiarini, 2021, Tio Gusti Satria, Penerapan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Sungai Hitam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah penerapan model role playing dalam pembelajaran IPS pada

[34]Yukin Hilala, Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Penerapan Pembelajaran Role Playing Pada Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Marisa, Volume 02, (2), June 2022

siswa kelas IV SD Sungai Hitam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Eksperimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Sungai Hitam. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan tes. Kemudian data dianalisis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui nilai rata-rata ($\bar{x}$) pre-test sebesar 40,12 dan nilai rata-rata ($\bar{x}$) post-test sebesar 77,71. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji t diperoleh thitung (3,34) > ttabel (1,75). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Sungai Hitam setelah penerapan model role play dalam pembelajaran IPS tuntas secara signifikan.[35] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menerapkan metode *role playing* pada peserta didik kelas IV. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan metode *role playing* untuk pembelajaran IPS sedangkan penelitian ini menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan metode tersebut.

26. Oppy Eria Trisnawati1, Achmad Fathoni, 2023, Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. Membaca merupakan kesulitan belajar yang paling umum dialami oleh siswa sekolah dasar di kelas awal atau bawah. Siswa sekolah dasar kelas awal mempunyai masalah yang signifikan terkait dengan kemampuan membaca dan

[35] Nanda Farira, Andriana Sofiarini, Tio Gusti Satria, *The Application of Role Playing Model In Social Learning on grade IV Students At Sungai Hitam Elementary School*, Widyagogik, Vol. 8. No. 2 January - June 2021

berbahasa. Hal ini berdampak pada nilai kemampuan membaca siswa kelas 2 SD yang masih rendah sehingga diperlukan metode baru untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan metode role-playing terhadap kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pra-eksperimental dengan desain one-group pretest-posttest (pretest test-posttest single group). Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 13 perempuan dan 19 laki-laki. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dan tes. Instrumen yang digunakan adalah soal kesulitan. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role-playing secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD. Dengan demikian, pemberian proses bermain peran dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD.[36] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengunakan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Perbedaannya penelitian dahulu menggunakan metode *role playing* ini untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitiqn ini menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan metode tersebut.

[36] Oppy Eria Trisnawati1, Achmad Fathoni, The Role Playing Method on the Reading Ability of Elementary School Students, Volume 7, Number 1, 2023

27. Hartono, 2023, Efektivitas Metode Bermain Peran Sebagai Media untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa: Sebuah Penelitian Eksperimental. Kemampuan membaca siswa sekolah dasar masih rendah, dan masih banyak siswa sekolah dasar yang belum lancar membaca cepat. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* sebagai media untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimen dengan desain pretest-posttest. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Wonokromo 1 pada tahun ajaran 2021/2022. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa. Pengumpulan data menggunakan skala kemampuan membaca. Analisis data menggunakan analisis statistik (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan nilai sig = 0,000 yang berarti lebih kecil dari α 0,05 (Ho : ditolak dan Ha : diterima). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa metode role play efektif digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi sebagai suatu kebaruan dan bahan kajian baik secara teoritis maupun praktis mengenai efektivitas metode role playing sebagai media untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.[37] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan

[37] Hartono, *The Effectiveness of Role Playing Method as a Media to Improve Student Reading Skills: An Experimental Research Pedagogy: Indonesian Journal of Teaching and Learning Research*, Vol. 1, No 1, (2023).

pembelajaran pada peserta didik SD. Adapun perbedaannya penelitian dahulu menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui hasil belajar membaca pada peserta didik kelas 2 SD Muhammadiyah Wonokromo I, sedangkan penelitian ini untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan *role playing*.

28. Omni Sulisti, 2023, "Implementasi Metode Pembelajaran *Role playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan."[38] Hasil yang diperoleh adalah keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi peserta didik agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapakan. Keberhasilan dalam proses pembelajaran ini akan sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik di sekolah. Agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan kondusif diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik di dalam kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian terkait implementasi metode *Role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama

[38] Omni Sulisti, Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan, Volume 3 Nomor 4, 2023, http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau

Islam di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan menunjukkan bahwa : (1) Peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan metode *Role playing* terlihat lebih antusias, senang, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. (2) Metode *Role playing* yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai efektif dan efesien terlihat dari pemahaman peserta didik pada saat diskusi di kelas. (3) Kendala yang dihadapai dalam implementasi metode *Role playing* yaitu ada beberapa peserta didik terkadang mengalami kesulitan dalam bekerja sama karena situasi kelas yang aktif memainkan peran. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui hasil yang diperoleh peserta didik SMA Negeri 7 Bengkulu sedang penelitian ini untuk mengetahui minat belajar peserta didik SD Negeri Hargowilis sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing*.

29. Siskha Putri Sayekti, dkk, 2022. "Implementasi metode *role playing* pada mata kuliah Pelajaran PAI". Hasil yang diperoleh adalah Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kendala-kendala yang dihadapi guru dalam penyelenggaraan kelas PAI, yaitu: 1) model pembelajaran yang diberikan masih monoton, 2) pembelajaran masih berpusat pada guru, 3) waktu yang sangat terbatas. Rumusan masalah dalam tulisan ini adalah bagaimana penerapan metode role-playing pada mata pelajaran PAI. Tujuan penelitian

ini adalah menerapkan metode role-playing pada mata pelajaran PAI. Dalam artikel ini digunakan metode deskriptif kualitatif, karena objek penelitiannya adalah proses interaktif yang kompleks yaitu penerapan role-playing pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di MA Islamiyah. Pada metode role play siswa sangat aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengerjakan tugas sambil membuat video. Siswa memainkan situasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan demikian diharapkan melalui metode role play ini siswa dapat memahami hasil pengamatan dalam kehidupan sehari-hari.[39] Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode role playing untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan metode role playing untuk mengetahui kendala guru dalam mengajar peserta didik, sedang penelitian ini untuk mengetahui minat belajar peserta didik SD Negeri Hargowilis sebelum dan sesudah diterapkan metode role playing.

B. LANDASAN TEORI

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

   a. Pengertian Pembelajaran Agama Islam

      Pembelajaran berasal dari kata dasar “belajar”.Banyak pengertian tentang belajar yang dikemukakan oleh para ahli

[39] Siskha Putri Sayekti, dkk, 2022. “Implementasi metode role playing pada mata kuliah Pelajaran PAI” KORDINAT Vol. XXI No. 1 EISSN 2654-8038, 2022

pendidikan. Beberapa mengatakan bahwa belajar adalah modifkasi atau mempertangguh kelakuan melalui pengalaman.[40] Hal ini berarti bahwa manusia belajar melalui interaksi dengan lingkungannya yang akan berlangsung seumur hidupnya, karena pada dasarnya manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk sosial yang tidak lepas dari lingkungannya.

Pengertian lain dari belajar adalah bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku.[41] Sedangkan menurut WS.Winkell, belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan ini bersifat relatif konstan dan berbeda.[42]

Berdasarkan definisi belajar di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses interaksi dengan lingkungan yang menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan, baik dalam tingkah laku, pemikiran, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap yang baik sebagai hamba Allah maupun sebagai khalifah Allah.

Setelah mengetahui pengertian pembelajaran, selanjutnya akan dibahas pengertian pendidikan agama Islam. Menurut zakiyah Darajat adalah usaha berupa bimbinga terhadap anak didik agar

---

[40] Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: bumi aksara, 2005.36.
[41] Max Darsono, dkk.,*Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang: CV. IKIP Semarang Press, 2000). 24.
[42] W.S. Winkell, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1986). 36.

setelah selesai dari pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama islasm serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. Adapun menurut M. Arifin PAI adalah proses yang mengarahkan manusia pada kehidupan yang lebih baik dan mengangkat derajat kemanusiaannya, sesuai kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarannya (pengaruh dari luar).[43]

b. Fungsi, Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

1) Fungsi Pendidikan Agama Islam

Dalam UU No.20 tahun 2003 bab II pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan 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 demokratis serta bertanggung jawab.[44]

Berdasarkan uraian tersebut, kurikulum pendidikan agama Islam untuk sekolah atau madrasah sebagai berikut:

1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allh SWT yang telah ditanamkan oleh keluarga

[43] Tb. Aat syafaat, dan Sohari Sahrani, *Peranan Pendidikan Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2008).16.
[44] UU N0.20, tentang Sistem Pendidikan Nasional, tahun 2003. 10-11.

2) Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan di dunia dan akhirat
3) Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam
4) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari
5) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal yang negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembanganya menuju manusia Indonesia seutuhnya
6) Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata) sistem dan fungsinya
7) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan orang lain.[45]

2) Tujuan PAI

[45] Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsepdalam Kurikulum dan Implementasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004). 134.

Pendidikan agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan betaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.[46] Dengan demikian kompetensi pendidikan agama Islam adalah pengetahuan ketrampilan dan nilai-nilai dasar ajaran Islam.

Tujuan pendidikan Islam menurut Chabib Toha yaitu untuk mencapai hidup muslim, yakni menumbuhkan kesadaran manusia sebagai makhluk Allah SWT, agar mereka tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang berakhlak mulia dan beribadah kepada-Nya.[47]

Dengan pembelajaran PAI peserta didik diharapkan bisa menjadi manusia yang berakhlak mulia, beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Disamping itu pendidikan agama Islam juga diharapkan mampu menciptakan hubungan yang harmonis baik dengan sesama muslim maupun dengan non-muslim, serta dalam berbangsa dan bernegara sehingga tercipta persatuan dan kesatuan.

3) Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

---

[46] Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dalam Kurikulum dan Implementasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004) .134.
[47] Chabib Thoha, *Kapita Selekta Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996). 100.

Ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi keserasian keselarasan dan keseimbangan antara:

1. Hubungan manusia dengan Allah SWT
2. Hubungan manusia dengan sesama manusia
3. Hubungan manusia dengan dirinya sendiri
4. Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.

Adapun ruang lingkup bahan pengajaran pendidikan agamaIslam meliputi unsur pokok yaitu : Keimanan, Ibadah, Al-Qur'an, Akhlak, Muamalah, Syariah dan Tarikh.[48]

2. Metode *Role playing* (Bermain Peran)

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) metode dapat diartikan sebagai rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Dalam dunia pendidikan, metodepun digunakan dalam proses peebelajaran. Metode pembelajaran digunakan untuk merencanakan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Setrategi belajar mengajar adalah semua upaya kegiatan atau cara yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam menciptakan suatu lingkup yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran agar apa yang telah dirancang tercapai dan berhasil.[49]

---

[48] Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi. 183.

[49] Asis Saefuddin & Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016). 40-41.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Moedjiono menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek- aspek dari komponen untuk sistem pembelajaran, untuk itu guru menggunakan siasat tertentu.[50]

Dari uraian tersebut, penulis menyimpulkan metode pembelajaran adalah upaya perencanaan yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan dari pendidikan. seperti dicontohkan peserta didik dapat belajar di laboratorium dan diluar ruangan yang biasa kita sebut dengan alam, tergantung pada kebutuhan atau materi pembelajaran yang dapat disesuaikan namun kelas tetaplah menjadi tempat belajar yang diutamakan.

b. Pengertian *Role playing* (bermain Peran)

Role playing atau bermain peran adalah contoh pemeranan cara bertingkah laku dalam berhubungan sosial dengan mengikutsertakan peserta didik pada permainan peran drama tersebut. Model *role playing* ini, dipelopori oleh George Shaftel [51] yang mengatakan bahwa *Metode Role Playing* (Bermain Peran) ialah

[50] Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta:Rajagrafindo Persada, 2015).185-186.
[51] Hamzah B Uno, Teori Motivasi dan Pengukuran, (Jakarta : Bumi Aksara, 2016)h.25

keikutsertaan para murid untuk memainkan peranan atau bermain sandiwara menirukan masalah- masalah sosial tertentu. Selain itu menurut Endang Mulyatiningsih, (2011: 236) Menjelaskan bahwa metode Role Playing ataupun bermain peran dalam penerapannya dilakukan dengan cara yakni mengajak peserta didik untuk menirukan suatu aktifitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, maupun suatu karakter tertentu.[52] Bermain peran atau role playing pada prinsipnya merupakan pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik dapat memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Bermain peran artinya cara belajar dengan membimbing peserta didik dalam melakukan kegiatan peran permainan tertentu seperti kehidupan nyata bermasyarakat. Metode ini dapat digunakan pada isi pelajaran yang baru, dimana mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk menemukan permasalahan yang dihadapi ketika pelaksaan sesungguhnya dimana siwa memerankan masalah bedasarkan materi sehinga secara langsung ia belajar dalam menanggapi masalah kesenjangan sosial.

[52] Endang Mulyatiningsih,Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. Yogyakarta UNY. 2011

Menurut Hamalik arti role secara hafiah peranan, dan play adalah bermain. *Role playing* (bermain peran) merupakan salah satu dari pembelajaran yang berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya, dimana anak terlibat langsung dalam pembelajaran, dan meluapkan imajinasinya berdasarkan bahan pelajaran yang sedang dipelajari tanpa adanya batasan kompetensi namun tidak keluar dari bahan ajar.[53]

Melalui bermain peran *(Role playing),* peserta didik berusaha untuk mengeksplorasi masalah hubungan dengan menunjukkannya. Hasil demontrasi atau (*Role playing*) tersebut kemudian didiskusikan dikelas. Bersama-sama mereka dapat mengeksplorasi emosi, sikap, nilai dan berbagai metode pemecahan masalah.

Dalam proses pembelajaran, metode (*Role playing*) mengumatakan pola permainan berupa dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh sekelompok peserta didik dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melakukan kegiatan yang telah ditentukan/direncanakan. *Role playing* berfokus pada tujuan mengingat atau menciptakan kembali foto-foto masa lalu. Hal ini dapat mengarah pada peristiwa dan peristiwa masa depan yang praktis dan bermakna bagi kehidupan kita hari ini.

---

[53] Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, "*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*". Jurnal Pena Ilmiah, Vol.1, No.1, (2016).613.

Dalam metode bermain peran (*Role playing*) apa yang ditampilkan harus memiliki pesan moral sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik agar pemahaman terhadap peristiwa yang sedang dipeetunjukkan tidak terhalang oleh rasa syukur dan imajinasi siwa.

Kesimpulannya implementasi metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi atau perencanaan dan pengelolaan rapat. Hal ini terlihat dari partisipasi dan minat peserta didik yang berperan dalam proses pembelajaran dan penerimaan mata pelajaran.

c. Tujuan penggunaan *role playing*

Pada setiap metode yang digunakan pada proses pembelajaran pastinya memiliki tujuan, demikian juga pada pelaksanaan metode bermain peran (*Role playing*) yang dimanfaatkan untuk mengusai materi- materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan ketekunan yang dilakukan peserta didik dengan menjalani suatu peran. Tujuan yang diharapkan pada penggunaan metode bermain peran (*Role playing*) yaitu :

a) Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari.
b) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
c) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
d) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

e) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.[54]

Pada pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengunaan metode bermain peran (*Role playing*) pada penellitian ini, yaitu membentuk peserta didik dalam menghargai perasaan orang lain. Membentuk disiplin tertentu yang bersifat efektif dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan kreatifitas peserta didik, melatih kerjasama, tanggung jawab dan ketekunan belajar serta mampu meningkatkan sikap percaya diri pada peserta didik.[55]

d. Kelebihan dan kekurangan *Role playing*

1) Kelebihan metode bermain peran (*Role playing)*, diantaranya :

a) Mengembangkan kreativitas peserta didik.

b) Merangsang semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

c) Dapat digunakan sebagai bekal peserta didik untuk menghadapi dalam situasi yang sebenarn

d) Merangsang tanggapan yang akrab dan terampil pada peserta didik yang bertindak dan spontan.

e) Menumbuhkan keberanian dan kestabilan penampilan peserta didik didepan banyaknya orang lain.

---

[54] Saefuddin & Asis dan Berdiati, Ika, *Pembelajaran Efektif*. *(*Bandung:Remaja Rosdakarya, 2014).8.

[55] Rika Afriliana, *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan*, Skripsi, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Medan (2022).28.

f) Memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan serta pengalaman tidak langsung.

g) Peserta didik memiliki kesempatan untuk memanfaatkan secara tersembunyi dapatkan kepuasan, kesegaran dan kesehatan mental kembali.

h) Peserta didik dapat mengembangkan kemungkinan bakat atau kemampuan yang peserta didik miliki.

i) Peserta didik dapat menghargai dan menerima pendapat orang lain.

2) Kekurangan bermain peran *(role playing)*

a) Metode *Role playing* membutuhkan waktu yang lama.

b) Diperlukan kreativitas dan kreativitas yang tinggi dari guru dan peserta didik, yang tidak semua guru miliki.

c) Jika eksekusi dan *Role playing* drama sosial gagal, tidak hanya akan meningkatkan kesan buruk, tetapi juga berarti bahwa tujuan pengajaran tidak tercapai.

d) Tidak sesmua tema dapat disajikan dengan cara ini

e) Sebagian besar anak-anak yang tidak berpartisipasi dalam permainan mereka menjadi kurang positif.

f) Kelas lain sering terganggu oleh pemain dan penonton bertepuk tangan kadang-kadang.

g) Kebanyakan peserta didik malu untuk memerankan, sehingga tugas guru juga harus mampu membangun rasa

kepercayaan diri peserta didik agar peragaan sesuai dengan yang telah dikonsepkan.[56]

e. Langkah-langkah metode *Role playing*

1) Siapkan beberapa skenario beserta kopiannya bedasarkan anggota kelompok yang telah disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas
2) Guru membagi kelompok yang beranggotakan 3-4 peserta
3) Guru membagikan skenario yang telah dipersiapkan beberapa hari sebelum materi pembelajaran bedasarkan kelompok untuk dipelajari
4) Guru menjelaskan mengenai kopetensi yang akan dicapai
5) Guru mengajarkan kepada setiap kelompok bagaimana mengahayati pewatakan tokoh yang akan mereka perankan
6) Setiap kelompok mengulangi mengenai penghayatan yang dicontohkan
7) Setelah penampilan selesai, setiap peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas mengenai penampilan kelompok masing-masing
8) Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9) Guru merangkum semua simpulan masing-masing kelompok/ menyimpulkan secara umum

[56] Syafruddin & Adrianto, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016). 301.

10) Evaluasi

11) Penutup

f. Alasan pemilihan metode *Role playing*

Alasan peneliti memilih metode *Role playing* adalah karena dengan melakukan *Role playing* peserta didik mengapreasi karakter yang dimainkannya.

Hal ini dikarenakan peserta didik banyak belajar tentang isi karakter tersebut. Dengan bermain peran, peserta didik juga menyuguhkan pertunjukan yang meningkatkan kembali peristiwa sejarah yang pernah terjadi, meski tidak persis sama hingga 100%. Dengan menyajikan peristiwa sejarah, peserta didik dapat dengan mudah memvisualisasikan sejarah dan peristiwa yang pernah terjadi dimasa lalu.

Selain itu, dengan bermain peran sebagai peserta didik, kita dapat mengetahui fakta-fakta yang ada dalam proses pengambilan data memlalui referensi sebelum memainkan karakter. Dengan mempelajari tokoh-tokoh, peserta didik dapat menangkap tokoh yang diperankan, atau nilai swjarah yang terkandung dalam sebuah cerita atau peristiwa yang dipentaskan kembali.

Metode ini menuntut peserta didik untuk secara proaktif menemukan sumber, data, atau referensi yang mereka butuhkan sebelum mereka dapat berperan. Dengan begitu, setelah menemukan pengetahuan dan faktanya, peserta didik dapat merekonstruksi sejarah

dalam bentuk cerita sejarah dan menyampaikannya melalui *Role playing*.

3. Minat belajar

a. Pengertian Minat belajar

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.[57] Minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin.[58] Berdasarkan defInisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar.

Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik; atau tujuan kinerja, yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang lain. Dengan demikian orang yang

[57] Iskandar, *Psikologi Pendidikan*,(Ciputat: Gaung Persada Press,2012).181.
[58] Nashar , *Peranan Motivasi dan Kemampua awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press.2014).42.

memiliki kebutuhan prestasi yang tinggi berbeda dari orang lain dalam cara berikut[59]:

a) Mereka mencari tanggung jawab pribadi untuk mencari solusi dari permasalahan. Ini berarti mereka mengambil inisiatif untuk menemukan hasil, kadang-kadang bahkan ketika itu bukanlah masalah mereka.
b) Mereka membutuhkan umpan balik yang cepat pada kinerja mereka. Mereka biasanya sangat frustasi ketika tidak menerima umpan balik, dan lebih cepat lebih baik.
c) Mereka menetapkan tujuan tepat yang menantang. Mereka dengan semangat tinggi ingin mengontrol kesuksesan mereka sendiri, mereka tidak ingin meraih sesuatu atau apa pun secara kebetulan.
d) Mereka ingin mengembangkan diri, sehingga mereka menetapkan tujuan yang menantang tapi yang mereka anggap memiliki setidaknya kesempatan 50% untk dicapai.

b. Faktor-faktor yang dapat menimbulkan minat beajar

Minat yang besar terhadap ssesuatu nmerupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diamati itu.

[59] Andi Achru P, *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*,Jurnal Idaarah.III,NO.2, Desember 2019

Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.[60]

Faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut :

a) Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
b) Faktor motif sosial, Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, perhargaan dari lingkungan dimana ia berada.
c) Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuat kegiatan atau objek tertentu

c. Pusat-pusat Minat Belajar

Pusat minat dalam proses belajar mengajar memegang peranan penting, karena jika bahan peljarn diambil dari pusat-pusat minat anak, dengan sendirinya perhatian spontan akan timbul sehingga

[60] Syaiful Bahri Jamarah, *Psikologi Belajar* , (Jakarta : Rineka Cipta, 2015).157.

belajar akan berlangsung akan berlangsung denga baik.[61] Pusat minat dalam belajar meliputi:

a) Observasi atau pengamatan, latihan pengamatan akan membawa anka dalam berfikir dan melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu.
b) Asosiasi, pengalaman-pengalaman yang telah diperoleh dalam observasi, diolah lebih lanjut dengan bahan yang konkrit yang dikumpulkan pada fasae obserfasi dibentuk pengertian-pengertian dan tanggapan-tanggapan baru yang tidak dapat diamati dengan langsung.
c) Ekspresi, pada fase ini anak diberi kesempatan untuk melahirkan perasaannya dengan tertulis maupun lisan. Juga melalui gambar, pekerjaan tangan, sandiwara,doa.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu peserta didik melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada peserta didik bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila peserta didik menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting

[61] Zakiyah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam,* (Jakarta: Bumi Aksara,2011). 134.

dan bila peserta didik melihat bahwa dari hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar peserta didik akan berminat dan bermotivasi untuk mempelajarinya.

Dengan demikian perlu adanya usaha-usaha atau pemikiran yang dapat memberikan solusi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, utamanya dengan yang berkaitan dengan bidang studi biologi.Minat sebagai aspek kewajiban bukan aspek bawaan, melainkan kondisi yang terbentuk setelah dipengaruhi oleh lingkungan.Karena itu minat sifatnya berubah-ubah dan sangat tergantung pada individunya.

Minat belajar dapat diingatkan melalui latihan konsentrasi. Konsentrasi merupakan aktivitas jiwa untuk memperhatikan suatu objek secara mendalam. Dapat dikatakan bahwa konsentrasi itu muncul jika seseorang menaruh minat pada suatu objek, demikian pula sebaliknya merupakan kondisi psikologis yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi tersebut amat penting sehingga konsentrasi yang baik akan melahirkan sikap pemusatan perhatian yang tinggi terhadap objek yang sedang dipelajari.[62]

[62] Darajat. 135.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau jalan untuk memperoleh kembali pemecahan terhadap segala masalah yang memungkinkan tercapainya suatu tujuan penelitian, serta menerangkan cara-cara untuk mengadakan penelitian.[63] Terdapat beberapa tahap yang harus dijelaskan dalam kaitannya dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Tahapan tersebut diantaranya yaitu:[64]

1. Pendekatan Penelitian

   Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian tidakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memiliki tujuan meningkatkan praktik pembelajaran secara keterkaitan, dimana pada dasarnya tidak terpisah dari terlaksanya misi profesional pendidikan yang menjadi tanggung jawab guru. *Classroom Action Reseach* adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti bekerja sama dengan guru di kelas atau sekolah mengajar dengan menekankan pada peningkatan proses dan praktik belajar.[65] Menurut Kemmis dan McTaggart yang dikutip oleh Sukardi, penelitian tindakan adalah cara seseorang dalam mengorganisasi

[63] Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik,* (Jakarta:Rineka Cipta, 2015).2.
[64] William Chang, *Metodologi Penulisan Ilmiah,* (Jakarta :Erlangga, 2014). 24.
[65] Samsu Sumadayo,*Penelitian Tindakan Kelas,* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013). 20.

sebuah kondisi dimana mereka dapat mempelajari pengalaman dan dapat membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain.[66]

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian tindakan kelas mempunyai karakteristik yang khusus, yaitu untuk memecahkan masalah dan untuk meningkatkan optimalisasi kemampuan guru. Sedangkan fungsi penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pelaksanaan kegiatan pendidikan.

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan disetiap siklus secara rinci dapat dijelaskan sebagai dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Langkah-Langkah Penelitian

Tahap	Langkah PTK	Kegiatan
Siklus I	Perencanaan: Identifikasi masalah dan menetapkan alternatif Pemecahan masalah	1. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam PBM 2. Mengembangkan scenario pembe-lajaran dan menyusun RPP 3. Menyiapkan sumber belajar 4. Mengembangkan format observasi pembelajaran
	Tindakan	Menerapkan tindakan yang mengacu pada RPP atau modul ajar
	Pengamatan	1. Melakukan observasi dengan memakai format observasi 2. Mewawancarai guru dan peserta didik
	Refleksi	1. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan 2. Melakukan pertemuan dengan guru mitra untuk membahas hasil evaluasi dan observasi 3. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi dan observasi untuk diterapkan pada siklus berikutnya 4. Evaluasi tindakan I
Siklus II	Perencanaan	1. Identifikasi masalah dan menetapkan alternatif masalah berdasarkan hasil refleksi pada siklus I 2. Pengembangan program tindakan II
	Tindakan	Pelaksanaan program tindakan II
	Pengamatan	Pengumpulan data tindakan II
	Refleksi	Melakukan refleksi dan evaluasi tindakan II seperti pada siklus I

[66] Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015) .3.

2. Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) termasuk jenis kualitatif. Alasannya karena data yang dikumpulkan memiliki informasi yang sesuai dengan tujuan peneliti. Untuk penerapan metode tersebut perlu dilakukan penelitian tindakan sesuai dengan (PTK).[67]

Jenis penelitian kualitatif ini berlandaskan kondisi objek yang alamiah. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan lain sebagainya dimana penelitian ini lebih menekankan makna dari pada generalisasi.[68]

Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik berupa kata-kata, tingkah laku, tulisan yang dapat diamati oleh peneliti. Data deskripsi berdasarkan tulisan bisa dikembangkan lebih luas dan berdasarkan keterangan tersebut penelitian lebih jelas. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian formatif yang menerapkan tehnik tertentu untuk memperoleh jawaban yang mendalam tentang apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh objek yang akan diteliti.[69]

Berdasarkan uraian di atas, penelitian kualitatif adalah mendekripsikan data yang telah dikumpulkan berupa gambaran. Kata-kata lisan atau tertulis dari objek penelitian tidak berupa angka karena kualitatif jadi, berfokus pada pertanyaan deskriptif dan tidak mengkaji hipotesis dan mengkorelasi variable. Peneliti terjun langsung untuk melakukan pengamatan, obsevasi, dan wawancara pada pihak objek penelitian.

---

[67] Sukardi. 4.
[68] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung:Alfabeta,2017). 15.
[69] William Chang, *Metodologi Penulisan Ilmiah,* (Jakarta :Erlangga, 2014). 30.

B. Lokasi Penelitian

Peneliti menjadikan Sekolah Dasar Hargowilis Kabupaten Kulon Progo sebagai tempat penelitian yang secara sementara untuk menyempurnakan Tesis yang akan disusun. Sekolah ini beralamat Desa Hargowilis, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Profile selengkapnya SD Negeri Hargowilis ada di link *ttps://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/0043ad5c-2ef5-e011-82ad-5fccebdc4d49*

C. Subyek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis yang berjumlah 10 peserta didik. Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran PAI peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis. Penelitian dikhususkan pada kelas IV karena materi yang peneliti ambil berada pada kelas IV. Peneliti memilih peserta didik kelas IV sekolah dasar karena pada umumnya kelas tinggi pada sekolah dasar sudah mampu untuk berdiskusi, dimana mereka bisa berekontruksi (menyusun perencanaan). Sehingga nantinya dengan kemampuan yang dimilki peserta didik ini, pelaksanaan pembelajaran berlangsung berdasarkan apa yang telah terencanakan sebelumnya oleh peneliti.

Penentuan lokasi SD Negeri Hargowilis ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

1. Kelasnya bersifat heterogen, baik jenis kemampuan maupun jenis

kelamin, peserta didik kelas IV ini sangat aktif, namun dari segi minat belajar agama sangat rendah.

2. Sekolah tersebut belum pernah diterapkan pembelajaran *Role playing.*

Dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah meliputi dua faktor yaitu faktor guru dan peserta didik.

1. Faktor Guru

   Faktor guru yang diteliti adalah keterampilan guru dalam proses pembelajaran dikelas dengan menerapakan metode *role playing* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam upaya menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.

2. Faktor Peserta didik

   Faktor peserta didik yang diteliti adalah aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengenahi tingkat keberanian peserta didik terhadap keberaniannya dalam bertanya sebelum, saat dan sesudah diterapkannya metode *role playing* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

   Untuk itu, agar mendapatkan data mengenahi subjek penelitian diatas, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi kegiatan pembelajaran dan lembar pedoman wawancara, baik kepada peserta didik maupun guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

   1. Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

      Lembar observasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data

tentang kinerja guru dan perubahan tingkat kaeberanian peserta didik dalam pembelajaran pada waktu sebelum, saat dan sesudah menerapkan metode *role playing* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.Pengambilan data dengan lembar observasi ini diambil pada saat observasi awal kegiatan pembelajaran guru dan disetiap siklus/pertemuan, sebagai sebuah tindakan. Adapun Lembar observasi yang peneliti gunakan adalah sebagaimana terlampir pada lampiran ke 1

2. Lembar Pedoman Wawancara

Wawancara peneliti gunakan untuk mewawancarahi subjek penelitian sebagai acuan untuk memperoleh data berupa tanggapan, kesan, dan suasana pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Juga untuk menggali informasi mengenahi kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran. Adapun pedoman dalam wawancara sebagaimana terlampir pada lampiran ke 2

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu kegiatan operasional agar data yang diperoleh tepat.[70] Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah, sumber data primer dan tehnik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta, wawancara dan

[70] Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD,* (Bandung: Aura, 2016).74.

dokumentasi.[71] Selain itu penelitian yang nantinya akan dilaksanakan di SD Negeri Hargowilis pada kelas IV secara terinci pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu system. Peneliti menggunakan obsevasi memiliki tujuan untuk memantau, menggali informasi, melihat, mengamati perilaku serta kejadian yang berlangsung selama proses pembelajaran.[72]

2. Wawancara

   Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab (mengajukan pertanyaan secara lisan dan dijawab dengan lisan juga). Pengumpumpulan informasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV, guru pengampu mata pelajaran PAI, untuk mengetahui pemasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PAI dan tanggapan mengenai metode dan teknikyang diterapkan oleh peneliti. Sedangkan wawancara kepada peserta didik untuk mengetahui minat mereka terhadap mata pelajaran PAI serta tanggapan mereka mengenai metode dan teknik yang diterapkan oleh peneliti dengan menggunakan metode *Role playing.*

3. Dokumentasi

[71] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, (*Bandung:Alfabeta, 2017) .309.
[72] Sugiono, 317.

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen bisa berupa gambar, tulisan atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dokumentasi berupa gambar atau foto, video pelaksanaan penelitian, tabel nilai seswa dan RPP atau modul ajar mata pelajaran PAI, profil SD Negeri Hargowilis, sarana dan prasarana.

Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data

NO	ASPEK	PENGUMPULAN DATA			INSTRUMEN	SUMBER DATA
		O	W	D		
1.	Proses Pembelajaran terhadap peserta didik	✓	-	✓	Lembar Observasi Kamera	Peserta didik
2.	Proses pembelajaran Guru	✓	✓	✓	Lembar Observas Kamera Alat perekam suara	Guru Angket
3.	Komponen materi	✓	-	✓	Lembar Observasi Kamera	Guru
4.	Pengelolaan kelas	✓	-	✓	Lembar Observasi Kamera	Guru
5.	Komponen sarana	✓	-	✓	Lembar Observasi Kamera	Guru Tenaga teknis/ operator
6.	Komponen lingkungan	✓	-	✓	Lembar Observasi Kamera	Penjaga sekolah
7	Profil Sekolah	-	✓	✓	Angket Kamera Alat perekam suara	Kepala sekolah

Keterangan : O = Observasi ; W = Wawancara; D = Dokumentasi

E. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian ini untuk membuktikan keabsahannya maka peneliti menggunakan tehnik trigulasiyaitu memeriksa data kepada sumber yang sama dengan tehnik berbeda, yaitu dengan hasil wawancara pikoreksi kembali kebenarannya dengan menggunakan observasi serta dokumentasi. Apabila hasil yang diperoleh data berbeda, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan pengamatan lebih lanjut sehingga datayang diperoleh dapat dipastikan benar.

F. Teknik Analisis Data

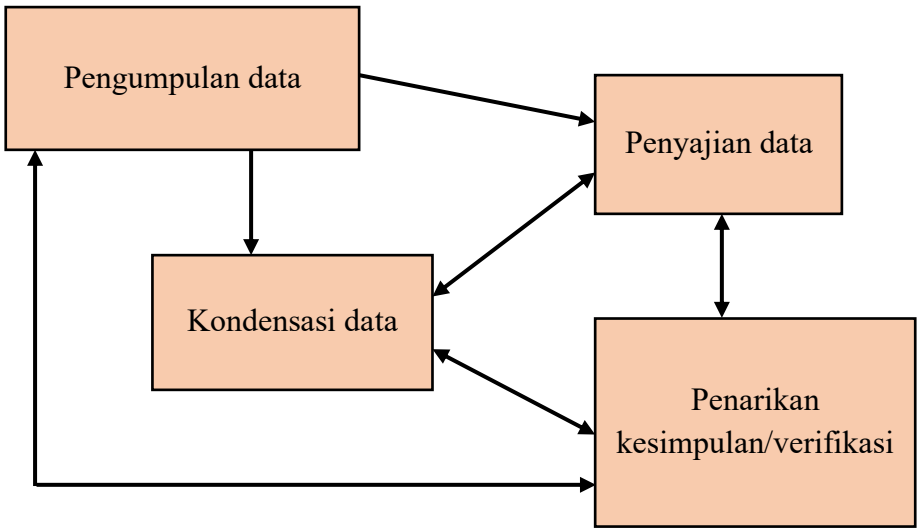
Teknis analisis data penelitian yang digunakan adalah deskripsi dengan mengikuti langkah prosedural analisis data[73] yang dipopulerkan oleh Miles Huberman. Data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan tehnik pengumpulan data yang bermacam-macam serta pengamatan yang dilakukan secara terus menerus sehingga datanya penuh.

Penelitian ini akan menggunakan analisis deskriptif untuk menjelaskan bahwa penerapan metode *Role playing* pada mata pelajaran PAI materi nabi Muhammad hijrah ke Madinah dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Hargowilis. Data yang sifatnya kualitatif didapatkan dari hasil observasi dan wawancara serta dokumentasi.

---

[73] Mohamad Joko Susilo, *Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Islam Kunci Keberhasilan dan Metode Menyusun Tugas Akhir*, (Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia, 2022). 70.

Gambar 3.3 Teknik Analisis Data



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

a. **Kegiatan Pra Tindakan;** melakukan wawancara pada guru dan kepala sekolah tentang beberapa permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Hargowilis.

1) Menemukan akar permasalahan dalam pembelajaran; akar masalah yang disepakati dengan kolaborator adalah rendahnya minat belajar siswa kelas IV pada Pelajaran PAI.

2) Penetapan Solusi atas akar masalah pembelajaran, yakni dengan memilih penerapan metode role playing.

3) Proses Implementasi Pembelajaran dengan menggunakan metode role playing, dilakukan dengan tiga tahapan yaitu: Penyamaan Persepsi Bersama Kolaborator (Guru dan Kepala Sekolah)**;** Menetapkan Pemilihan Metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam; dan Penyusunan Rancangan Tindakan.

b. **Menyusun Rancangan Tindakan;** disesuaikan dengan Langkah-langkah dalam metode role playing yang diintegrasikan dalam rencana program pembelajaran (RPP) dengan direncanakan 2 siklus sudah ada peningkatan minat belajar siswa kelas IV.

c. **Pelaksanaan Tindakan;** dilakukan dengan mengikuti tahapan-tahapan yang tertuang dalam rencana program pembelajaran (RPP) di setiap pertemuan pada masing-masing siklus. Tindakan perilaku siswa dalam proses pembelajaran diamati dengan menggunakan lembar observasi minat belajar, serta keterlaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah disiapkan.

d. **Refleksi;** dilakukan setiap siklus baik pada pertemuan 1 dan 2. Kegiatan refleksi dilakukan bersama-sama dengan mitra peneliti yaitu guru PAI dan Kepala Sekolah. Tujuan utama untuk mendapatkan masukan, saran perbaikan dari pelaksanaan di siklus 1, siklus 2, sampai didapati sudah adanya perubahan atau peningkatan minat belajar siswa yang lebih baik.

2. Hasil peningkatan minat belajar PAI siswa kelas IV

a. Data hasil observasi minat belajar pada siklus 1 dan 2

NO	INISIAL NAMA	TERPENUHI		%		BLM TERPENUHI		%	
		S1	S2	S1	S2	S1	S2	S1	S2
1	AMF	**8**	11	**66,7**	**91,7**	**4**	**1**	33,33	8,33
2	AAR	**10**	11	**83,3**	**91,7**	**2**	**1**	16,67	8,33
3	DFAG	**7**	12	**58,3**	**100**	**7**	**0**	58,33	0
4	DIS	**9**	12	**75**	**100**	**3**	**0**	25	0
5	FAA	**8**	11	**66,7**	**91,7**	**4**	**1**	33,33	8,33
6	HNH	**12**	11	**100**	**91,7**	**0**	**1**	0	8,33
7	MFA	**9**	10	**75**	**83,3**	**3**	**2**	25	16,67
8	RD	**10**	11	**83,3**	**91,7**	**2**	**1**	16,67	8,33
9	SO	**7**	9	**58,3**	**75**	**7**	**3**	58,33	25
10	ZA	**9**	11	**75**	**91,7**	**3**	**1**	25	8,33

b. Data hasil observasi pembelajaran sesuai RPP yang disiapkan Guru pada siklus 1 dan 2

No	Kegiatan	Siklus 1		Siklus 2	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru menyusun atau menyiapkan scenario yang akan ditampilkan	✓		✓	
2	Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran		✓	✓	
3	Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 3 atau 4 orang	✓		✓	
4	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang dicapai		✓	✓	
5	Guru memangggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan	✓		✓	
6	Siswa mempelajari scenario yang diberikan oleh guru	✓		✓	
7	Masing-masing siswa yang sudah ditunjuk oleh guru maju didepan kelas untuk melakonkan peran	✓		✓	
8	Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperankan		✓	✓	
9	Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar penilaian atas penampilan kelompok masins-masing		✓		✓
10	Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	✓		✓	
11	Guru memberikan kesimpulan secara umum	✓		✓	
12	Memberikan penilaian hasil kerja siswa yang sudah melaksanakan kegiatan tersebut	✓		✓	
JUMLAH		8	4	11	1
%		66,7	33,3	91,7	8,3

c. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa

NO	NAMA	SIKLUS 1	KET		SIKLUS 2	KET	
			T	BT		T	BT
1	AMF	75	✓		80	✓	
2	AAR	80			85	✓	
3	DFAG	70		✓	78	✓	
4	DIS	90	✓		90	✓	
5	FAA	65		✓	80	✓	
6	HNH	90	✓		90	✓	
7	MFA	75	✓		80	✓	
8	RD	60		✓	78	✓	
9	SO	60		✓	70		✓
10	ZA	80	✓		90	✓	
	JMLAH	745			821		

	NILAI RATA-RATA	74,5	50%		8,21	90%	

B. PEMBAHASAN

1. Mendeskripsikan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

a. Kegiatan Pra Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diawali dari kegiatan pra tindakan dilaksanakan dengan melakukan wawancara pada guru dan kepala sekolah tentang beberapa permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Hargowilis. Adapun tahapan-tahapan kegiatan dalam pra tindakan yang dilakukan adalah:

1) Menemukan Akar Permasalahan Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Sebelum proses penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan wawancara dan diskusi dengan guru dan kepala sekolah pada tanggal 3 dan 4 Januari 2024 untuk membahas permasalahan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini. Berdasarkan informasi guru PAI dan kepala sekolah dapat diketahui bahwa pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa-siswa memperoleh nilai lebih rendah dari mata pelajaran yang lainnya termasuk pada ujian akhir semester.[74] Menurut guru PAI permasalahan yang terkait dengan pembelajaran yang dihadapi berasal dari guru dan dari diri siswa, yakni: sulitnya siswa memahami topik pada pokok bahasan menjadi salah satu permasalahan utama. Disamping itu, guru

[74] Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Hargowilis, 4 Januari 2024

merasakan kurang efektifnya proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini karena kurangnya memahami metode dan kurangnya buku penunjang mengenai metode pembelajaran yang digunakan sehingga penyampaian materi pelajaran kurang dapat menarik perhatian siswa.[75]. Metode yang diterapkan selama proses pembelajaran masih terkesan didominasi oleh guru dan belum mengacu pada Implementasi metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru masih kesulitan dalam mengembangkan minat belajar siswa serta kurangnya bahan referensi terutama buku panduan mengenai metode mengajar. Kondisi siswa saat pembelajaran nampak suasana kelas ramai, siswa nampak tidak focus dalam pelajaran, siswa memiliki kesibukan sendiri, suasana kelas tidak tenang.

2) Penetapan Solusi atas Permasalahan Pembelajaran dengan Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*

Berdasarkan uraian permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran sebagaimana tersebut di atas, maka dicarikan solusi bersama dakam *focus group discussion* (FGD) antara peneliti, guru dan kepala sekolah. Kesepakatan dalam berkolaborasi tersebut diusulkan pemecahan masalah untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV SD Negeri Hargowilis dengan implementasi metode *role playing.* Metode tersebut dipilih dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan kharakteristik materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajarkan khususnya pada bahan kajian

[75] Wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Hargowilis, 4 Januari 2024

keimanan, Ibadah, Al-Qur'an, akhlak, Muamalah, Syariah, dan Tarikh yakni pelibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).[76] Dengan demikian proses pembelajaran yang diterapkan dalam kelas diharapkan mampu menumbuhkan dan mengembangkan minat siswa dalam belajar. Alasan yang lain dipilihnya metode role playing adalah metode ini memiliki kelebihan dengan pelibatan secara aktif para siswa dalam KBM dan memposisikan siswa bukan sebagai obyek tetapi lebih sebagai subyek dalam belajar.[77]

Setelah disepakati metode yang digunakan, guru menindaklanjuti dengan membuat perencanaan dan mengorganisir proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai dengan prosedur pada metode *role playing*, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dirancang dan disajikan dengan lebih menarik melalui proses pembelajaran yang mengimplementasikan metode *role playing* untuk mengembangkan minat siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran dapat lebih bermutu. Berikut disajikan dokumen proses FGD dengan guru dan kepala sekolah dalam menemukan solusi atas permasalahan pembelajaran PAI di SD Negeri Hargowilis.

[76] Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi. 183
[77] Wawancara dengan kepala sekolah, 5 Januari 2024

Wawancara dengan guru kelas tanggal 3 Januari 2024	Wawancara dengan kepala sekolah tanggal 4 Januari 2024

3) Proses Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing*

Untuk mengimplementasikan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan minat belajara Pendidikan Agama Islam, dibuat rancangan mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan cara lebih menarik. Dengan demikian perlu ditetapkan rancangan prosedur implementasi metode pembelajaran *role playing* guna meningkatkan minat belajar siswa. Adapun tahapan prosedur implementasi metode pembelajaran role playing disajikan dalam alur berikut:

Gambar 4.1. Alur Proses Penetapan Prosedur Implementasi Metode Role Playing

a) Penyamaan Persepsi Bersama Kolaborator (Guru dan Kepala Sekolah)

Pada proses penyamaan persepsi, kegiatan yang dilakukan adalah mendiskusikan tentang pokok-pokok yang terlebih dahulu harus dilakukan oleh guru sebelum menyusun rancangan pembelajaran metode *role playing* ini. Beberapa catatan yang menjadi rekomendasi untuk dilaksanakan guru dalam proses pembelajaran yaitu: menentukan batas materi yang akan diajarkan;

(1) melaksanakan pre-tes tentang materi yang akan diajarkan
(2) menetapkan nilai yang diperoleh dari pre-tes dijadikan sebagai skor awal.
(3) menentukan jumlah kelompok dan masing-masing anggota kelompok harus bersifat heterogen dilihat dari segi kemampuan akademiknya. Penentuan kelompok yang heterogen mengacu pada nilai yang diperoleh siswa pada semester sebelumnya.
(4) menyampaikan tujuan pembelajaran sejelas-jelasnya diawal proses pembelajaran.
(5) membagi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dalam kelompok,
(6) menyampaikan tatacara siswa bekerja dalam kelompok,
(7) mengasosiasikan tugas-tugas siswa dengan bermain peran,
(8) mengevaluasi kerja siswa,
(9) memberikan ulasan dalam bentuk rangkuman materi pelajaran,

(10) mengumumkan peringkat kelompok setelah proses pembelajaran.

b) Menetapkan Pemilihan Metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Solusi yang diambil untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing.* Berdasarkan hasil diskusi dengan kepala sekolah dan guru tentang pemilihan metode pembelajaran *role playing* ini, mereka menanggapinya dengan positif dan bersepakat untuk mencoba menerapkan metode pembelajaran tersebut pada kelas IV SD Negeri Hargowilis dengan alasan agar minat belajar siswa dapat terjaga selama siswa bersekolah di SD Negeri Hargowilis. Metode *Role Playing* dipilih karena dalam proses pembelajaran dengan metode ini mengoptimalkan peran serta siswa dalam belajar dan membekalinya dengan sikap saling menghargai, tanggung jawab individu dan kerjasama serta dapat mengembangkan karakter siswa dalam belajar.

b. Penyusunan Rancangan Tindakan

Penelitian Tindakan kelas (PTK) memiliki 4 tahapan, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Monitoring, dan Evaluasi. Penyusunan rancangan Tindakan pembelajaran sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil FGD bersama kolaborator. dalam PTK wajib dilakukan di awal kali sebelum proses pembelajaran dilakukan. Rancangan pembelajaran yang dibuat sebagai bentuk kongkrit persiapan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk Rencana Program Pembelajaran (RPP). Penyusunan rancangan dalam bentuk RPP wajib

disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dan berlaku di satuan Pendidikan.

Rancangan pembelajaran dalam PTK ini merupakan suatu rancangan dengan menerapkan metode *role playing* sebagai peningkatan minat belajar siswa di SD Negeri Hargowilis. Pada proses implementasi metode pembelajaran *role playing* ini peran guru disamping sebagai fasilitator juga sebagai manager dan konsultan dalam memberdayakan kerja kelompok bermain peran, artinya bahwa guru berkewajiban untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas. Metode *role playing* dipilih dalam menyelesaikan masalah pembelajaran di kelas, karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya, dimana anak terlibat langsung dalam pembelajaran, dan meluapkan imajinasinya berdasarkan bahan pelajaran yang sedang dipelajari tanpa adanya batasan kompetensi namun tidak keluar dari bahan ajar.[78]

Pada proses awal pembuatan perancangan pembelajaran penerapan metode *role playing*, guru merasa kesulitan untuk menuangkan gagasannya walaupun dari penjelasan yang diberikan saat FGD, guru mengaku sudah memahaminya. Kesulitan yang dirasakan oleh guru adalah bagaimana mengintegrasikan Langkah-langkah dalam metode *role playing* itu dalam rancangan pembelajaran yang dibuat, karena selama ini guru dalam membuat

[78] Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, "*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*". Jurnal Pena Ilmiah, Vol.1, No.1, (2016).613.

rancangan pembelajaran hanya berkisar pada usaha untuk menyampaikan materi dengan cara ceramah, drill, hafalan dan diskusi kelompok.

Rancangan tindakan yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan tiga kali pertemuan dan setiap siklus dengan pokok bahasan yang berbeda. Setiap akhir penerapan rancangan tindakan selalu dikaji oleh peneliti dan didiskusikan dengan guru kelas IV sebagai langkah refleksi dan kegiatan kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas. Berikut disajikan dokumentasi penyusunan perencanaan pembelajaran yang akan dituangkan dalam bentuk RPP.

<table>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>Merencanakan pembelajaran</td><td>Diskusi dengan guru kelas IV</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>Menyusun Skenario pembelajaran</td><td>Mempersiapkan sumber belajar siklus I</td></tr>
<tr><td colspan="2"> </td></tr>
<tr><td colspan="2">Mendiskusikan hasil observasi pelaksanaan siklus 1 dengan observer</td></tr>
</table>

Rancangan pembelajaran diwujudkan dalam bentuk rencana program pembelajaran (RPP) yang sudah mengintegrasikan Langkah-langkah dalam metode *role playing*. RPP yang telah disusun disajikan sebagai berikut:

Rancangan Tindakan Siklus I Pertemuan ke 1

Satuan Pendidikan : SD Negeri HARGOWILIS
Tahun disusun : 2024
Jenjang : Sekolah Dasar
Fase/Kelas/ Semester : B/ 4 / Genap
Elemen : Sejarah Peradaban Islam
AlokasiWatu : 1 x pertemuan (2 JPL)

Tujuan Khusus Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Menceritakan kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan baik. 2. Membuat paparan mengenai kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan mempersaudarakan umat dengan baik. 3. Menunjukkan sikap toleran, teguh pendirian dan menghargai perbedaan	PERTEMUAN PERTAMA **Pendahuluan** 1. Pembelajaran dimulai, guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama. 2. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Guru menyapa siswa dengan memperkenalkan diri. 4. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa. 5. Guru menyiapkan beberapa alternatif media/alat peraga/alat bantu berupa illustrasi gambar atau tayangan visual (film) yang relevan. 6. Guru metode pembelajaran *role playing,* dengan dimulai dari memberi Pengantar interaktif (menceritakan suasana melalui gambar atau tayangan visual/film yang bersifat kontekstual kekinian) sebagai pintu masuk pembelajaran Q.S al-Hujurat 10, 7. Diskusi mengenai pelajaran dengan maksud saling mengusulkan cara memahami pelajaran. **Kegiatan Inti** **Mengamati** Semua siswa mencermati bacaan teks, kemudian salah satu siswa membacanya dengan lantang. **Menanya**	20 menit 75 menit

	1. Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar siswa mencari tahu dengan cara menanya. 3. Pertanyaan siswa yang diharapkan tidak saja apa atau siapa, tetapi mengapa dan bagaimana 4. Pertanyaan siswa diinventarisir oleh guru. **Mengeksplorasi** 1. Guru membimbing siswa menceritakan isi bacaan yang dipelajari. 2. Setelah mempelajari materi, siswa mampu menangkap pelajaran dari kisah Nabi Muhammad saw dalam mempersatukan penduduk Madinah). **Mengasosiasi** 1. Perwakilan dari siswa untuk menceritakan kembali kisah Nabi Muhammad saw dalam mempersatukan penduduk kota Madinah dan kemudian dikembangkan dalam bentuk skenario drama dan disajikan bersama teman kelompoknya. Drama tentang mempersatukan umat ditunjukkan dengan cara *role playing* (sosio drama) 2. Perwakilan dari siswa untuk menceritakan kembali kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun kota Madinah **Mengkomunikasikan** 1. Siswa diminta untuk selalu bekerjasama dalam kebaikan. 2. Guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia. Dengan demikian guru akan tahu sampai dimana kompetensinya dan langsung mengulangi pelajaran mana saja yang belum dikuasai. 3. Setelah mengikuti pembelajaran sub-pelajaran ini, siswa diharapkan mampu menceritakan	

	kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun kota Madinah. **Penutup** 1. Siswa membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. 2. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. 3. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. 4. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 5. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.	25 menit

Rancangan Tindakan Siklus I Pertemuan ke 2

Satuan Pendidikan : SD Negeri HARGOWILIS
Tahun disusun : 2024
Jenjang : Sekolah Dasar
Fase/Kelas/ Semester : B/ 4 / Genap
Elemen : Sejarah Peradaban Islam
AlokasiWatu : 1 x pertemuan (2 JPL)

Tujuan Khusus Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Menceritakan kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan baik. 2. Membuat paparan mengenai kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan mempersaudarakan umat dengan baik. 3. Menunjukan sikap toleran, teguh pendirian dan menghargai perbedaan	**Pendahuluan** 1. Pembelajaran dimulai, guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama. 2. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Guru mengajak bernyanyi profil Pancasila dan tepuk semangat 4. Guru menyapa siswa dengan memperkenalkan diri kepada siswa. 5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa 6. Guru metode pembelajaran *role playing* dengan illustrasi gambar atau tayangan visual (film) yang relevan 7. Guru menyiapkan beberapa alternatif media /alat peraga/alat bantu bias berupa tulisan, baik melalui visual ataupun kertas peraga.	20 menit

	Kegiatan Inti **Mengamati** 1. Semua siswa mencermati kisah Nabi Muhammad saw dalam buku siswa tentang pembangunan kota Madinah **Menanya** 1. Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan (*stimulus*) agar siswa mencari tahu dengan cara menanya 2. Pertanyaan siswa yang diharapkan tidak saja apa atau siapa, tetapi mengapa dan bagaimana. 3. Pertanyaan siswa di inventarisir oleh guru. **Mengeksplorasi** 1. Secara individu maupun berkelompok, siswa melakukan diskusi untuk menanggapi dan menjawab beberapa pertanyaan 2. Proses mendapatkan tanggapan dan jawaban atau pelaksanaan diskusi difasilitasi oleh guru sehingga berjalan dengan baik. 3. Siswa diberi motivasi bahwa melakukan musyawarah akan mempermudah urusan untuk menentukan mufakat 4. Siswa memperhatikan guru dalam pembahasan materi. **Mengasosiasi** 1. Siswa mampu bermain peran (*role playing)* dengan menceritakan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah" yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari contohnya, musyawarah, toleransi. 2. Guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom "Ya" atau "Tidak". Rubrik ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa menilai diri sendiri. Penilaian ini merupakan bagian dari penilaian sikap siswa dan akan menjadi bahan pengecekan, baik oleh guru atau orang tua. **Mengkomunikasikan** Siswa diminta menjawab pertanyaan dengan isian singkat. **Penutup** 1. Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. 2. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa	75 menit 25 menit

	dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya 3. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok. 4. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.	

Rancangan Tindakan Siklus I Pertemuan ke 3

Satuan Pendidikan : SD Negeri HARGOWILIS
Tahun disusun : 2024
Jenjang : Sekolah Dasar
Fase/Kelas/ Semester : B/ 4 / Genap
Elemen : Sejarah Peradaban Islam
AlokasiWatu : 1 x pertemuan (3 JPL)

Tujuan Khusus Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Menceritakan kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan baik. 2. Membuat paparan mengenai kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan mempersaudarakan umat dengan baik. 3. Menunjukkan sikap toleran, teguh pendirian dan menghargai perbedaan	**Pendahuluan** 1. Pembelajaran dimulai, guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama. 2. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Guru menyapa siswa dengan memperkenalkan diri kepada siswa. 4. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa. 5. Guru menyiapkan media/alat peraga/alat bantu illustrasi gambar atau tayangan visual (film) yang relevan. **Kegiatan Inti** Mengamati i. Semua siswa mencermati kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun Kota Madinah, kemudian guru mempersilahkan membaca	20 menit 75 menit

	satu per satu secara bergantian. **Menanya** 1. Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar siswa mencari tahu dengan cara menanya 2. Pertanyaan siswa yang diharapkan tidak saja apa atau siapa,tetapi mengapa dan bagaimana. 3. Pertanyaan siswa di inventarisir oleh guru. **Mengeksplorasi** 1. Secara individu maupun berkelompok, siswa melakukan diskusi untuk menanggapi dan menjawab beberapa pertanyaan. 2. Proses mendapatkan tanggapan dan jawaban atau pelaksanaan diskusi difasilitasi oleh guru sehingga berjalan dengan baik. 3. Siswa menyimak penguatan penjelasan kisah yang terkait dengan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah. 4. Dari hasil menyimak kisah tersebut, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya baik secara individu maupun secara berkelompok. **Mengasosiasi** 1. Siswa membuat contoh permasalahan kehidupan nyata sehari-hari (kontekstual) yang terkait dengan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah. Nikmat apa yang pernah mereka peroleh dan sangat berkesan dalam hidup	

	mereka?apa yang mereka lakukan ketika memperoleh nikmat tersebut?, dan perbuatan apa yang harus mereka lakukan sebagai bentuk rasa syukur atas nikmat Allah Swt. ? dengan cara bermain drama *(role playing)* 2. Topik nikmat dari Allah Swt. Dapat didiskusikan antar siswa atau kelompok siswa. Hasilnya bisa disampaikan baik secara individu maupun perwakilan kelompok di depan teman-teman yang lain. **Mengkomunikasikan** 1. Peserta didik diminta untuk selalu bekerjasama dalam kebaikan. 2. Guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia. Dengan demikian guru akan tahu sampai dimana kompetensinya dan langsung mengulangi pelajaran mana saja yang belum dikuasai. 3. Setelah mengikuti pembelajaran sub-pelajaran ini, siswa diharapkan mampu memaparkan kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun kota Madinah. **Penutup** 1. Siswa membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. 2. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya 3. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan	25 menit

	memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. 4. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.	

c. Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus I

Pada siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan pokok bahasan yang sama. Dalam setiap pertemuan, kegiatan pembelajaran lebih diorientasikan pada peran aktif siswa dalam belajar. Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan yang telah dibuat dengan mengacu pada metode pembelajaran *role playing* sebagai alternatif pemecahan masalah pembelajaran yang dirasakan oleh guru.[79]

Selama pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan obervasi dengan mencatat apa saja yang diamati saat proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan poin-poin yang telah termuat dalam lembar observasi.[80] Dalam siklus pertama materi yang diajarkan kepada siswa adalah mengenai kisah Nabi Muhammad saw membangun Kota Madinah (Membangun Masjid) dengan baik. Materi ini disajikan selama tiga kali pertemuan dengan tiga tujuan khusus pembelajaran.

1. Pertemuan ke 1

Pada pertemuan pertama, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak untuk berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, guru

[79] Afrianti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 174 Seluma Tahun Pelajaran 2021/2022."
[80] Pada lampiran ke 4

memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk pesrta didik disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa, guru juga menyiapkan beberapa media alat bantu bisa berupa ilustrasi gambar atau tayangan visual film yang relevan dengan materi yang di ajarkan. Guru memilih metode pembelajaran yang akan digunakan pengantar interaktif (menceritakan suasana melalui gambar atau tayangan visual yang bersifat kekinian sebagai pengantar pintu masuknya pembelajaran Q.S al-Hujurat 10, dan sebagai bahan diskusi untuk memahami pembelajaran. Akan tetapi guru juga menggunakan apersepsi atau pertanyaan pembelajaran yang telah lalu sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar mendapat respon dari siswa. Kemudian siswa diminta untuk menyiapkan buku catatan dan buku paket, buku LKS pada materi yang diajarkan. Sebelum guru menyampaikan tujuan pembelajaran, terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa tentang metode pembelajaran *role playing* yang diterapkan.

Agar siswa tertarik dengan metode pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan guru, maka guru menyampaikan makna dari Implementasi metode pembelajaran *role playing* bagi siswa. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati gambar, video yang berkaitan dengan materi pembelajaran, dan menanyakan hal-hal yang belum dipahami mengenai model pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan.

Pada kegiatan inti guru menyampaikan kepada semua siswa untuk mencermati bacaan teks, kemudian salah satu siswa membacanya dengan lantang. Selanjutnya Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang

telah diamatinya. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar siswa mencari tahu dengan cara menanya. Pertanyaan siswa tersebut, diharapkan tidak hanya apa atau siapa,tetapi mengapa dan bagaimana. Kemudian pertanyaan siswa tersebut dicatat oleh guru. Setelah itu, guru membimbing siswa menceritakan isi bacaan yang dipelajari. Untuk mempelajari materi, agar pesrta didik mampu menangkap pelajaran dari kisah nabi Muhammad saw dalam mempersatukan penduduk Madinah. Selanjutnya siswa dapat mengasosiasikan dalam bentuk kelompok untuk menceritakan kembali kisah Nabi Muhammad saw dalam mempersatukan penduduk dan membangun kota Madinah, kemudian dikembangkan dalam bentuk skenario drama atau *role playing* dan disajikan bersama teman kelompoknya. Skenario drama *role playing* yang dibuat adalah tentang mempersatukan umat yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Contohnya tentang toleransi kepada teman yang datang terlambat ketika mau belajar kelompok. Isi drama tersebut pada lampiran 5 (lima).

Dalam mengkomunikasikannya siswa diminta untuk selalu bekerjasama dalam kebaikan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia kolom "Ya" atau "Tidak". Rubrik ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa menilai diri sendiri. Penilaian ini merupakan bagian dari penilaian sikap siswa dan menjadi bahan pengecekan, baik oleh guru atau orang tua.[81] Dengan demikian guru tahu sampai dimana kompetensinya dan langsung

[81] Pada lampiran ke 6

mengulangi pelajaran mana saja yang belum dikuasai. Setelah mempelajari tema ini, diharapkan siswa mampu menceritakan Kembali tentang nabi Muhammad membangun kota Madinah.

Selanjutnya pada kegiatan penutup, siswa membuat kesimpulan yang dibimbing dan dibantu guru merangkum materi pelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti tentang materi yang dijelaskan oleh guru. Selanjutnya guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, dan akhirnya guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

b. Pertemuan ke 2

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan ke dua merupakan kelanjutan dari pertemuan pertama pada pokok bahasan yang sama yaitu nabi Muhammad membangun kota Madinah. Sebagaimana pada pertemuan pertama pada pertemuan kedua ini pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. Guru menanyakan kehadiran siswa, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk siswa yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru mengajak bernyanyi profil Pancasila dan tepuk semangat. Kemudian guru menyapa siswa dan menyampaikan kompetensi yang dicapai

oleh siswa. Guru menyiapkan beberapa alternatif media/alatperaga/alat bantu bias berupa illustrasi gambar atau tayangan visual (film) yang relevan dan menyiapkan beberapa alternatif media /alat peraga/alat bantu bisa berupa tulisan, baik melalui visual ataupun kertas peraga.

Sebelum melaksanakan kegiatan inti pembelajaran, guru selalu mengingatkan kepada siswa agar mencermati kisah Nabi Muhammad saw dalam buku paket siswa tentang pembangunan kota Madinah. Selanjutnya guru meminta kepada siswa untuk menyiapkan buku tulis buku LKS pada materi yang akan dibahas.

Pada kegiatan inti secara jelas guru menyampaikan untuk mengamati video kisah Nabi Muhammad dalam membangun kota mekah, sehingga siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar siswa mencari tahu dengan cara menanya. Dengan pertanyaan tersebut, siswa diharapkan mampu membuat pertanyaan mengapa dan bagaimana. Kemudian pertanyaan siswa semuanya akan di catat oleh guru. Maka dari itu siswa diharapkan mampu membuat skenario drama (*role playing*) dengan menceritakan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah" yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari contohnya, musyawarah, toleransi. Dengan menggunakan metode *role playing* tersebut, Secara individu maupun berkelompok, siswa melakukan diskusi untuk menanggapi dan menjawab beberapa pertanyaan. Proses mendapatkan tanggapan dan jawaban atau pelaksanaan diskusi difasilitasi oleh guru sehingga berjalan dengan baik. Siswa

diberi motivasi bahwa melakukan musyawarah akan mempermudah urusan untuk menentukan mufakat. Siswa memperhatikan guru dalam pembahasan materi. Peserta didik mampu berkata “Aku dapat menceritakan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah”dalam kehidupan sehari-haridengan melalui metode *role playing*. Guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak”. Rubrik ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa menilai diri sendiri. Penilaian ini merupakan bagian dari penilaian sikap siswa dan akan menjadi bahan pengecekan baik oleh guru atau orang tua. Setelah menerapkan metode *role playing* siswa diminta menjawab pertanyaan dengan isian singkat.

Pada kegiatan penutup, guru merangkum materi pelajaran dan memberikan kesempatan bertanya kepada siswa setelah menerapakan metode *role playing*. Kemudian guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. Guru juga merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Yang terakhir guru menutup pelajaran dengan berdo’a dan salam.

Contoh Dialog permainan drama dengan meneladani sifat rosulullah SAW

Narator : assalamu’alaikum wr.wb.
Kami dari kelompok A akan bermain drama dengan judul meneladani Nabi Muhammad saw dalam kehidupan sehari-hari.
Narrator : Pada suatu hari, wawan, aswan , dan alia berencana akan melaksanakan belajar kelompok untuk mengerjakan tugas Pendidikan Agama

Islam dari Ibu Guru. Setelah menunggu sekitar 15 menit alia baru datang dengan napas terengah-engah dan bercucuran keringat.
Wawan : "Eh… alia kenapa kamu baru datang? Apakah tidak ada yang mengantar kamu kesini?
Aswan : "Iya lia… padahal kami di sini sudah lama lho menunggumu untuk belajar kelompok. Sampai-sampai makanan ringan sajian wawan habis aku makan"
Narator : alia pun hanya tertunduk diam dan tersenyum kecil, lalu ia pun menjawab pertanyaan teman-temannya.
Alia : "Maafkan aku ya, wawan, aswan, aku datang terlambat. Orang tuaku sibuk bekerja di sawah, jadi aku tidak ada yang mengantar. Tadi aku terpaksa jalan kaki untuk sampai di rumah Wawan"
Wawan : "Oke begini saja lia, untuk belajar kelompok nanti, bagaimana kalau kita di rumah kamu saja. Lagi pula disana suasananya bagus, dekat sawah dan perbukitan, pasti suasananya akan seru. Lagi pula kami kesana bisa diantar oleh saudara kami. Bagaimana menurut mu wan?"
Aswan : "Oke… aku setuju sekali dengan usulanmu Ndi, besok kita belajar di rumah lia saja, kasihan lia tidak ada yang mengantar'
Alia : "Baiklah…Terima kasih atas pengertian kalian?"
Narrator : Akhirnya wawan, aswan dan alia melanjutkan kegiatan belajar mereka di rumah alia. Mereka telah menunjukan sikap toleransi terhadap masalah yang dialami oleh teman mereka.

c. Pertemuan ke 3

Sebagai kelanjutan dari dua pertemuan sebelumnya, pertemuan ke tiga ini juga masih membahas tentang pokok bahasan yang sama dengan materi Nabi Muhammad membangun kota Madinah dengan menggunakan metode *role playing*. Materi yang disajikan pada pertemuan kali ini difokuskan agar siswa dapat memahami, membuat contoh permasalahan dalam kehidupan nyata sehari-hari yang terkait dengan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah. Misalnya nikmat yang pernah di rasakan oleh siswa dan sangat berkesan dalam hidup mereka, apa yang mereka lakukan ketika memperoleh nikmat tersebut, dan perbuatan apa yang harus mereka lakukan sebagai bentuk rasa syukur atas nikmat Allah Swt.

Pada tahap persiapan ini pembelajaran dimulai, guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyapa siswa dengan mengajak bernyanyi tentang profil Pancasila dan tepuk semangat. Guru menyampaikan kompetensi yang dicapai oleh siswa.

Pada kegiatan inti, setelah guru menyampaikan kepada semua siswa untuk mencermati kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun Kota Madinah, dan dicontohkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar siswa mencari tahu dengan cara menanya. Pertanyaan siswa yang diharapkan tidak saja apa atau siapa, tetapi mengapa dan bagaimana. Pertanyaan siswa di inventarisir oleh guru.

Guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia. Dengan demikian guru tahu sampai dimana kompetensinya dan langsung mengulangi pelajaran mana saja yang belum dikuasai. Setelah mengikuti pembelajaran sub-pelajaran ini, siswa diharapkan mampu memaparkan kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun kota Madinah. Selanjutnya guru mengadakan evaluasi tentang materi kisah Nabi Muhammad saw yang telah dikerjakan oleh siswa dalam kerja kelompok baik dari pertemuan pertama maupun sampai pertemuan ketiga.

Pada pertemuan kali ini semakin banyak siswa yang membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. Selain itu siswa yang sudah menggunakan metode *role playing* dalam melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Guru menjelaskan tentang beberapa hal mengenai pertanyaan *role playing* yang disampaikan oleh siswa. Setelah beberapa pertanyaan dijelaskan, guru kemudian memberikan motivasi kepada setiap kelompok untuk tetap dapat mendorong anggota kelompoknya dalam menguasai materi pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*. Selanjutnya guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

Berikut dokumen pelaksanaan proses penelitian Tindakan kelas, dimana guru melakukan pembelajaran dan peneliti melakukan observasi pembelajaran.

Dokumen foto siklus I

Awal pembelajaran dan dilanjut berdoa	Bernyanyi profil Pancasila dan tepuk semangat

Mengamai video	Memulai diskusi setelah mengamati video
Mempresentasikan hasil diskusi	Menanggapi pertanyaan dari kelompok lain
Guru menjelaskan materi dengan siswa	Siswa melakukan role playing

Guru membimbing cara memainkan *role playing*	Memainkan *role playing*
Guru memberikan bimbingan setelah bermain *role playing*	Persiapan mengerjakan soal ulangan
Guru membuka pertanyaan dan menyampaikan kesimpulan	Menutup pembelajaran

3. Hasil Tindakan

Berdasarkan hasil observasi dari proses pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Hargowilis disajikan hasil Tindakan pembelajaran dengan implementasi metode role playing, sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Minat Siswa

Hasil observasi minat siswa diperoleh secara langsung melalui pengamatan tentang aktivitas siswa. Tujuannya untuk menilai kelangsungan proses belajar mengajar yang dilakukan pesrta didik. Pengamatan kinerja siswa ini dilakukan dengan cara mengamati tingkah laku pesrta didik selama proses pembelajaran, aktivitas siswa cukup baik, dimana sebagaimana yang sudah di ceklis pada lembar observasi aktivitas siswa untuk menggambarkan motivasi belajar siswa.

Berikut disajikan hasil observasi minat belajar siswa yang dilihat dari aktivitas dan perilaku belajar dalam kelas yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7.
Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I SD Negeri Hargowilis
Tahun Pelajaran 2023/2024

Sekolah : SD Negeri Hargowilis
Mata pelajaran : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Kelas/semester : V
Tahun Pelajaran : 2023/2024
Waktu ; 1x 2 jpl

NO	NAMA	INDIKATOR AKTIVITAS SISWA											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	ADI MASUD FIRDAUS	-	✓	✓	-	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
2	ASWAN ARROHMAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓
3	DIMAS FAKHRI AL GHOZALI	✓	✓	-	✓	-	-	✓	-	✓	✓	✓	-
4	DIMAS IRFAN SEPTIAWAN	✓	-	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
5	FAIZA ALYA AZIZA	-	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	✓
6	HENI NUR HAYATI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

7	MUHAMAD FADHIL 'ATAULLAH	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓
8	RAHMAT DARMAWAN	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
9	SANDRINA OKTAVIANI	✓	✓	-	-	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	-
10	ZANUAR AFFANDI	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	✓

Keterangan :
Indikator siswa :

1. Memperhatikan penjelasan guru
2. Mendengarkan penjelasan guru
3. Kemampuan beradaptasi dalam kelompok
4. Kemampuan memahami bimbingan guru
5. Kemampuan menjawab pertanyaan kelompok lain
6. Kemampuan menanggapi pertanyaan teman
7. Kemampuan mengatasi kesulitan kerjasama kelompok
8. Kemampuan memotivasi diri sendiri dalam kelompok
9. Kemampuan menumbuhkan minat belajar anggota kelompok
10. Kemampuan mengharagi kelompok lain
11. Kemampuan menghargai teman dalam kelompok
12. Kemampuan memberi komentar dalam kelompok

Melihat hasil observasi pada siklus 1 aktivitas siswa yang mencerminkan semangat siswa dalam belajar, maka siswa kelas V SD Negeri Hargowilis termasuk kategori sedang (7 – 8). Ada beberapa kekurangan dalam aktivitas belajar siswa siklus I, yaitu :

1. Masih banyak siswa yang tidak menperhatikan penjelasan guru, hal ini terlihat pada siswa yang ngobrol sendiri, dan bergurau pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Masih banyak siswa yang kurang mendengarkan penjelaskan guru dalam mengikuti pembelajaran, seperti halnya siswa yang ketika guru bertanya tidak bisa menjawab dan menjelaskan materi nabi Muhammad membangun kota Madinah.
3. Banyaknya siswa yang kurang memiliki adaptasi dalam kelompok, hal ini terbukti bahwa siswa hanya diam dan tidak mau bergabung dengan kelompoknya.

4. Sebagian siswa kurang memahami bimbingan guru saat menjelaskan materi yang disampaikan, hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang mengajak temannya ngobrol, bercanda dan bermain.
5. Sebagian siswa tidak menjawab pertanyaan dari kelompok lain, terbukti bahwa ada salah satu kelompok yang tidak mau maju di depan kelas untuk menanggapi kelompok lain.
6. Sebagian siswa tidak mau menanggapi pertanyaan temannya, terbukti bahwa siswa hanya diam di tempat duduk.
7. Sebagian siswa ada yang tidak bisa mengatasi kesulitan kerjasama kelompok, ini juga terbukti bahwa siswa bermain dengan temannya.
8. Sebagian siswa ada yang belum mampu untuk memotivasi diri dalam kelompok sehingga terjadi adu mulut diantara siswa.
9. Sebagian siswa ada yang belum mampu menumbuhkan minat belajar anggota kelompok, terbukti kalau ada tugas dari guru yang harus dikerjakan dengan kelompok tidak pernah menggumpulkan.
10. Sebagian siswa ada yang belum menghargai kelompok lain, hal ini terbukti ketika ada yang maju didepan kelas untuk mempresentasikan diskusi ada sebagian siswa yang mentertawakan.
11. Sebagian siswa ada yang belum menghargai teman dalam kelompok, hal ini terbukti masih ada siswa yang di bully karean dianggap tidak pantas menjadi kelompoknya.
12. Sebagian peserta ada yang belum mampu memberikan komentar dalam kelompok, hal ini terbukti bahwa siswa malu dan takut.

Berikut disajikan dokumen bukti hasil observasi aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas sekaligus penggalian data ke siswa dengan wawancara:

Observasi aktivitas siswa saat pembelajaran	Menggali data siswa setelah pembelajaran

b. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh guru pendamping yaitu guru kelas sebagai pengamat yang dipilih peneliti untuk mengamati peneliti dengan mengisi formulir observasi kinerja guru yang dikembangkan oleh peneliti. Tujuannya adalah untuk memantau jalannya pembelajaran di kelas. Observasi aktivitas guru dilakukan dengan mengamati tingkah laku guru (peneliti) dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran *role playing* sebagai perantara guru untuk mengajar siswa, yaitu dengan pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam proses pembelajaran ini, guru) meminta beberapa siswa untuk memainkan materi nabi Muhammad membangun kota Madinah terutama dalam sikap toleransi, setelah guru menjelaskan materi terlebih dahulu. Dan siswa diminta untuk bermain peran setiap selesai pembelajaran dan menjawab pertanyaan evaluasi pada pertemuan berikutnya setelah pembelajaran materi tentang nabi Muhammad membangun

kota di Madinah. Berikut disajikan hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan implementasi metode role playing sebagai berikut:

Tabel 4.8
Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I SD Negeri Hargowilis
Tahun ajaran 2023/2024

Sekolah : SDN Hargowilis
Mata pelajaran : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Kelas/semester : IV
Waktu ; 1x pertemuan(2jpl)

No	Kegiatan	Siklus I	
		Ya	Tidak
1	Guru menyusun atau menyiapkan scenario yang akan ditampilkan	✓	
2	Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran		✓
3	Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 3 atau 4 orang	✓	
4	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang dicapai		✓
5	Guru memangggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan	✓	
6	Siswa mempelajari scenario yang diberikan oleh guru	✓	
7	Masing-masing siswa yang sudah ditunjuk oleh guru maju didepan kelas untuk melakonkan peran	✓	
8	Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperankan		✓
9	Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar penilaian atas penampilan kelompok masins-masing		✓
10	Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	✓	
11	Guru memberikan kesimpulan secara umum	✓	
12	Memberikan penilaian hasil kerja siswa yang sudah melaksanakan kegiatan tersebut	✓	

Berdasarkan hasil Observasi terhadap aktivitas guru di atas, terlihat beberapa kekurangan aktivitas guru pada siklus I ini, yaitu:

a. Guru tidak menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran.
b. Guru tidak memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

c. Guru kurang mengamati masing-masing siswa dalam memerankan scenario drama yang diperankan.

d. Guru belum memberikan lembar penilaian kepada masing-masing siswa

Berikut disajikan dokumen bukti pelaksanaan observasi aktivitas guru saat proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Dokumen Pengamatan

Kolaborasi dengan guru kelas IV	Diskusi dengan guru kelas

c. Evaluasi

Setelah melalui proses belajar mengajar sebanyak dua kali pada Siklus I, pada pertemuan ketiga Siklus I guru memberikan soal penilaian/tes kepada siswa. Guru kemudian mendiskusikan kembali pertanyaan-pertanyaan tersebut bersama-sama setelah siswa menjawab dan merumuskan pertanyaan. Penilaian berlangsung 2 x 35 menit (2 pelajaran). Soal penilaian merupakan soal objektif dengan jumlah 20 soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda mulai dari soal mudah, sedang, dan sulit. Total skor setiap soal tergantung pada tingkat kesulitannya. Jawaban siswa diperiksa dimana skor tertinggi adalah 100 jika semua jawaban siswa

benar dan skor terendah adalah 0 jika siswa tidak menjawab sama sekali. Menganalisis penilaian pembelajaran, rata-rata nilai siswa dan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Data Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I
Siswa Kelas V SD Negeri Hargowilis[82]

NO	NAMA	NILAI	TUNTAS	
			TUNTAS	BELUM TUNTAS
1	ADI MASUD FIRDAUS	75	✓	
2	ASWAN ARROHMAN	80	✓	
3	DIMAS FAKHRI AL GHOZALI	70		✓
4	DIMAS IRFAN SEPTIAWAN	90	✓	
5	FAIZA ALYA AZIZA	65		✓
6	HENI NUR HAYATI	90	✓	
7	MUHAMAD FADHIL 'ATAULLAH	75	✓	
8	RAHMAT DARMAWAN	60		✓
9	SANDRINA OKTAVIANI	60		✓
10	ZANUAR AFFANDI	80	✓	
	JMLAH	745		
	NILAI RATA-RATA	74,5		

Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Hargowilis Sebagai berikut:

Nilai Rata-rata Kelas : 74,5

Jumlah Siswa : 10

Jumlah Siswa yang Tuntas : 6

Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas : 4

Jumlah Siswa yang Tidak Ikut Evaluasi : 0

Persentase Ketuntasan Klasikal : 60

Adapun persentase ketuntasan belajar dan nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa pada evaluasi I dari siklus I sebesar 60% dengan nilai rata-rata kelas

[82] Data hasil evaluasi siswa kelas IV SD Negeri Hargowilis tanggal 11 Januari 2024

sebesar 74,5 dari 10 siswa yang mengerjakan soal ulangan dengan perhitungan sebagai berikut:

Ketuntasan Klasikal

kk = x/z x 100%

kk = 6/10 x 100%

= 60%

Nilai Rata-rata Kelas

R = ∑X/N

R = 745/10

= 74,5

d. Refleksi

Pada tahap refleksi siklus 1, sebagian siswa kurang menunjukkan semangat, karena masih banyak yang belum memahami langkah-langkah yang digunakan peneliti, oleh karena itu sebagian kecil nilai siswa berada di bawah kriteria ketuntasan minimal. Penerapan metode pembelajaran *role playing* ini tidak lepas dari kendala-kendala seperti:

a. Karena waktu yang tidak mencukupi, pembelajaran ini memerlukan waktu yang cukup banyak
b. Belum pernah dilaksanakan sehingga siswa masih belum memahami.
c. Kedua masalah tersebut mempengaruhi hasil belajar sedemikian rupa sehingga ada siswa yang tidak memenuhi syarat kriteria ketuntasan minimal.

Berikut disajikan dokumen bukti pada saat kegiatan refleksi baik secara mandiri dan juga refleksi dengan guru kolaborato:

Melakukan evaluasi Tindakan yang telah dilakukan	Refleksi dengan guru kelas

Setelah melakukan refleksi atas proses pembelajaran dan menelaah hasil tindakan pembelajaran, maka beberapa Keputusan hasil refleksi dapat disajikan dalam rangkuman tabel berikut:

Tabel 4.10. Hasil keputusan refleksi pasca pelaksanaan pembelajaran di Siklus 1

No	Hari/tanggal	Masalah	Penyebab	Rencana solusi
1	Selasa, 9 Januari 2024	Siswa tidak meminta penjelasan kepada guru ketika mengalami kesulitan belajar PAI	Karena siswa merasa malu dan takut untuk bertanya	Meminta kepada siswa untuk belajar percaya diri dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*
2	Rabu, 10 Januari 2024	Siswa tidak memiliki buku Pegangan untuk Mata Pelajaran PAI	Karena disekolah belum mencukupi untuk pengadaan buku PAI nya	Meminta siswa untuk mendowload buku digital sesuai dengan mata pelajaran PAI
4	Rabu, 10 Januari 2024	Pserta didik kurang konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran di jam terakhir	Karena siswa sudah lelah	Memberikan cokelat pada siswa
5	Kamis, 11 Januari 2024	Dalam pelaksanaan Penilaian PAI di temukan 5 Siswa tidak mencapai KKM	Penyebabnya beberapa siswa tidak menguasai materi, sedangkan yang lainnya tidak mempersiapkan diri ketika	Pemberian tugas secara mandiri kepada 5 siswa yang tidak mencapai KKM tersebut.

			mau melaksanakan ulangan,	

4. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Rancangan pembelajaran siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini merupakan kelanjutan dari siklus I. Proses pembelajaran pada siklus I dinyatakan belum mencapai standar yang telah ditetapkan. Dengan demikian perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pembelajaran pada siklus II ini, dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu tanggal 16, 17, 18 januari 2024 dengan materi nabi Muhammad membangun kota Madinah. Hasil refleksi siklus I dinyatakan bahwa belum berhasilnya tindakan lebih disebabkan oleh belum optimalnya guru melaksanakan rancangan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh baru pertama kalinya mencoba menerapkan metode pembelajaran *role playing*.

Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran pada siklus II, guru membuat rancangan pembelajaran seperti pada siklus I. Hasil rancangan yang dibuat didiskusikan Bersama kolaborator supaya menghasilkan rancangan yang lebih serius. Dari hasil diskusi tersebut menyarankan bahwa guru harus lebih teliti dalam membimbing siswa pada saat kerja kelompok. Kegagalan yang dirasakan pada siklus I terlihat dari masih terganggunya proses pembelajaran ketika siswa menyelesaikan tugas yang diembannya. Oleh karena itu, setiap poin dari rancangan perlu mendapat penekanan. Guru harus lebih yakin dan lebih serius dalam memantau kegiatan pembelajaran terutama pada saat siswa melaksanakan diskusi untuk memainkan peran dengan metode *role playing*.

Berikut beberapa dokumen bukti pelaksanaan perencanaan yang dilakukan pada siklus II.

Merencanakan pembelajaran

Wawancara dengan guru dan waka

Mengembangkan scenario pembelajaran

Menyiapkan sumber belajar

Diskusi dengan guru untuk mengembangkan observasi

Berdasarkan hasil kajian peneliti, guru benar-benar telah dapat membuat rancangan pembelajaran dengan baik. Kenyataan ini dilihat dari hasil rancangan yang dibuat telah menunjukkan model pembelajaran yang bernuansa *role playing*. Dengan memperhatikan refleksi pada tindakan I, maka pada siklus II guru mencoba menerapkan pembelajaran *role playing* secara lebih optimal. Artinya bahwa guru menerapkan pembelajaran dengan lebih bersunggu-sungguh dan memperhatikan dengan lebih cermat aturan yang menjadi ketetapan dalam pembelajaran metode pembelajaran *role playing*. Berikut ini adalah contoh disain pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus II yang nuansa role playingnya sudah nampak lebih baik.

Rancangan Tindakan Siklus 2 Pertemuan ke 1

Satuan Pendidikan : SD Negeri HARGOWILIS
Tahun disusun : 2024
Jenjang : Sekolah Dasar
Fase/Kelas/ Semester : B/ 4 / Genap
Elemen : Sejarah Peradaban Islam
AlokasiWatu : 1 x pertemuan (2 JPL)

Tujuan Khusus Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Menceritakan kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan baik. 2. Membuat paparan mengenai kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan mempersaudarakan umat dengan baik. 3. Menunjukkan sikap toleran, teguh pendirian dan menghargai perbedaan	**Pendahuluan** 1. Pembelajaran dimulai, guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama. 2. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Guru menyapa siswa dengan memperkenalkan diri. 4. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa. 5. Guru menyiapkan beberapa alternatif media/alat peraga/alat bantu bias berupa illustrasi gambar atau tayangan visual (film) yang relevan.	20 menit

	6. Guru memilih beberapa alternatif model/strategi/metode pembelajaran yang digunakan diantaranya: Pengantar interaktif (menceritakan suasana melalui gambar atau tayangan visual/film yang bersifat kontekstual kekinian) sebagai pintu masuk pembelajaran Q.S al-Hujurat 10, 7. Diskusi mengenai pelajaran dengan maksud saling mengusulkan cara memahami pelajaran. **Kegiatan Inti** **Mengamati** Semua siswa mencermati bacaan teks, kemudian salah satu siswa membacanya dengan lantang. **Menanya** 1. Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar siswa mencari tahu dengan cara menanya. 2. Pertanyaan siswa yang diharapkan tidak saja apa atau siapa,tetapi mengapa dan bagaimana 3. Pertanyaan siswa diinventarisir oleh guru. **Mengeksplorasi** 1. Guru membimbing siswa menceritakan isi bacaan yang dipelajari. 2. Setelah mempelajari materi, siswa mampu menangkap pelajaran dari kisah Nabi Muhammad saw dalam mempersatukan penduduk Madinah). **Mengasosiasi** 1. Perwakilan dari siswa untuk menceritakan kembali kisah Nabi Muhammad saw dalam mempersatukan penduduk kota Madinah dan kemudian dikembangkan dalam bentuk skenario drama dan disajikan bersama teman kelompoknya. Drama tentang mempersatukan	75 menit

	umat ditunjukkan dengan cara *role playing* (sosio drama) 2. Perwakilan dari siswa untuk menceritakan kembali kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun kota Madinah **Mengkomunikasikan** 1. Siswa diminta untuk selalu bekerjasama dalam kebaikan . 2. Guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia,. Dengan demikian guru akan tahu sampai dimana kompetensinya dan langsung mengulangi pelajaran mana saja yang belum dikuasai. 3. Setelah mengikuti pembelajaran sub-pelajaran ini, siswa diharapkan mampu menceritakan kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun kota Madinah. **Penutup** 1. Siswa membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. 2. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. 3. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. 4. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 5. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.	25 menit

Rancangan Tindakan Siklus 2 Pertemuan ke 2

Satuan Pendidikan : SD Negeri HARGOWILIS
Tahun disusun : 2024
Jenjang : Sekolah Dasar
Fase/Kelas/ Semester : B/ 4 / Genap
Elemen : Sejarah Peradaban Islam
AlokasiWatu : 1 x pertemuan (2 JPL)

Tujuan Khusus Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Menceritakan kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan baik. 2. Membuat paparan mengenai kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan mempersaudarakan umat dengan baik. 3. Menunjukkan sikap toleran, teguh pendirian dan menghargai perbedaan	**Pendahuluan** 1. Pembelajaran dimulai, guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama. 2. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Guru mengajak bernyanyi profil Pancasila dan tepuk semangat 4. Guru menyapa siswa dengan memperkenalkan diri kepada siswa. 5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa 6. Guru menyiapkan beberapa alternatif media/alatperaga/alat bantu bias berupa illustrasi gambar atau tayangan visual (film) yang relevan 7. Guru menyiapkan beberapa alternatif media /alat peraga/alat bantu berupa tulisan, baik melalui visual ataupun kertas peraga.	20 menit
	Kegiatan Inti **Mengamati** Semua siswa mencermati kisah Nabi Muhammad saw dalam buku siswa tentang pembangunan kota Madinah **Menanya** 1. Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar siswa mencaritahu dengan cara menanya	75 menit

	2. Pertanyaan siswa yang diharapkan tidak saja apa atau siapa, tetapi mengapa dan bagaimana. 3. Pertanyaan siswa di inventarisir oleh guru. **Mengeksplorasi** 1. Secara individu maupun berkelompok, siswa melakukan diskusi untuk menanggapi dan menjawab beberapa pertanyaan 2. Proses mendapatkan tanggapan dan jawaban atau pelaksanaan diskusi difasilitasi oleh guru sehingga berjalan dengan baik. 3. Siswa diberi motivasi bahwa melakukan musyawarah akan mempermudah urusan untuk menentukan mufakat 4. Siswa memperhatikan guru dalam pembahasan materi. 5. **Mengasosiasi** 1. Siswa mampu bermain peran (*role playing)* dengan menceritakan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah" yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari contohnya, musyawarah, toleransi. 2. Guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom "Ya" atau "Tidak". Rubrik ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa menilai diri sendiri. Penilaian ini merupakan bagian dari penilaian sikap siswa dan akan menjadi bahan pengecekan, baik oleh guru atau orang tua. **Mengkomunikasikan** Siswa diminta menjawab pertanyaan dengan isian singkat. **Penutup** 1. Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. 2. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya	25 menit

	3. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok. 4. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.	

Rancangan Tindakan Siklus 2 Pertemuan ke 3

Satuan Pendidikan : SD Negeri HARGOWILIS
Tahun disusun : 2024
Jenjang : Sekolah Dasar
Fase/Kelas/ Semester : B/ 4 / Genap
Elemen : Sejarah Peradaban Islam
AlokasiWatu : 1 x pertemuan (2 JPL)

Tujuan Khusus Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Menceritakan kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan baik. 2. Membuat paparan mengenai kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah dengan mempersaudarakan umat dengan baik. 3. Menunjukkan sikap toleran, teguh pendirian dan menghargai perbedaan	**Pendahuluan** 1. Pembelajaran dimulai, guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama. 2. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Guru menyapa siswa dengan memperkenalkan diri kepada siswa. 4. Guru menyampaikan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. 5. Guru menyiapkan media/alat peraga/alat bantu berupa illustrasi gambar atau tayangan visual (film) yang relevan. **Kegiatan Inti** **Mengamati**	20 menit 75 menit

	i. Semua siswa mencermati kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun Kota Madinah, kemudian guru mempersilahkan membaca satu per satu secara bergantian. **Menanya** 1. Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar siswa mencari tahu dengan cara menanya 2. Pertanyaan siswa yang diharapkan tidak saja apa atau siapa, tetapi mengapa dan bagaimana. 3. Pertanyaan siswa di inventarisir oleh guru. **Mengeksplorasi** 1. Secara individu maupun berkelompok, siswa melakukan diskusi untuk menanggapi dan menjawab beberapa pertanyaan. 2. Proses mendapatkan tanggapan dan jawaban atau pelaksanaan diskusi difasilitasi oleh guru sehingga berjalan dengan baik. 3. Siswa menyimak penguatan penjelasan kisah yang terkait dengan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah. 4. Dari hasil menyimak kisah tersebut, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya baik secara individu maupun secara berkelompok. **Mengasosiasi**	

	1. Siswa membuat contoh permasalahan kehidupan nyata sehari-hari (kontekstual) yang terkait dengan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah. Nikmat apa yang pernah mereka peroleh dan sangat berkesan dalam hidup mereka? apa yang mereka lakukan ketika memperoleh nikmat tersebut?, dan perbuatan apa yang harus mereka lakukan sebagai bentuk rasa syukur atas nikmat Allah Swt. ? dengan cara bermain drama *(role playing)* 2. Topik nikmat dari Allah Swt. Dapat didiskusikan antar siswa atau kelompok siswa. Hasilnya bisa disampaikan baik secara individu maupun perwakilan kelompok di depan teman-teman yang lain. **Mengkomunikasikan** 1. Pesertadidik diminta untuk selalu bekerjasama dalam kebaikan . 2. Guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia. Dengan demikian guru akan tahu sampai dimana kompetensinya dan langsung mengulangi pelajaran mana saja yang belum dikuasai. 3. Setelah mengikuti pembelajaran sub-pelajaran ini, siswa diharapkan mampu memaparkan kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun kota Madinah.	

	Penutup 1. Siswa membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. 2. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya 3. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. 4. Menyamaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.	25 menit

b. Pelaksanaan Tindakan pada siklus II

Pembelajaran tindakan II merupakan kelanjutan dari tindakan I, yang dilaksanakan pada materi Nabi Muhammad membangun kota Madinah. Kegiatan pembelajaran pada siklus ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Masing-masing pertemuan dilaksanakan satu kali dalam seminggu dengan dua jam pelajaran. Pelaksanaan siklus II ini, didasari hasil refleksi pada siklus sebelumnya yang menunjukkan belum tercapainya target atau standar minimal yang telah ditetapkan sebagai kriteria keberhasilan yaitu 75% siswa harus memperoleh nilai di atas nilai 60.

1) Pelaksanaan tindakan II pertemuan ke 1

Materi pada pertemuan kali ini lebih difokuskan pada pemahaman siswa mengenai menceritakan kisah Nabi Muhammad saw membangun Kota Madinah dengan baik, membuat paparan mengenai kisah Nabi Muhammad saw membangun Kota Madinah dengan mempersaudarakan umat dengan baik, menunjukkan sikap toleran, teguh pendirian dan menghargai perbedaan pengertian. Pada pertemuan pertama siklus II ini, guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru memeriksa kehadiran siswa. Guru menyampaikan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Guru juga menyiapkan media pembelajaran bisa berupa gambar maupun video yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru menyampaikan kepada para siswa untuk mengamati kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun kota Madinah. Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar siswa mencari tahu dengan cara menanya.

Pertanyaan siswa tersebut, diharapkan menanya dengan ungkapan mengapa dan bagaimana. Kemudian pertanyaan siswa tersebut dicatat oleh guru. Setelah itu, guru membimbing siswa menceritakan isi bacaan yang dipelajari. Untuk mempelajari materi, agar pesrta didik mampu menangkap pelajaran dari kisah nabi Muhammad saw dalam mempersatukan penduduk Madinah. Selanjutnya siswa dapat mengasosiasikan dalam bentuk kelompok untuk menceritakan kembali kisah Nabi Muhammad saw dalam

mempersatukan penduduk Madinah, yang dikembangkan dalam bentuk skenario drama atau *role playing* dan disajikan bersama teman kelompoknya. Skenario drama *role playing* yang dibuat adalah tentang mempersatukan umat yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Contohnya tentang menolong tetangga yang sedang kesusahan, bisa juga silaturohim ketempat teman.

Dalam mengkomunikasikannya siswa diminta untuk selalu bekerjasama dalam hal kebaikan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian guru juga membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia kolom "Ya" atau "Tidak". Rubrik ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa menilai diri sendiri. Penilaian ini merupakan bagian dari penilaian sikap siswa dan akan menjadi bahan pengecekan, baik oleh guru atau orang tua. Dengan demikian guru tahu sampai dimana kompetensinya dan langsung mengulangi pelajaran mana saja yang belum diketahui siswa. Setelah mempelajari materi tersebut, diharapkan siswa mampu menceritakan Kembali dan bisa memainkan *role playing* tentang nabi Muhammad membangun kota Madinah.

Selanjutnya pada kegiatan penutup, siswa diharapkan mampu membuat kesimpulan yang dibimbing oleh guru dengan cara merangkum materi pelajaran yang belum dimengerti. Selanjutnya guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok, menyampaikan rencana

pembelajaran pada pertemuan berikutnya, dan akhirnya guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

2) Pelaksanaan Tindakan II Pertemuan ke 2

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan ke dua merupakan kelanjutan dari pertemuan pertama pada pokok bahasan yang sama yaitu nabi Muhammad membangun kota Madinah. Sebagaimana pada pertemuan pertama pada pertemuan kedua ini pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. Guru menanyakan kehadiran siswa, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk siswa yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru mengajak bernyanyi profil pelajar Pancasila dan tepuk semangat. Kemudian guru menyapa siswa dan menyampaikan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Guru menyiapkan beberapa alternatif media/alatperaga/alat bantu berupa illustrasi gambar atau tayangan visual (film) yang relevan dan menyiapkan beberapa alternatif media /alat peraga/alat bantu berupa tulisan, baik melalui visual ataupun kertas peraga.

Sebelum melaksanakan kegiatan inti pembelajaran, guru selalu mengingatkan kepada siswa agar mencermati kisah Nabi Muhammad saw dalam buku paket siswa tentang pembangunan kota Madinah. Selanjutnya guru meminta kepada siswa untuk menyiapkan buku tulis buku LKS pada materi yang akan dibahas.

Pada kegiatan inti secara jelas guru menyampaikan untuk mengamati video kisah Nabi Muhammad dalam membangun kota mekah, sehingga siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya. Apabila

siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan *(stimulus)* agar siswa mencari tahu dengan cara menanya. Dengan pertanyaan tersebut, siswa diharapkan mampu membuat pertanyaan mengapa dan bagaimana. Kemudian pertanyaan siswa semuanya akan di catat oleh guru. Maka dari itu siswa diharapkan mampu membuat skenario dram (*role playing*) dengan menceritakan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah" yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari contohnya, musyawarah, toleransi. Dengan menggunakan metode *role playing* tersebut, Secara individu maupun berkelompok, siswa melakukan diskusi untuk menanggapi dan menjawab beberapa pertanyaan. Proses mendapatkan tanggapan dan jawaban atau pelaksanaan diskusi difasilitasi oleh guru sehingga berjalan dengan baik. Siswa diberi motivasi bahwa melakukan musyawarah akan mempermudah urusan untuk menentukan mufakat. Siswa memperhatikan guru dalam pembahasan materi. Peserta didik mampu berkata "Aku dapat menceritakan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah" dalam kehidupan sehari-hari dengan melalui metode role playing. Guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom "Ya" atau "Tidak". Rubrik ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa menilai diri sendiri. Penilaian ini merupakan bagian dari penilaian sikap siswa dan akan menjadi bahan pengecekan baik oleh guru atau orang tua. Setelah menerapkan metode role playing siswa diminta menjawab pertanyaan dengan isian singkat.

Pada kegiatan penutup, guru merangkum materi pelajaran dan memberikan kesempatan bertanya kepada siswa setelah menerapkan metode

role playing. Kemudian guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. Guru juga merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu maupun kelompok. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Yang terakhir guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

3) Pelaksanaan Tindakan II Pertemuan ke 3

Pertemuan ketiga dari siklus ini sebagai kelanjutan dari pertemuan satu dan dua sebelumnya, pertemuan ke tiga ini juga masih membahas tentang pokok bahasan yang sama dengan materi Nabi Muhammad membangun kota Madinah dengan menggunakan metode *role playing*. Materi yang disajikan pada pertemuan kali ini difokuskan agar siswa dapat memahami, membuat contoh permasalahan dalam kehidupan nyata sehari-hari yang terkait dengan kisah Nabi Muhammad saw membangun kota Madinah. Misalnya nikmat yang pernah di rasakan oleh siswa dan sangat berkesan dalam kehidupan mereka, apa yang mereka lakukan ketika memperoleh nikmat tersebut, dan perbuatan apa yang harus mereka lakukan sebagai bentuk rasa syukur atas nikmat Allah Swt.

Pada tahap persiapan ini pembelajaran dimulai, guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyapa siswa dengan mengajak bernyanyi tentang profil

Pancasila dan tepuk semangat. Guru menyampaikan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.

Pada kegiatan inti, setelah guru menyampaikan kepada semua siswa untuk mencermati kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun Kota Madinah, dan dicontohkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar siswa mencari tahu dengan cara menanya. Pertanyaan siswa yang diharapkan tidak saja apa atau siapa, tetapi mengapa dan bagaimana. Pertanyaan siswa di catat oleh guru.

Guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia. Dengan demikian guru tahu sampai dimana kompetensinya dan langsung mengulangi pelajaran mana saja yang belum dikuasai. Setelah mengikuti pembelajaran sub-pelajaran ini, siswa diharapkan mampu memaparkan kisah Nabi Muhammad saw dalam membangun kota Madinah. Selanjutnya guru mengadakan evaluasi tentang materi kisah Nabi Muhammad saw yang telah dikerjakan oleh siswa dalam kerja kelompok baik dari pertemuan pertama maupun sampai pertemuan ketiga.

Pada bagian penutup, guru dengan bahasa yang jelas dan rinci merangkum materi yang didiskusikan oleh siswa. Setelah penjelasan selesai diutarakan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Selanjutnya guru melakukan tanyak jawab dengan siswa. Setelah tanyak jawab

selesai, guru kemudian menutup pelajaran sambil memotivasi siswa agar lebih tekun dan giat memberikan sumbangan nilai kepada kelompoknya.

Berikut disajikan dokumen bukti pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dari pertemuan 1 sampai pada pertemuan ke 3

Mengawali pembelajaran	Mengamati gambar
Memulai diskusi	Melakukan role play
Memberi contoh bermain peran	Melakukan Role Play

c. Hasil Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan atas proses pembelajaran dapat disajikan informasi data sebagai berikut:

1. Hasil Observasi terhadap Siswa

Hasil observasi yang dilakukan oleh guru sebagai pengamat dengan cara mengisi lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti, yang tujuannya adalah untuk mengamati jalannya proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas. Pengamatan kinerja siswa ini dilakukan dengan cara mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran. Seluruh kegiatan yang berlangsung pada siklus II diberi tanda ceklis sesuai dengan indikator/deskripsi yang tertera pada halaman observasi aktivitas siswa. Hasil analisis tentang aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada Tabel berikut ini :

Tabel 4.14
Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II SD Negeri Hargowilis
Tahun Pelajaran 2023/2024

Sekolah : SD Negeri Hargowilis
Mata pelajaran : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Kelas/semester : IV
Tahun Pelajaran : 2023/2024
Waktu ; 1x 2 jpl

NO	NAMA	INDIKATOR AKTIVITAS SISWA												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	ADI MASUD FIRDAUS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	11
2	ASWAN ARROHMAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	11
3	DIMAS FAKHRI AL GHOZALI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12
4	DIMAS IRFAN SEPTIAWAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12
5	FAIZA ALYA AZIZA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	11
6	HENI NUR HAYATI	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11

7	MUHAMAD FADHIL 'ATAULLAH	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	10
8	RAHMAT DARMAWAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	11
9	SANDRINA OKTAVIANI	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	9
10	ZANUAR AFFANDI	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11

Keterangan :

Indikator siswa :

1. Kemampuan memperhatikan penjelasan guru
2. Mendengarkan penjelasan guru
3. Kemampuan beradaptasi dalam kelompok
4. Kemampuan memahami bimbingan guru
5. Kemampuan menjawab pertanyaan kelompok lain
6. Kemampuan menaggapi pertanyaan teman
7. Kemampuan mengatasi kesulitan kerjasama kelompok
8. Kemampuan memotivasi diri sendiri dalam kelompok
9. Kemampuan menumbuhkan minat belajar anggota kelompok
10. Kemampuan mengharagi kelompok lain
11. Kemampuan menghargai teman dalam kelompok
12. Kemampuan memberi komentar dalam kelompok

Rendah : 5-6
Sedang : 7-8
Tinggi : 9-10
Hasil siklus I
Rata-rata skor : kategori tinggi (9-10)

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa di atas walau sudah kategori tinggi masih tetap ditemukan beberapa kekurangan dalam pembelajaran siswa pada periode pertama ini, yaitu:

1. Hanya sedikit siswa yang tidak menperhatikan penjelasan guru, hal ini terlihat bahwa siswa tidak ngobrol sendiri, dan bergurau pada saat pembelajaran PAI.
2. Hanya satu siswa yang kurang mendengarkan penjelaskan guru dalam mengikuti pembelajaran, seperti halnya siswa yang ketika guru bertanya tidak bisa menjawab dan menjelaskan materi nabi Muhammad membangun kota Madinah.

3. Hanya sedikit siswa yang kurang memiliki adaptasi dalam kelompok, hal ini terbukti bahwa siswa hanya diam dan tidak mau bergabung dengan kelompoknya.
4. Salah satu siswa tidak menjawab pertanyaan dari kelompok lain, terbukti bahwa ada salah satu kelompok yang tidak mau maju di depan kelas untuk menanggapi kelompok lain.
5. Hanya sedikit siswa tidak mau menanggapi pertanyaan temannya, terbukti bahwa siswa hanya diam di tempat duduk.
6. Hanya sedikit siswa ada yang tidak bisa mengatasi kesulitan kerjasama kelompok, ini juga terbukti bahwa siswa bermain dengan temannya.
7. Salah satu siswa ada yang belum mampu untuk memotivasi diri dalam kelompok sehingga terjadi adu mulut diantara siswa.

2. Hasil Observasi terhadap Guru

Hasil observasi diperoleh dari guru kelas IV SD Negeri Hargowilis yang mengisi angket observasi yang disiapkan oleh peneliti. Aktivitas guru diamati untuk mengamati tingkah laku guru selama proses belajar mengajar di kelas. Pada siklus II peneliti meminta beberapa siswa untuk mendeskripsikan materi tentang nabi Muhammad membangun kota Madinah dengan metode role-playing SWT, namun berbeda dengan Siklus I, pada Siklus II siswa diberikan kesempatan paling banyak untuk maju didepan kelas baik yang memiliki kemampuan lamban maupun siswa yang memiliki kemampuan yang cepat.

Hal ini dilakukan oleh guru yang secara khusus membimbing siswa yang belum menyelesaikan Siklus 1 dan memiliki kemampuan belajar lambat,

sedangkan mengabaikan siswa yang memiliki keterampilan cepat. Pada musim gugur II, siswa tetap menerima latihan dan soal penilaian yang sama, namun dilakukan secara individu. Pada tahun kedua, guru memperbaiki kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I, khususnya dalam penggunaan role play sebagai metode pengajaran.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus ke 2 dari mempersiapkan materi lebih detail, dilihat dari rangkuman materi yang dibuat, dan materi yang diajarkan selesai tepat waktu, guru mengkomunikasikan pembelajaran secara optimal, sehingga tujuan dapat dikomunikasikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan, dorongan yang diberikan guru kepada siswa yang kurang aktif berani maju ke depan kelas untuk menguraikan materi dengan penilaian atau penghargaan, memberikan nilai positif kepada siswa yaitu pada siklus 1 jumlah siswa yang datang menjelaskan materi di kelas sebelumnya setiap pertemuan 5 orang dengan siswa yang sama, namun pada siklus 2 lebih dari 5, para siswa malah beramai-ramai mencoba mendeskripsikan nabi Muhammad membangun kota Madinah dengan sarana pengajaran bagi guru untuk menggunakan metode *role-playing* sebagai metode pembelajaran yang lebih komprehensif bagi seluruh siswa, baik yang berkecerdasan rendah, sedang, maupun tinggi.

Tabel 4.15
Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II SD Negeri Hargowilis
Tahun ajaran 2023/2024

Sekolah : SDN Hargowilis
Mata pelajaran : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Kelas/semester : IV
Waktu ; 1x 2jpl

No	Kegiatan	Siklus I	
		Ya	Tidak
1	Guru menyusun atau menyiapkan scenario yang akan ditampilkan	✓	
2	Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran	✓	
3	Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 3 atau 4 orang	✓	
4	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	✓	
5	Guru memangggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan	✓	
6	Siswa mempelajari scenario yang diberikan oleh guru	✓	
7	Masing-masing siswa yang sudah ditunjuk oleh guru maju didepan kelas untuk melakonkan peran	✓	
8	Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati scenario yang sedang diperankan	✓	
9	Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar penilaian atas penampilan kelompok masing-masing		✓
10	Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	✓	
11	Guru memberikan kesimpulan secara umum	✓	
12	Memberikan penilaian hasil kerja siswa yang sudah melaksanakan kegiatan tersebut	✓	

Hasil observasi aktivitas guru secara rinci di atas juga masih terdapat beberapa kekurangan-kekurangan yang muncul pada aktivitas guru pada siklus II dan bisa dijadikan rekomendasi perbaikan untuk pembelajaran berikutnya. Kekurangan yang ditemukan pada siklus II ini yakni:

a. Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran belum secara maksimal, hal ini terlihat dari kurang fokusnya tujuan yang dikomunikasikan.
b. Guru belum memimpin kelas, terlihat dari beberapa siswa yang masih ngobrol, bercanda dan bermain dengan temannya.

c. Penggunaan metode mengajar masih belum maksimal, hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang kebingungan saat menjelaskan materi yang diberikan guru di depan kelas.

3. Evaluasi

Setelah dilakukan proses belajar mengajar sebanyak dua kali pada siklus ke 2, pada pertemuan ketiga siklus ke 2 guru memberikan soal penilaian kepada siswa. Guru kemudian mendiskusikan kembali pertanyaan-pertanyaan tersebut bersama-sama setelah siswa menjawab dan merumuskan pertanyaan. Penilaian berlangsung 2 x 35 menit (2 pelajaran). Format soal penilaian adalah esai (soal deskriptif) dengan jumlah 5 soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda mulai dari soal mudah, sedang, dan sulit. Total skor setiap soal tergantung pada tingkat kesulitannya. Jawaban siswa diperiksa dimana skor tertinggi adalah 100 jika semua jawaban siswa benar dan skor terendah adalah 0 jika siswa tidak menjawab sama sekali. Melalui analisis penilaian pembelajaran, rata-rata nilai siswa dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 4.16
Data Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I
Siswa Kelas V SD Negeri Hargowilis[83]

NO	NAMA	NILAI	TUNTAS	
			TUNTAS	BELUM TUNTAS
1	ADI MASUD FIRDAUS	80	✓	
2	ASWAN ARROHMAN	85	✓	
3	DIMAS FAKHRI AL GHOZALI	78	✓	
4	DIMAS IRFAN SEPTIAWAN	90	✓	
5	FAIZA ALYA AZIZA	80	✓	
6	HENI NUR HAYATI	90	✓	
7	MUHAMAD FADHIL 'ATAULLAH	80	✓	
8	RAHMAT DARMAWAN	78	✓	
9	SANDRINA OKTAVIANI	70		✓
10	ZANUAR AFFANDI	90	✓	
	JMLAH	821		
	NILAI RATA-RATA	8,21		

[83] Data hasil evaluasi siswa kelas IV SD Negeri Hargowilis tanggal 25 Januari 2024

Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Hargowilis Sebagai berikut:

Nilai Rata-rata kelas : 8,21

Jumlah Siswa : 10

Jumlah Siswa yang Tuntas : 9

Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas : 1

Jumlah Siswa yang Tidak Ikut Evaluasi:-

Persentase Ketuntasan Klasikal : 80%

Adapun persentase ketuntasan belajar dan nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa pada evaluasi II dari siklus II sebesar 80% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 8,21 dari 10 siswa yang mengikuti tes dengan perhitungan sebagai berikut:

Ketuntasan Klasikal

kk =n/n x 100%

kk = 9/10 x 100%

= 90%

Nilai Rata-rata Kelas R = ∑X/N

= 821/10

= 82,1

Berdasarkan hasil analisis di atas terlihat bahwa persentase ketuntasan klasikal meningkat dari siklus sebelumnya, ini bearti proses pembelajaran pada siklus II sudah dikatakan tuntas.

4. **Refleksi**

Fase reflektif siklus II diakhiri dengan penilaian respons cerdas, cepat, dan ulangan harian sebagai penanda selesainya materi "nabi Muhammad membangun Madinah". Secara umum hasil tahap siklus II meningkat pesat pada semua aspek dengan menggunakan metode *role-playing,* sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pelengkap pembelajaran khususnya pada Pendidikan Agama Islam.

Setelah pembelajaran siklus I, peneliti bersama guru kelas melakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran dengan mendiskusikan kendala atau permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran. Terdapat beberapa kelemahan pada siklus hasil evaluasi pembelajaran dan hasil diskusi antara peneliti dan kolaborator, yaitu :

a. Pada awal pembelajaran guru belum menunjuk beberapa pesrta didik untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran.
b. Guru belum menjelaskan beberapa kompetensi yang ingin dicaPendidikan Agama Islam sehingga siswa kurang memami materi pembelajaran nabi Muhammad membangun kota Madinah.

c. Guru tidak menjelaskan kepada masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati scenario yang sedang diperankan.

Sebagai langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Minat siswa dalam belajar. Ketika memberikan materi, guru hendaknya mengetahui terlebih dahulu apa yang disukai siswa. Setelah itu berikan apa yang disukainya agar mereka juga menyukai ajaran gurunya, seperti memberikan poin tambahan kepada siswa yang ingin bertanya.
b. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, pandangan guru terhadap siswa tidak hanya bersifat individual, tetapi menyeluruh.
c. Memaksimalkan pembelajaran dengan metode *role playing* dengan memusatkan perhatian pada konsep-konsep bermain peran.

Dari penjelasan fase-fase siklus 1 dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan yang dilakukan pada fase ini belum memberikan hasil yang memuaskan. Oleh karena itu refleksi dijadikan acuan sehingga harus diperbaiki pada siklus II. Secara rinci perubahan peningkatan minat belajar siswa kelas IV dapat disajikan dalam tabel berikut:

NO	INISIAL NAMA	TERPENUHI		%		BLM TERPENUHI		%	
		S1	S2	S1	S2	S1	S2	S1	S2
1	AMF	8	11	66,7	91,7	4	1	33,33	8,33
2	AAR	10	11	83,3	91,7	2	1	16,67	8,33
3	DFAG	7	12	58,3	100	7	0	58,33	0
4	DIS	9	12	75	100	3	0	25	0

5	FAA	8	11	66,7	91,7	4	1	33,33	8,33
6	HNH	12	11	100	91,7	0	1	0	8,33
7	MFA	9	10	75	83,3	3	2	25	16,67
8	RD	10	11	83,3	91,7	2	1	16,67	8,33
9	SO	7	9	58,3	75	7	3	58,33	25
10	ZA	9	11	75	91,7	3	1	25	8,33

Selanjutnya kegiatan pembelajaran pada siklus II, dapat dikatakan bahwa pada setiap awal pembelajaran guru selalu berusaha menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan melakukan apersepsi. Selama kegiatan pembelajaran, guru dapat mengembangkan pembelajaran secara lebih kondusip dibandingkan siklus sebelumnya. Hal ini terlihat pada setiap kegiatan inti pembelajaran yang dilaksanakan, guru dapat mengelola kelas dengan lebih baik. Setelah guru memberikan tugas kepada masing-masing siswa dalam kelompok, secara bergiliran kelompok diamati dan diberikan bimbingan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Selanjutnya pada kegiatan penutup pembelajaran, guru selalu merangkum materi pelajaran yang telah didiskusikan oleh siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanyak jawab.

Pada pelaksanaan tindakan siklus kedua, melalui tugas yang diberikan secara berulang-ulang, siswa mampu terlibat secara aktif dan dapat menguasai materi dengan lebih baik. Situasi pembelajaran siklus kedua, terlihat aktivitas siswa dalam pembelajaran lebih berpariasi sehingga mempengaruhi hasil tes formatif dan mencapai standar yang telah ditetapkan.

Secara lebih jelas bahwa proses pembelajaran guru sudah sesuai dengan rencana program pembelajaran RPP dan terdapat peningkatan dari siklus 1 dan 2

No	Kegiatan	Siklus 1		Siklus 2	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru menyusun atau menyiapkan scenario yang akan ditampilkan	✓		✓	
2	Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran		✓	✓	
3	Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 3 atau 4 orang	✓		✓	
4	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang dicapai		✓	✓	
5	Guru memangggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan	✓		✓	
6	Siswa mempelajari scenario yang diberikan oleh guru	✓		✓	
7	Masing-masing siswa yang sudah ditunjuk oleh guru maju didepan kelas untuk melakonkan peran	✓		✓	
8	Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperankan		✓	✓	
9	Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar penilaian atas penampilan kelompok masins-masing		✓		✓
10	Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	✓		✓	
11	Guru memberikan kesimpulan secara umum	✓		✓	
12	Memberikan penilaian hasil kerja siswa yang sudah melaksanakan kegiatan tersebut	✓		✓	
JUMLAH		8	4	11	1
%		66,7	33,3	91,7	8,3

Hasil pengamatan menunjukkan suasana pembelajaran siklus dua lebih terfokus pada upaya siswa untuk menggali sendiri materi yang menjadi tugas individu. Selama pelajaran berlangsung, suasana diaktifkan dengan tanya jawab antar siswa dalam kelompok dan antar siswa dengan kelompok lain. Disamping itu pada kegiatan penutup, suasana lebih diaktifkan dengan tanya jawab antar siswa dengan guru. Hasil observasi mengenai aktivitas siswa, terlihat siswa aktif dan serius mengikuti pelajaran dan aktif bertanya serta mendorong anggota kelompok untuk dapat menyelesaikan dan menguasai

materi dengan baik. Analisis dan refleksi siklus II, tampaknya indikator keberhasilan siswa sudah terpenuhi dari seluruh indikator yang diajukan. Artinya bahwa selama pembelajaran keterampilan kooperatif sudah muncul secara utuh. Dan pembelajaran siklus II, berlangsung sesuai rencana yang telah ditetapkan.

Ketika dilakukan pengembangan pembahasan pada capaian belajar siswa dan mengacu pada hasil analisis dan refleksi setiap siklus terlihat bahwa capaian hasil belajar siswa mengalami peningkatan ketuntasan yang sangat baik hingga mencapai 90%. Berikut disajikan ketuntasan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif:

NO	NAMA	SIKLUS 1	KET		SIKLUS 2	KET	
			T	BT		T	BT
1	AMF	75	✓		80	✓	
2	AAR	80			85	✓	
3	DFAG	70		✓	78	✓	
4	DIS	90	✓		90	✓	
5	FAA	65		✓	80	✓	
6	HNH	90	✓		90	✓	
7	MFA	75	✓		80	✓	
8	RD	60		✓	78	✓	
9	SO	60		✓	70		✓
10	ZA	80	✓		90	✓	
	JMLAH	745			821		
	NILAI RATA-RATA	74,5	50%		8,21	90%	

Dengan demikian dapat dibuatkan rangkuman capaian dari siklus I dan siklus II baik dari proses pembelajaran, minat belajar yang digambarkan dalam suasana belajar, dan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut:

Pembelajaran metode role playing	Siklus Pembelajaran	
	I	II
Proses	Pada pertemuan siklus I siswa terlihat sedikit kebingungan mengikuti pembelajaran. Aktivitas siswa mulai muncul	Pada pertemuan siklus II, proses pembelajaran diwarnai oleh kegiatan siswa yang aktif menyelesaikan tugas yang

Pembelajaran metode role playing	Siklus Pembelajaran	
	I	II
	setelah pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga yakni aktivitas memperhatikan penjelasan guru sebesar 70%, aktivitas mendengarkan penjelasan guru sebesar 70%, aktitivitas beradaptasi dalam kelompok sebesar 80%, aktivitas memahami bimbingan guru sebesar 70%, aktivitas menjawab pertanyaan kelompok lain 80%.	diberikan oleh guru. Seluruh aktivitas yang diharapkan sebagai indikator dalam pembelajaran metode *role playing* secara keseluruhan Sebagian besar siswa aktif mendengarkan penjelasan guru 90%, siswa aktif memperhatikan penjelasan guru 90% mendengarkan penjelasan guru90%, aktif memahami bimbingan guru 90%, aktif menjawab pertanyaan kelompok lain, sebesar 100%,
Suasana belajar	Suasana belajar dalam kelas sedikit terganggu pada siklus awal karena siswa masih bingung mengikuti pembelaran. Pada pertemuan ketiga siswa mulai benar-benar aktif mengikuti pembelajaran. Suasana belajar belum begitu menunjukkan implementasi metode pembelajaran role playing, karena guru masih ada keraguan dalam membimbing siswa.	Suasana pembelajaran sudah tampak semakin menarik, hal ini juga terlihat dari semakin meningkatnya semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Siswa merasa senang dan lebih bersemangat ketika menyelesaikan semua tugas yang diberikan guru. Guru juga lebih mampu mengarahkan pembelajaran sedemikian rupa, sehingga kondisi pembelajaran dengan metode role playing pesrta didik semakin aktif.
Hasil	Dari hasil ulangan pada akhir siklus 1, terdapat 60% siswa yang memperoleh nilai diatas 60 yaitu 7 siswa memperoleh nilai 75, 80, 90. Sedangkan 3 siswa memperoleh nilai 60.	Berdasarkan hasil ulangan pada akhhir siklus II, diperoleh hasil sebagai berikut: 30% siswa memperoleh nilai 90, 40% siswa mendapatkan nilai 80, 85. 20% siswa mendapatkan nilai 78 dan 10% siswa mendapatkan nilai nilai 70.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penelitian tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PAI di SD Negeri Hargowilis berjalan sesuai dengan yang diharapkan yaitu terlaksana dalam dua siklus dan sesuai dengan tahapan dalam penelitian tindakan kelas, Dimana peneliti melakukan kolaborasi guru PAI dan kepala sekolah untuk menetapkan akar masalah dan juga memberikan solusi atas permasalahan tersebut, selanjutnya juga menyiapkan rancangan pembelajaran, melakukan pembelajaran yang sudah diintegrasikan dengan metode bermain peran, melakukan observasi, diskusi dan refleksi pada setiap siklusnya.
2. Perubahan peningkatan minat belajar siswa terbukti signifikan di siklus ke 2, dimana rata-rata minat siswa belajar meningkat 91,7% bahkan ada yang sudah mencapai 100% minat belajarnya. Kegiatan pembelajaran lebih diwarnai oleh keterlibatan peserta didik untuk bermain peran pada masing-masig kelompok, walaupuan pada awal pembelajaran peserta didik terlihat sedikit kebingungan. Ketuntasan belajar siswa meningkat 40% dari siklus 1 yang hanya mencapai 50% berubah menjadi 90% di siklus 2. Hal ini berarti bahwa suasana pembelajaran benar-benar terkesan menyenangkan bagi

peserta didik setiap kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik sangat termotivasi untuk hadir di dalam kelas.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas dan sesuai dengan maksud penelitian ini dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa saran kepada guru, kepala sekolah dan peneliti sebagai berikut:

1. Guru PAI hendaknya dapat mempelajari pedoman pelaksanaan pembelajaran metode *role playing* dan berlatih menerapkannya dengan baik. Guru hendaknya yakin bahwa melalui pembelajaran dengan menerapkan metode role playing peserta didik akan lebih berhasil dalam menguasai materi pelajaran dan lebih kreatif dalam menuangkan gagasannya dalam berfikir.
2. Kepala sekolah hendaknya membina dan bekerja sama dengan guru dalam mengajar melalui pendekatan metode *role playing* sehingga permasalahan pembelajaran yang dialami di kelas dapat teratasi.
3. Bagi peneliti pendidikan hendaknya dapat melaksanakan penelitian serupa pada populasi lain yang lebih luas dan penelitian mengenai proses pembelajaran pada bidang studi yang lain untuk memperoleh lebih mantap dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Ainur Rofiq, Imam Mashuri, " Pengaruh Penggunaan Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Bustanul Makmur Genteng" Jurnal Pendidikan Agama Islam Volume 1 Nomor 1, Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia. (2021)

Ali Mudlofir & Fatimatur Rusydiyah, Desain Pembelajaran Inovatif, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017)

Achru P, Andi Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran,Jurnal Idaarah.III,NO.2, Desember 2019 Adrianto & Syafruddin, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2016)

Ali Sudin, Atep Sujana, Alidha Nurhasanah, Ismawati, "*Penerapan Metode Role playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*". Jurnal Pena Ilmiah, Vol.1, No.1, (2016)

Azis & Retno, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Pendidikan Agama Islam Peserta didik Sekolah Dasar Muhammadiyah 19 Surakarta". Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, Vol. 4, No. 1, (Juni;2015)

Chang, William, Metodologi Penulisan Ilmiah, (Jakarta :Erlangga, 2014)

Darsono, Max, dkk.,Belajar dan Pembelajaran, (Semarang: CV. IKIP Semarang Press, 2000)

Ernawati, Novita Putri, Implementation of the role playing method in in creasing speaking skills material reporting observation results in class III elementary school students, Jurnal of Islamic Elementary Education, April,05,2023

Fathoni , Achmad, Trisnawati1, Eria, Oppy, *The Role playing Method on the Reading Ability of Elementary School Students*, Volume 7, Number 1, 2023

Fatwah, Fatimah H, dkk, "Pengaruh Penerapan Metode *Role playing* (bermain peran) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Peserta didik Menengah Pertama (SMP) Negeri I Plumbon Kabupaten Cirebon" , Al-Tarbawi Al-Haditsah, Jurnal Pendidikan Agama Islam (PAI) FITK IAIN SyekhNurjati Cirebon. (2016)

Firman, Mansir, Tumin, Halim Purnomo, *Role playing* Learning Method In The Subject Of Aqidah Akhlak At Madrasa, Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam,Vol. 3 No 2,2020

Halima K, Peningkatan Hasil Belajar PAI Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 Pangkajene Kabupaten Sindereng Reppang Melalui Metode Pembelajaran *Role playing*, Jurnal nene mallomo IGI Sidrap ISSN No. 2722-8789, Universitas Muhammadiyah Sidereng Rappang. (2020)

Hartono, *The Effectiveness of Role Playing Method as a Media to Improve Student Reading Skills: An Experimental Research Pedagogy: Indonesian Journal of Teaching and Learning Research,* Vol. 1, No 1, (2023),

Hamalik, Oemar , Kurikulum Dan Pembelajaran (Jakarta: bumi aksara, 2005) cetakan ke lima,

Ika, Berdiati, & Asis, Saefuddin, Pembelajaran Efektif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016),

Iskandar, *Psikologi Pendidikan*,(Ciputat: Gaung Persada Press, 2012)

Jamarah, Syaiful ,Bahri, Psikologi Belajar , Jakarta : Rineka Cipta, 2015

M Haidar, Umam AR Kamal, Efektivitas Metode bermain Peran (*Role playing*) Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus Di MTS Darut Taqwa Bulusan Tembalang Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019), Tesis, Program Magister Pendidikan Islam Universitas Islam Sultan Agung. (2019)

M.Aris Munandar, Meningkatkan Hasil Pelajaran PAI Dan BP melalui Metode *Role playing* Pada Peserta didik Kelas IX -J Di SMP Negeri 1 Ciparay Tahun Pelajaran 2022/2023, Jurnal, Volume 6 No. 1, Penelitian Guru FKIP Universitas Subang. (2023)

Majid, Abdul , dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dalam Kurikulum dan Implementasi, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004

Mariana, Metode pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik, Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, Vol. 8, No. 2, SD Negeri 8 Kartiasa, Kabupaten Sambas (2022)

Martini, Penerapan Metode Pembelajaran *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI Materi Berbusana Pada Kelas X OTKP Di SMKS YPKK Limbung, Jurnal, Vol. 3, No. 1, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya. (2023)

Nur Fathin Afifah, Ahmad Ipmawan Kharisma, Mochammad ,Miftachul Huda, The Influence of *Role playing* Learning Model on Learning Outcomes of Speaking Skills in Simple Interviewing for Fifth Grade Students of SDN 2 Tambakrigadung Lamongan, Vol. 2.No.01, 2022

Musta'adatulu'lu'atin, Pengaruh Implementasi Metode *Role playing* Terhadap peningkatan Aspek Perkembangan Nilai Agama Islam Di RA Al-Rasyid Ngumpakdalem Dander Bojonegoro, Sekolah Tinggi Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro. (2014)

Mulyatiningsih, Endang, Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. Yogyakarta UNY. 2011

Nanda Farira, Andriana Sofiarini, Tio Gusti Satria, *The Application of Role playing Model In Social Learning on grade IV Students At Sungai Hitam Elementary School, Widyagogik,* Vol. 8. No. 2 January - June 2021

Nashar , *Peranan Motivasi dan Kemampua awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press.2014)

Negara, Sastra Negara, Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD, (Bandung: Aura, 2016),h,74

Nia Karnia, dkk, Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari, Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran(JPPP), Vol. 4 No. 2, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia, 2023

Nurjannah, dkk, Pengaruh *Role playing* Terhadap Minat Belajar Pesrta Didik, Jurnal, Vol.2, No.2, Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo. 2019

Nur Racma, dkk, "Semangat Belajar PAI dengan Metode Bermain Peran (Role Playing) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi." Journal of Community Service and Empowerment Vol. 4, No. 1, Prodi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam 45 Bekasi, 2023

Omni, Sulisti, *Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan*,Volume3Nomor4,2023,http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau

Rika, Kurnia Sari, Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD, Volume 2 No1, 2020

Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu, Jakarta:Rajagrafindo Persada, 2015

Saefuddin & Asis dan Berdiati, Ika, Pembelajaran Efektif. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014

Sam'ani, "Penerapan model role playing untuk meningkatkan hasil belajar PAI di SMP". Vol. 1 No. 1 Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pedidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya, 2021

Susilo, Mohamad Joko, Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Islam Kunci Keberhasilan dan Metode Menyusun Tugas Akhir, (Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia, 2022)

Sumadayo,Samsu, Penelitian Tindakan Kelas, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013

Subagyo, Joko, Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik, Jakarta:Rineka Cipta, 2015

Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung:Alfabeta, 2017

Sukardi, Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas, (Jakarta: Bumi Aksara), 2015

Sekar, Wulan, dkk, "Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (*Role playing*) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta didik Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Depok Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon" Al-Tarbawi Al-Haditsah, Jurnal Pendidikan Agama Islam (PAI) FITK IAIN SyekhNurjati Cirebon. (2016)

Siskha Putri Sayekti, dkk, 2022. "Implementasi metode role playing pada mata kuliah Pelajaran PAI" KORDINAT Vol. XXI No. 1 EISSN 2654-8038, 2022

Sri, Hartati, Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI, Journal Ability Volume 4, Nomor 1, Journal of Education and Social Analysis. (2023)

Sriyatun, Penerapan Metode *Role playing* Pada Mata Pelajaran Paipeserta didik Kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 Kabupaten Ngawi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019, Jurnal, Vol. 4, No. 1. Wahana Kreatifitas Pendidik (WKP), Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) SMP kota Madiun. (2021)

Susilo, Mohamad Joko, *Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Islam Kunci Keberhasilan dan Metode Menyusun Tugas Akhir*, (Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia, 2022)

Syafaat,Tb. Aat, dan Sohari Sahrani, Peranan Pendidikan Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2008)

Teti Wahyuni, "Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh." Journal Buah Hati, Volume 10, Number 1, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar Raniry, Banda Aceh, Indonesia, 2023

Thoha,Chabib, Kapita Selekta Pendidikan Agama Islam, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996

Uno B, Hamzah, Teori Motivasi Dan Pengukurannya, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016)

UU N0.20, tentang Sistem Pendidikan Nasional, tahun 2003

W.S. Winkell, Psikologi Pengajaran, (Jakarta: Gramedia, 1986),

Vivi Mavika Mulya, 2024, "Efektifitas Metode Role Playing Pada Pembelajaran Pai Terhadap Penanaman Nilai Anti Korupsi Di Smpn 2 Ampek Angkek." IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 2 No. 1, 2024

Yunus yastian, dkk, 2023. "efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kisah hijrah pada mata pelajaran PAI di SMPN 7 Bandung", TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education – Vol. 4 No. 2 Universitas Pendidikan Indonesia, 2017

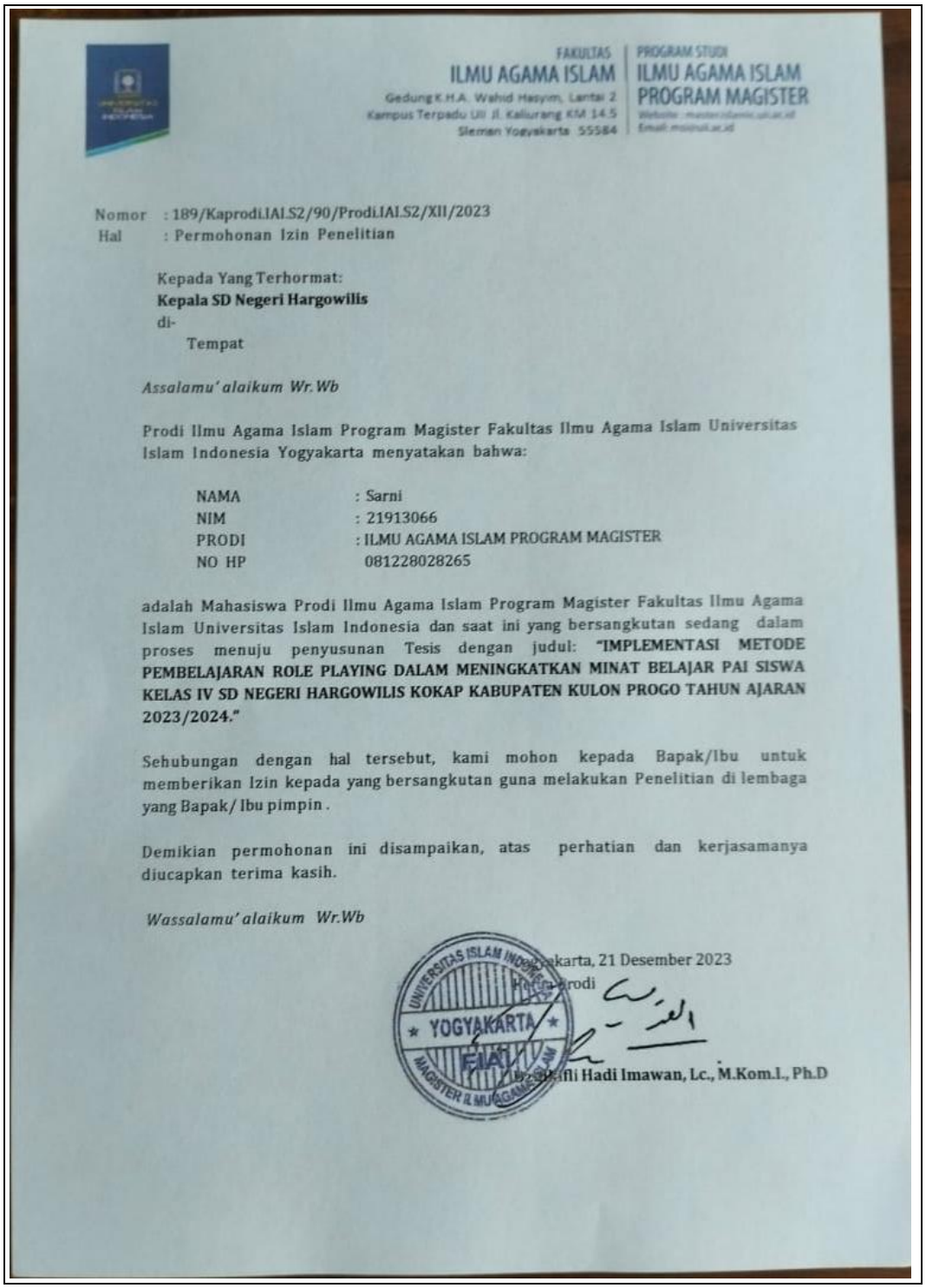
Yukin Hilala, Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Penerapan Pembelajaran *Role playing* Pada Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Marisa, Volume 02, (2), June 2022

Zainal, Ilmi, Penggunaan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Munakahat Di SMKN Bajarbaru, Jurnal, Vol. 2 Juli 2022,Seminar Nasional Profesi Guru Agama Islam Negeri, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangkaraya. (2022)

Zakiyah, Darajat, Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)

LAMPIRAN

Permohonan ijin penelitian



FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER

Nomor : 189/Kaprodi.IAI.S2/90/Prodi.IAI.S2/XII/2023
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:
Kepala SD Negeri Hargowilis
di-
Tempat

Assalamu' alaikum Wr.Wb

Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

NAMA	: Sarni
NIM	: 21913066
PRODI	: ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER
NO HP	081228028265

adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul: **"IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV SD NEGERI HARGOWILIS KOKAP KABUPATEN KULON PROGO TAHUN AJARAN 2023/2024."**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/ Ibu pimpin .

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

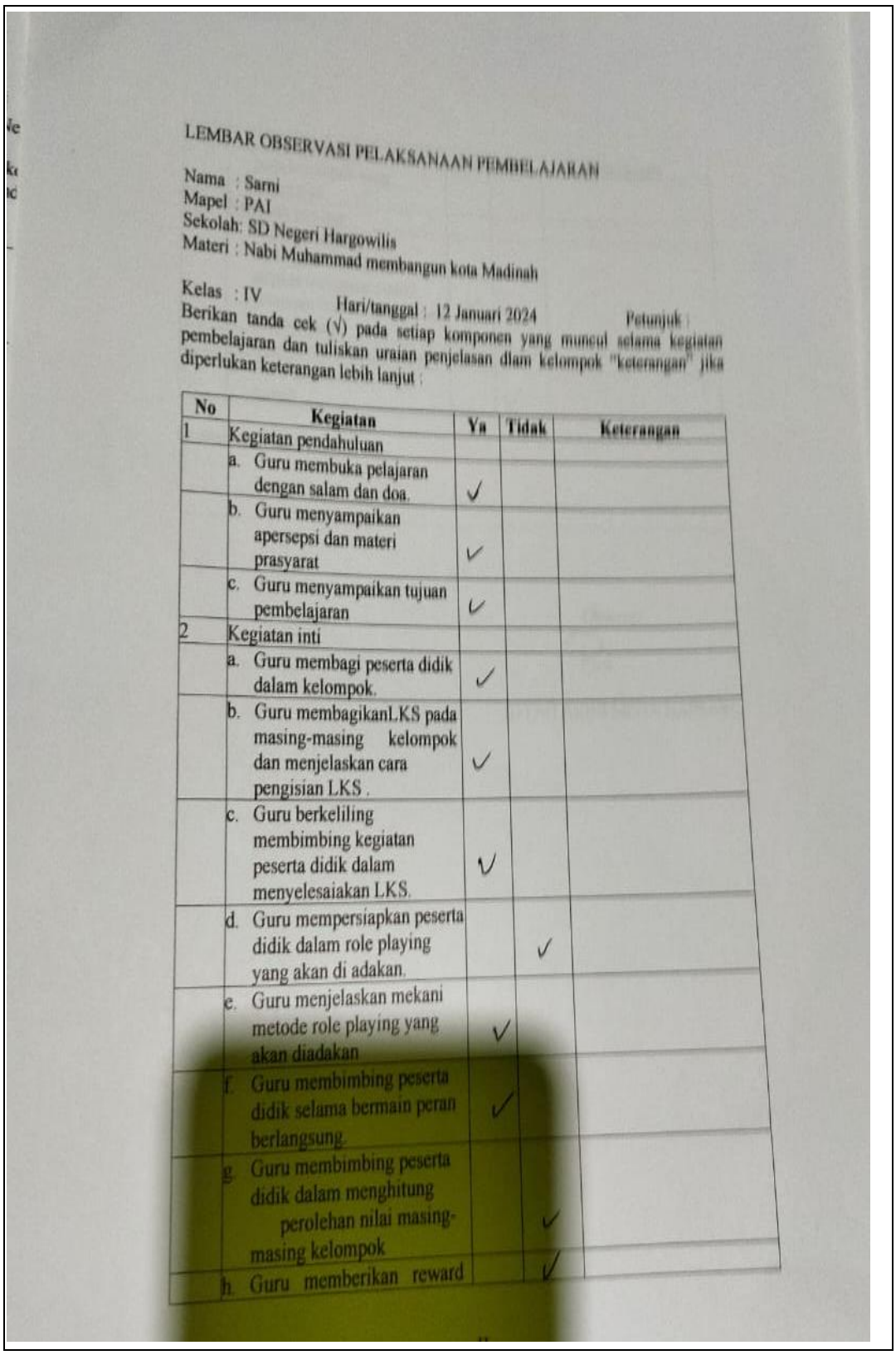
Wassalamu' alaikum Wr.Wb

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA FIAI MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM

akarta, 21 Desember 2023
Ketua Prodi

ifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran 1



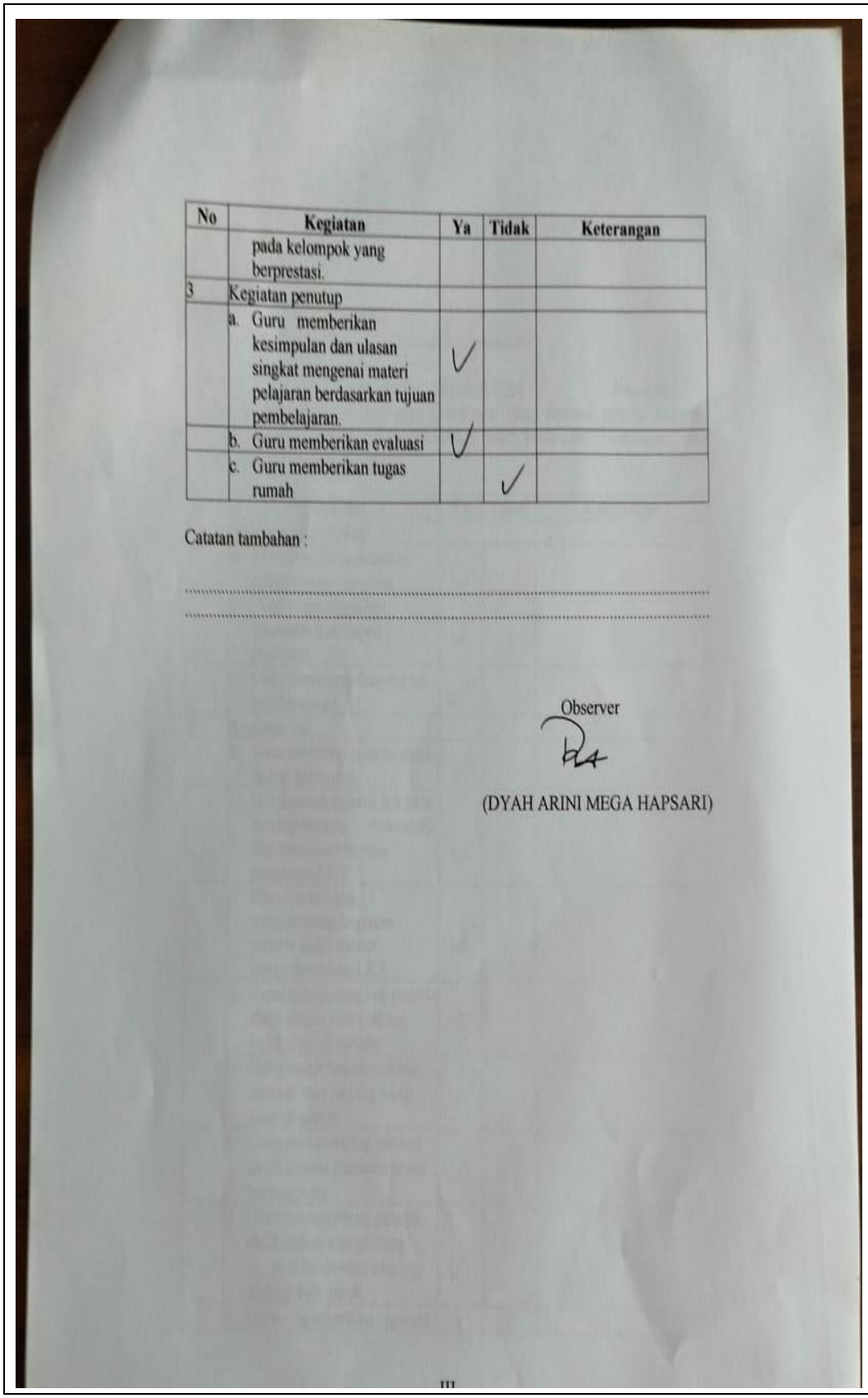
LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama : Sarni
Mapel : PAI
Sekolah: SD Negeri Hargowilis
Materi : Nabi Muhammad membangun kota Madinah

Kelas : IV Hari/tanggal : 12 Januari 2024

Petunjuk :
Berikan tanda cek (√) pada setiap komponen yang muncul selama kegiatan pembelajaran dan tuliskan uraian penjelasan dlam kelompok "keterangan" jika diperlukan keterangan lebih lanjut :

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Kegiatan pendahuluan			
	a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.	✓		
	b. Guru menyampaikan apersepsi dan materi prasyarat	✓		
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
2	Kegiatan inti			
	a. Guru membagi peserta didik dalam kelompok.	✓		
	b. Guru membagikanLKS pada masing-masing kelompok dan menjelaskan cara pengisian LKS .	✓		
	c. Guru berkeliling membimbing kegiatan peserta didik dalam menyelesaiakan LKS.	✓		
	d. Guru mempersiapkan peserta didik dalam role playing yang akan di adakan.		✓	
	e. Guru menjelaskan mekani metode role playing yang akan diadakan	✓		
	f. Guru membimbing peserta didik selama bermain peran berlangsung.	✓		
	g. Guru membimbing peserta didik dalam menghitung perolehan nilai masing-masing kelompok		✓	
	h. Guru memberikan reward		✓	



No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
	pada kelompok yang berprestasi.			
3	Kegiatan penutup			
	a. Guru memberikan kesimpulan dan ulasan singkat mengenai materi pelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran.	✓		
	b. Guru memberikan evaluasi	✓		
	c. Guru memberikan tugas rumah		✓	

Catatan tambahan :

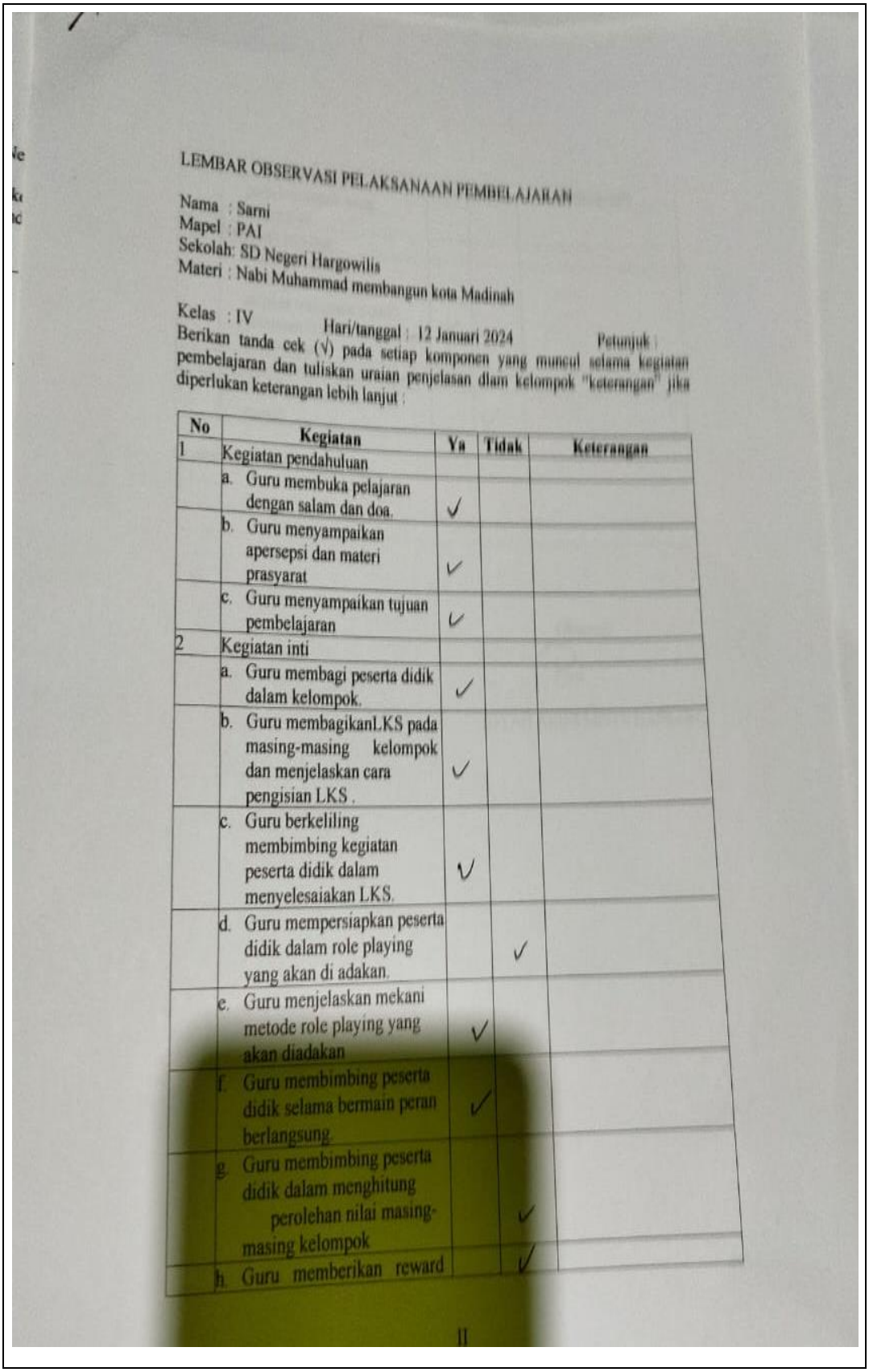
.....

.....

Observer

(DYAH ARINI MEGA HAPSARI)

III



LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama : Sarni
Mapel : PAI
Sekolah: SD Negeri Hargowilis
Materi : Nabi Muhammad membangun kota Madinah

Kelas : IV Hari/tanggal : 12 Januari 2024 Petunjuk :
Berikan tanda cek (√) pada setiap komponen yang muncul selama kegiatan pembelajaran dan tuliskan uraian penjelasan dlam kelompok "keterangan" jika diperlukan keterangan lebih lanjut :

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Kegiatan pendahuluan			
	a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.	✓		
	b. Guru menyampaikan apersepsi dan materi prasyarat	✓		
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
2	Kegiatan inti			
	a. Guru membagi peserta didik dalam kelompok.	✓		
	b. Guru membagikanLKS pada masing-masing kelompok dan menjelaskan cara pengisian LKS .	✓		
	c. Guru berkeliling membimbing kegiatan peserta didik dalam menyelesaiakan LKS.	✓		
	d. Guru mempersiapkan peserta didik dalam role playing yang akan di adakan.		✓	
	e. Guru menjelaskan mekani metode role playing yang akan diadakan	✓		
	f. Guru membimbing peserta didik selama bermain peran berlangsung	✓		
	g. Guru membimbing peserta didik dalam menghitung perolehan nilai masing-masing kelompok		✓	
	h. Guru memberikan reward		✓	

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
	pada kelompok yang berprestasi.			
3	Kegiatan penutup			
	a. Guru memberikan kesimpulan dan ulasan singkat mengenai materi pelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran.	✓		
	b. Guru memberikan evaluasi	✓		
	c. Guru memberikan tugas rumah		✓	

Catatan tambahan :

.....

.....

Observer

(Herly Setiawan)

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama : Sarni
Mapel : PAI
Sekolah: SD Negeri Hargowilis
Materi : Nabi Muhammad membangun kota Madinah

Kelas : IV Hari/tanggal : 15 Januari 2024 Petunjuk :
Berikan tanda cek (√) pada setiap komponen yang muncul selama kegiatan pembelajaran dan tuliskan uraian penjelasan dlam kelompok "keterangan" jika diperlukan keterangan lebih lanjut :

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Kegiatan pendahuluan			
	a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.	✓		
	b. Guru menyampaikan apersepsi dan materi prasyarat	✓		
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
2	Kegiatan inti			
	a. Guru membagi peserta didik dalam kelompok.	✓		
	b. Guru membagikanLKS pada masing-masing kelompok dan menjelaskan cara pengisian LKS .	✓		
	c. Guru berkeliling membimbing kegiatan peserta didik dalam menyelesaiakan LKS.	✓		
	d. Guru mempersiapkan peserta didik dalam role playing yang akan di adakan.	✓		
	e. Guru menjelaskan mekani metode role playing yang akan diadakan	✓		
	f. Guru membimbing peserta didik selama bermain peran berlangsung.		✓	
	g. Guru membimbing peserta didik dalam menghitung perolehan nilai masing-masing kelompok	✓		
	h. Guru memberikan reward		✓	

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
	pada kelompok yang berprestasi.			
3	Kegiatan penutup			
	a. Guru memberikan kesimpulan dan ulasan singkat mengenai materi pelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran.	✓		
	b. Guru memberikan evaluasi	✓		
	c. Guru memberikan tugas rumah		✓	

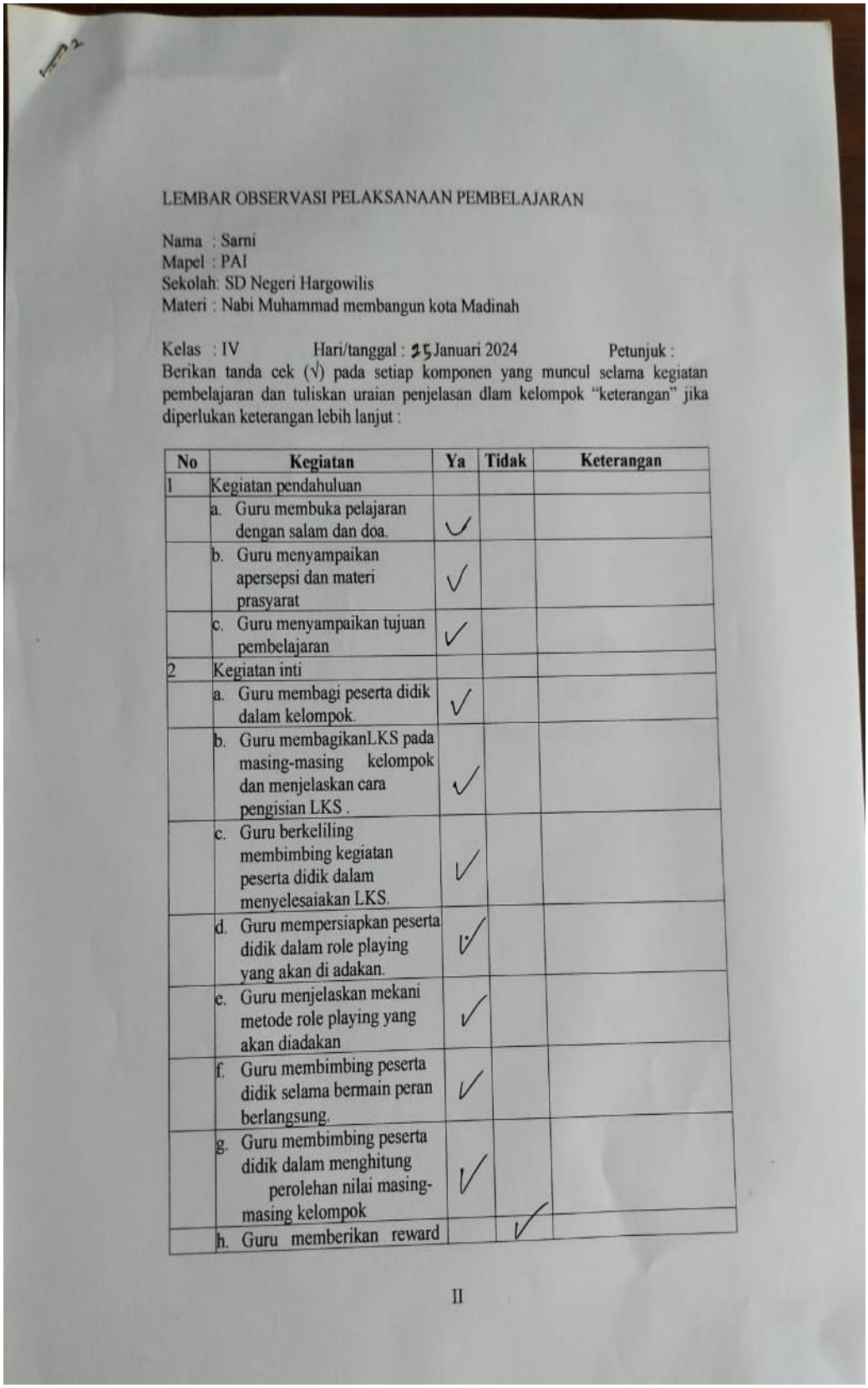
Catatan tambahan :

.....

.....

Observer

(Herly Setiawan)



LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama : Sarni
Mapel : PAI
Sekolah: SD Negeri Hargowilis
Materi : Nabi Muhammad membangun kota Madinah

Kelas : IV Hari/tanggal : 25 Januari 2024 Petunjuk :
Berikan tanda cek (√) pada setiap komponen yang muncul selama kegiatan pembelajaran dan tuliskan uraian penjelasan dlam kelompok "keterangan" jika diperlukan keterangan lebih lanjut :

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Kegiatan pendahuluan			
	a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.	√		
	b. Guru menyampaikan apersepsi dan materi prasyarat	√		
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
2	Kegiatan inti			
	a. Guru membagi peserta didik dalam kelompok.	√		
	b. Guru membagikanLKS pada masing-masing kelompok dan menjelaskan cara pengisian LKS .	√		
	c. Guru berkeliling membimbing kegiatan peserta didik dalam menyelesaiakan LKS.	√		
	d. Guru mempersiapkan peserta didik dalam role playing yang akan di adakan.	√		
	e. Guru menjelaskan mekani metode role playing yang akan diadakan	√		
	f. Guru membimbing peserta didik selama bermain peran berlangsung.	√		
	g. Guru membimbing peserta didik dalam menghitung perolehan nilai masing-masing kelompok	√		
	h. Guru memberikan reward		√	

II

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

KARTU BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : **Sarni** **NIM : 21913066**

Judul Tesis : **PENINGKATAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV MELALUI IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DI SD NEGERI HARGOWILIS TAHUN AKADEMIK 2023/2024 KABUPATEN KULON PROGO**

Konsentrasi : **Islam**

Dosen Pembimbing : **Dr. Muhamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd**

Bimbingan ke-	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	21-12-2023	- Pengubahan judul di tambahi Metode - Bab I bagian pendahuluan semua kata strategi di ubah menjadi metode - Bagian rumusan masalah strategi di ubah menjadi metode pembelajaran - Bagian rumusan masalah di tambah pertannyaan berapa besar peningkatan minat belajar siswa? - Tujuan penelitian dijelaskan satu persatu misalnya untuk peserta didik.	
2	13-01-2024	- Bab II bagian landasan teori halaman 50 model harus di ganti metode - Masalah foodnoot harusnya pakai jurnal di halaman 51 - Langkah-langkah strategi di ganti metode	
3	20-01-2024	- Bab III halaman 65, kalimat menurut Kasbolah yang dikutip Samsu Sumadayo dihapus semuanya - Bab III halaman 69, penulisannya harus di spasi jangan bersambung	
4	02-02-2024	- Bab III halaman 70 untuk bagian lokasi penelitian diberikan profil atau link SD Negeri Hargowilis - Teknik pengumpulan data dibuatkan tabel	
5	08-02-2024	- Bab III halaman 75, menjelaskan analisis deskriptif dengan menggunakan tabel - Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, yang bagian deskripsi setting penelitian diganti dengan hasil penelitian	
6	11-02-2024	- Bab IV hasil penelitian tindakan kelas harus ada penjelasan foto dan jangan seperti narasi - Foto saat berdiskusi dengan guru lain	
7	17-02-2024	- Bab IV bagian hasil penelitian tindakan kelas di beri dokumen foto saat mengajar	

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

		dikelas sebelum menggunakan role playing dan sesudah menggunakan role playing - Foto mitra guru saat melakukan refleksi - Data-data hasil keputusan refleksi - Demikian juga siklus 2 harus ada foto seperti siklus 1 namun dengan setting/latar yang berbeda	
8	15-03-2024	- Bab IV halaman 104 harus dibuatkan tabel dan halaman 105 kekurangan dalam aktivitas belajar ada sebagian kalimat yang harus dihapus - Tabel halaman 107 bagian skor nilai diganti ya dan tidak - Bab V kesimpulan harus menjawab rumusan masalah/pertanyaan penelitian yang sudah di buat di bab I	
9	18-04-2024	- Bagian judul kalimat kokap di hapuskarena kalau terlalu panjang sulit dibentuk piramida - Bab IV ditambahi referensi supaya tidak seperti cerita	

Yogyakarta, 20 Mei 2024

Mengetahui
Kaprodi

Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I.,Ph.D

PEDOMAN WAWANCARA

Analisis Masalah dan Kebutuhan dalam Proses Pembelajaran

Nama Sekolah : SD Negeri Hargowilis

Nama Guru : Diah Arini Mega Hapsari

Hari/ tanggal wawancara : 9 Januari 2024

Tempat : Ruang kelas IV

1. Bagaimana proses pembelajaran berlangsung saat tahun ini ?
2. Apa kesulitan yang dihadapi saat Ibu mengajar dikelas IV?
3. Adakah kesulitan dari cara Ibu menyampaikan materinya?
4. Menurut Ibu, bagaimana respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung?
5. Apakah ibu mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi ke konteks kehidupan sehari-hari?
6. Menurut pandangan Ibu, apa yang menyebabkan materi pembelajaran sulit dipahami peserta didik?
7. Menurut pandangan bapak, apakah kondisi buku teks yang digunakan dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran?
8. Ada berapa buku teks yang digunakan bapak sebagai acuan melaksanakan proses pembelajaran?

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM | PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM

Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II YOGYAKARTA
Telp dan Fax (0274) 523637
Website : master.islamic.uii.ac.id
Email: msi@uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

No: 38/Perpus/IAIPM/V/2024

Assalamu'alaiku

m War. Wab.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Sarni
Nomor Induk Mahasiswa	2191
3066 Konsentrasi	:
Pendidikan Islam	
Dosen Pembimbing	: Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd.,
M.Pd. Fakultas/Prodi	: Prodi Ilmu Agama Islam Program
Magister FIAI UII	
Judul Tesis	**:**

PENINGKATAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV MELALUI IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DI SD NEGERI HARGOWILIS TAHUN AKADEMIK 2023/2024 KABUPATEN KULON PROGO

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan

Turnitin dengan hasil kemiripan (similarity) sebesar **9% (Sembilan persen).**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum War. Wab.

Yogyakarta, 24 Mei 2024
Kaprodi IAIPM

Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama	: Sarni
Tempat, Tanggal/Lahir	: Kulon Progo, 10 Juni 1980
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pendidikan Terakhir	: S1 Sejarah Peradaban Islam
AGAMA	: Islam
KEWARGANEGARAAN	: Indonesia
Alamat	: Tegalrejo,RT 46 RW 17 Hargowilis Kokap Kulon Progo
Status	: Menikah
No. Hp	: 081228028265
Email	: 21913066@students.uii.ac.id

PENDIDIKAN
Pendidikan Formal :

1988 – 1993	: SD Negeri Jeruk
1993 – 1996	: SMP 2 Kokap
1996 – 1999	: MAN 2 Wates
1999 – 2004	: IAIN Sunan Kalijaga
2004 – 2005	: AKTA IV PAI di UMY

PENGALAMAN KERJA :

2004 – 2020	: GPAI SD Negeri Jeruk
2021 – 2024	: GPAI SD Negeri Hargowilis

Kokap, 20 Mei 2024

Sarni