

Ramlah Damanik¹⁾.
¹SD Negeri 165716 Tebing
 Tinggi.

Email:
 damanikramlah096@gmail.com

Metode *Role Playing* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran PAI Materi Kisah Nabi Ayyub A.S di Sd Negeri 165716 Kota Tebing Tinggi

Article Info

Article Information

Received :

Revised :

Accepted :

Kata kunci: Metode role playing, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, Kisah Nabi Ayyub A.S

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Kisah Nabi Ayyub A.S melalui penerapan metode *role playing* di SD Negeri 165716 Kota Tebing Tinggi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian siswa kelas V. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, metode *role playing* efektif digunakan dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi Kisah Nabi Ayyub A.S, karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Abstract

Keywords: *Role playing method, learning outcomes, Islamic Religious Education, Story of the Prophet Ayyub A.S.*

This study aims to improve student learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education (PAI) on the subject of the Story of the Prophet Ayyub AS through the application of the role-playing method at SD Negeri 165716 Tebing Tinggi City. This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach which is implemented in two cycles, with fifth grade students as research subjects. Each cycle consists of planning, action implementation, observation, and reflection. Data collection techniques include learning outcome tests, observation of student and teacher activities, and documentation. The results of the study indicate that the application of the role-playing method can increase student activeness in learning and improve student learning outcomes. This is evidenced by an increase in

the average value and percentage of student learning completion from cycle I to cycle II. Thus, the role-playing method is effective for use in PAI learning, especially on the subject of the Story of the Prophet Ayyub AS, because it is able to create an active, fun, and meaningful learning atmosphere for students.

PENDAHULUAN

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Undang-Undang dasar Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan dan ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang Dasar. Untuk itu, seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan Negara Indonesia. (Depdiknas, 2003)

Salah satu usaha pemerintah untuk meningkatkan taraf hidup bangsa adalah pembangun di bidang pendidikan dimana seluruh rakyat Indonesia memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan seperti yang tercantum dalam undang-undang dasar 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi : “setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan”. (UUD 1945, Pasal 31 ayat 1)

Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia yang berkualitas, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, teguh dan bertanggung jawab, mandiri, cerdas, terampil, serta sehat jasmani dan rohani. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan islam yakni membentuk insane kamil (sempurna) yang bertakwa dan mengakhiri hidup dalam keadaan berserah diri kepada Allah sebagai muslim.

Faktor terbesar yang membuat manusia menjadi mahluk yang mulia adalah karena ia berakal dan berilmu. Ia dapat hidup senang dan tentram karena memiliki ilmu dan menggunakan ilmunya. Ia dapat menguasai alam semesta dengan ilmunya, dengan ilmunya juga iman dan takwanya juga dapat (Hasan, M., dkk. 2021)

Metode mengajar merupakan faktor utama dalam menuntaskan hasil belajar siswa. Oleh karena itu seorang guru harus bisa menentukan metode mengajar yang lebih baik dan efektif karena dengan metode mengajar yang efektif siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam menerima pelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat (Jamaluddin, A., dan Wardana.2019). Selama ini dalam pembelajaran PAI guru lebih banyak menggunakan metode konvensional yaitu guru menulis di papan tulis, siswa mengerjakan soal di papan tulis serta memberikan pekerjaan rumah (PR) yang sifatnya kurang berfariatif. Padahal di dalam Kurikulum 2013 (K-13), dituntut siswa harus terlibat secara aktif baik fisik maupun mental dalam mencari dan merumuskan sendiri pengetahuan, sementara guru hanya bertindak sebagai fasilitator, moderator, dan motivator dalam belajar mengajar. Akibatnya siswa kurang aktif karena hanya menerima dan mengerjakan apa yang diberikan oleh guru tanpa ada penemuan-penemuan dari siswa itu sendiri. Hal ini tentunya berdampak pada siswa sendiri yang kurang percaya diri baik dalam bertanya, menyampaikan ide, maupun dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru (Rahmawati, L.H., & Wulandari, S.S. 2020)

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti menemukan permasalahan yang menarik untuk dikaji lebih lanjut dalam dunia pendidikan agama Islam. Masalah tersebut adalah rendahnya prestasi belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Terdapat beberapa siswa yang masih belum memiliki kompetensi yang diharapkan mengenai materi kisah Nabi Ayyub a.s. Keteladanan perilaku Nabi Ayyub a.s. yaitu Iman yang kuat, tekun beribadah, dan kesabaran yang luar biasa dalam menghadapi ujian. (Runtulalu, D., dkk. 2015). Proses KBM yang berjalan di kelas kurang efektif memberikan pemahaman dan motivasi untuk mengamalkan apa yang diperoleh oleh siswa. Masih kurangnya pemahaman siswa terlihat dari nilai evaluasi yang masih rendah. Kurangnya motivasi untuk mengamalkan peneliti ketahui dari wawancara singkat tak terstruktur kepada beberapa siswa untuk mengetahui seberapa jauh mereka mengamalkan perilaku terpuji. (Amrulloh, Rizqi. 2013)

Peneliti merasa metode pengajaran PAI di kelas IV SD Negeri 165716 Tebing

Tinggi perlu diperbaiki, khususnya untuk materi kisah Nabi Ayyub. Karena materi kisah Nabi Ayyub bersifat meniru keteladanan para Kholifah (Abu Bakar dan Umar), maka peneliti mengambil keputusan untuk menggunakan metode Role Playing di dalam KBM. Studi pustaka yang peneliti laksanakan sementara menyimpulkan bahwa metode ini cocok digunakan untuk materi tersebut. Namun demikian, peneliti belum membuktikan secara empiris mengenai efektifitas metode ini di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. (Sa'diyah, H. 2020).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu pembelajaran di kelasnya. Kolaborasi penulis lakukan bersama sesama guru PAI di tingkat Sekolah Dasar yaitu Ibu Suryati yang mengajar mata pelajaran PAI di SD NEGERI 165716 Tebing Tinggi. (Penelitian ini terdiri atas rangkaian empat kegiatan utama yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tiap siklus yang dilakukan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai. Adapun dalam penelitian ini diperkirakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode penyelidikan untuk memperoleh kekurangan-kekurangan atau informasi dari tata usaha atau catatan-catatan tentang gejala-gejala atau peristiwa masa lalu.⁴⁶ Dalam pendapat lain mengatakan bahwa metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.⁴⁷

Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai dokumen nama-nama siswa kelas IV di SD NEGERI 165716 Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Wawancara

Sebagai suatu proses tanya jawab lisan, dimana orang akan berhadapan secara

fisik, yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengarkan dengan telinga sendiri suaranya, tampaknya merupakan alat pengumpulan informasi yang langsung tentang beberapa jenis data social terpendam (latent) maupun yang memanifes Penelitian ini dilaksanakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test).

Tes awal dilaksanakan sebelum memberikan perlakuan yang bertujuan untuk melihat penguasaan siswa terhadap bahan pengajaran sebelum diberikan perlakuan. Tes akhir dilakukan setelah perlakuan diberikan dengan tujuan untuk melihat hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Tes yang diberikan berbentuk multiple-choce (pilihan ganda) dengan empat pilihan jawaban. Setiap soal yang dijawab benar diberi bobot skor 1 dan jawaban yang salah diberi skor 0 dengan rubrik penilaian sebagai berikut:

$$Hasil = \frac{Total\ Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100$$

Selanjutnya persentase hasil validasi ahli yang didapatkan disesuaikan dengan kategori kelayakan pada tabel 1.

Tabel. 1 Kategori Kelayakan Media

Persentase %	Kategori Kelayakan
< 21 %	Sangat Tidak Layak
21 - 40 %	Tidak Layak
41 - 60 %	Kurang Layak
61 - 80 %	Layak
81 - 100 %	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sehubungan dengan penelitian yang berjudul penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD NEGERI 165716 Kota Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2021/2022. Sesuai urutan tindakan yang dilakukan dalam aturan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dilakukan untuk mengetahui penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD NEGERI 165716 Kota Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD NEGERI 165716 Kota Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yakni siklus pertama secara garis besar terdapat

beberapa tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan (observasi), dan (4) refleksi. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 13-14 Desember 2021, dan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 15-16 Desember 2021. Adapun data-data yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas ini dapat berasal dari data hasil evaluasi dan data hasil observasi pada setiap siklus yang telah direncanakan.

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Metode *Role Playing*

Hasil belajar siswa sudah meningkat mulai dari *pretest*, siklus I, dan siklus II. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata, jumlah siswa yang tuntas, dan persentase ketuntasannya. Untuk lebih jelasnya lihatlah tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Materi Kisah Nabi Ayyub a.s Menggunakan Metode *Role Playing*

No	Nama	Penilaian		
		Pretest	Siklus I	Siklus II
1	Diva Gunari	75	83	85
2	Firzy Islamy Pasya	53	60	85
3	Jiehan Fiorenza Ayu Fadly	57	75	85
4	Khansa Kamila	80	87	90
5	Muhammad Fadly	60	80	85
6	Natasya Sabila Ritonga	80	89	90
7	Queen Safira Medina Johan	80	85	88
8	Rendy Irwansyah	58	60	65
9	Satria Ramadhan	50	59	85
10	Siti Anggraini	60	60	80
11	Sri Wahyuni	54	56	60
Jumlah Skor Perolehan		707	738	876
Rata-rata		64,27	67,09	81,63
Jumlah Siswa yang Tuntas		4	6	9
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas		7	5	2
Presentase Ketuntasan		36,36%	54,54%	81,81%
Presentase yang Tidak Tuntas		63,63%	45,45%	18,18%

Kenyataan ini menunjukkan bahwa siswa sudah dapat memahami materi dengan baik. Peningkatan tersebut terjadi karena beberapa hal, diantaranya keaktifan siswa yang sudah maksimal pada proses pembelajaran, sudah terjalin kerjasama yang baik dalam kelompok pada pelaksanaan metode *role playing*. Serta bisa mengungkapkan pendapatnya dan merasa bertanggung terhadap permasalahan yang sedang terjadi atau sedang dibahas dalam proses belajar mengajar

Tujuan pertama penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar PAI siswa kelas IV SD NEGERI Kota Tebing Tinggi yang penulis teliti. Prestasi belajar siswa sebelum metode *role playing* digunakan diukur dengan cara melakukan evaluasi pembelajaran sebelumnya, yaitu dengan metode konvensional. Dari 11 orang siswa di kelas IV, tercatat baru sekitar 36,36% yang memperoleh hasil yang maksimal atau mencapai batas ketuntasan belajar minimal mereka. Sedangkan sisanya 63,63% sekitar 7 siswa memperoleh rata-rata nilai di bawah 65.

Dari hasil analisis awal penelitian disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV tergolong rendah. Sedangkan hasil evaluasi siklus I diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik sebesar 67,09 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 54,54 %. Hasil ini memang belum menunjukkan tercapainya harapan peneliti karena masih ada 5 siswa yang masih belum lulus KKM. Dengan demikian diperlukan tindakan selanjutnya yakni pada siklus II. Pada tindakan yang terakhir yaitu siklus II diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik sebesar 81,63 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 81,81%.

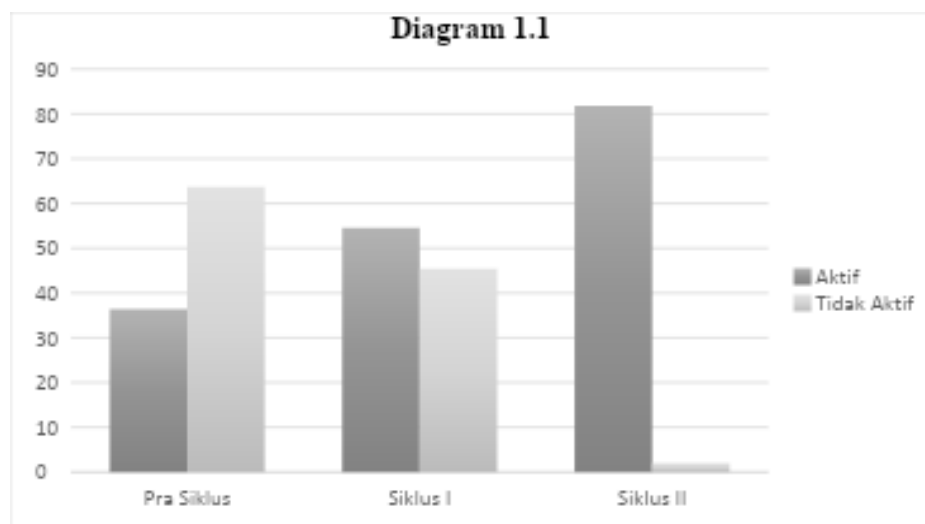
Berdasarkan hasil ini, maka ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai. Walaupun hasil yang diperoleh sudah mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan, penelitian akan terus dilakukan demi terwujudnya peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.

Guru dalam pembelajaran di kelas diharapkan mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan ide-ide dari pengalaman kehidupan nyata dalam pembelajaran di kelas agar lebih bermakna proses belajar mengajar tersebut. Oleh karena itu, proses

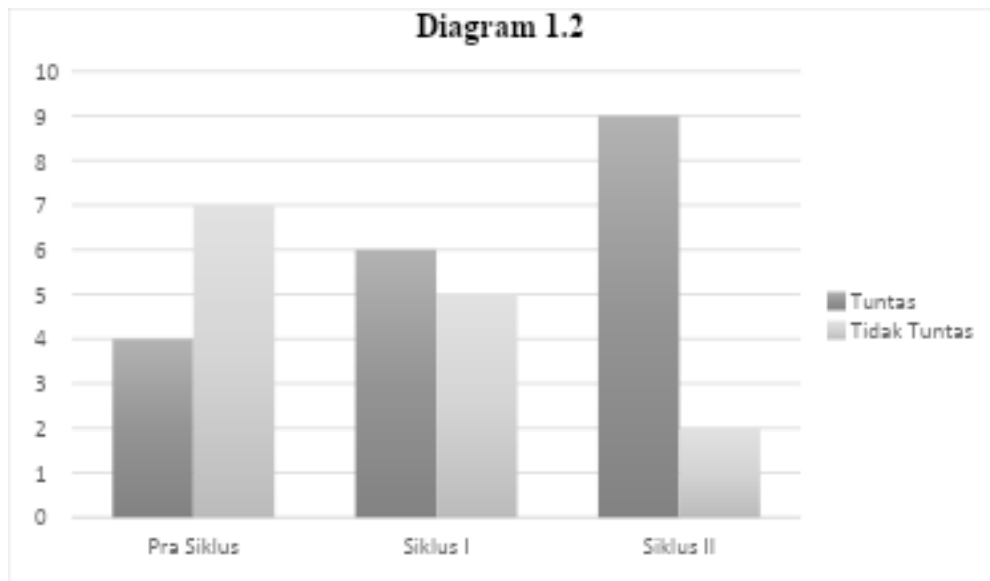
belajar mengajar di kelas harus dapat mengembangkan cara belajar siswa untuk mendapatkan, mengelola, menggunakan dan mengkomunikasikan apa yang telah diperoleh dalam proses belajar tersebut (Rosana, D. 2008).

Jadi, guru harus memperhatikan strategi belajar mengajar yang dapat mengaktifkan siswa, dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga, siswa menjadi lebih bergairah dalam belajar dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, dan guru harus memperhatikan materi atau bahan ajar yang sesuai dengan strategi yang digunakan. Selain itu, guru juga harus memperhatikan keadaan individu, seperti minat, kemampuan, dan latar belakangnya. Hasil tindakan dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II dapat disimpulkan sebagai berikut :

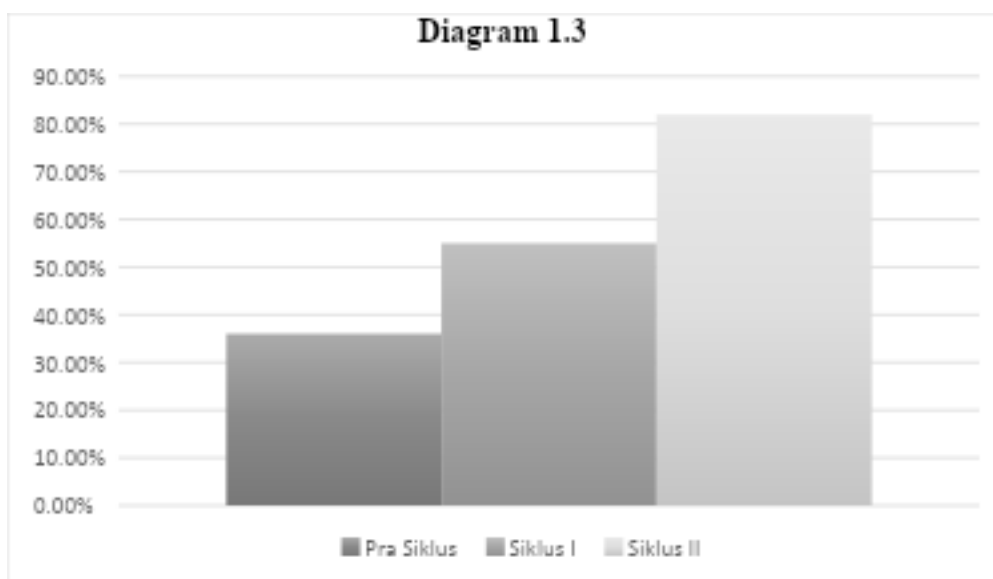
Terjadi peningkatan keaktifan siswa dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Hasil tes akhir yang menunjukkan peningkatan prestasi dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 2. Presentase ketuntasan klasikal dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 3. Presentase ketuntasan klasikal dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Dengan demikian penerapan metode *Role Playing* sebagai metode pembelajaran akan memberikan kontribusi yang sangat tinggi dalam proses belajar mengajar di sekolah karena, guru memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk mengalami langsung proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Ketercapaian ketuntasan belajar pada siklus I dan II menunjukkan bahwa penerapan metode *Role*

Playing sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar PAI pokok bahasan kisah Nabi Ayyub a.s siswa kelas IV SD NEGERI 165716 Kota Tebing Tinggi. Berdasarkan analisis baik dari prestasi belajar siswa maupun berdasarkan hasil observasi siswa terjadi peningkatan. Dengan demikian dapat di ketahui bahwa dengan penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kelas IV SD NEGERI 165716 Kota Tebing Tinggi

KESIMPULAN

Penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya kelas IV SD NEGERI 165716 Kota Tebing Tinggi mengalami peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dari tiap siklusnya. Penerapan metode Role Playing sebagai metode pembelajaran akan memberikan kontribusi yang sangat tinggi dalam proses belajar mengajar di sekolah karena guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mengalami langsung proses pembelajaran yang dilakukan. Sehingga siswa mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran terutama dalam berkelompok dan siswa juga merasa senang dan antusias selama pembelajaran berlangsung, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhani, N.D dkk. (2020). "Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Submateri Invertebrata Kelas X". *Jurnal Biologi Edukasi Edisi 26.Vol.13. No.1*.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Grup.
- Jamaluddin, A., dan Wardana.(2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Anggota IKAPI.
- Rahmawati, L.H., & Wulandari, S.S. (2020). "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD) Berbasis Saintifik Aproach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP diSMK Negeri 1 Jombang". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 8. No. 3.
- Dawa, R.S., dkk. (2021). "Pengembangan LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Sistem Pencernaan di SMAS Katolik St. Gabriel. *Jurnal Ilmiah Wahana*

Pendidikan. Vol. 7. No. 8.

- Amrulloh, Rizqi. (2013). "Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk SMA". *Jurnal UNESA*. Vol. 2. No. 2.
- Ritonga, A. P. Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). "Pengembangan Bahan Ajaran Media". *Jurnal Multidisiplin Dehasen*. Vol. 1 No. 3.
- Sa'diyah, H. (2020). "Model Research And Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*. Vol. 10. No. 1.
- Rosana, D. (2008). "Peranan Research And Development (R&D) Dan Structural Equation Model (Sem) Dalam Penelitian Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan". *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Vol 19. No. 2
- Runtulalu, D., dkk. (2015). *Dkk. Media Interaktif Pembelajaran Sistem Pencernaan*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.