

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI MENGHINDARI
PERILAKU YANG TERCELA MELALUI METODE *ROLE
PLAYING* PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH
DASAR NEGERI 009 TELUK PAKU
KABUPATEN KARIMUN**



OLEH

HAJARNIAH

NIM. 10911009385

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI MENGHINDARI
PERILAKU YANG TERCELA MELALUI METODE *ROLE
PLAYING* PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH
DASAR NEGERI 009 TELUK PAKU
KABUPATEN KARIMUN**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I)



Oleh

HAJARNIAH

NIM. 10911009385

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

ABSTRAK

HAJARNIAH (2012): Meningkatkan Penguasaan Materi Menghindari Perilaku Tercela melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 009 Teluk Paku Kabupaten Karimun

Penelitian ini berjudul “Meningkatkan penguasaan materi menghindari perilaku tercela melalui metode role playing pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 009 Teluk Paku Kabupaten Karimun. Penelitian ini diharapkan guru mampu memainkan peran sebagai investor pembelajaran sehingga menggali potensi dan minat siswa serta dapat memicu motivasi belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di atas VI Sekolah Dasar Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun, karena penulis melihat penguasaan “materi menghindari perilaku tercela “ dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tergolong rendah yaitu 16%, ini berdasarkan hasil observasi sebelum dilaksanakn tindakan.

Hasil penelitia setelah dilakukan tindakan yakni dengan menerapkan metode *Role Playing*, penguasaan dan kreativitas terutama pada materi menghindariperilaku tercela terjadi peningkatan. Penelityian ini dilakukan dengan tiga siklus, dengan hasil observasi siklus pertama rata-rata 41%, siklus kedua dengan rata-rata 59%, dan siklus ketiga dengan rata-rata 77%. Dari hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), siklus pertama, siklus kedua dan siklus ketiga, dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar dan penguasaan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama pada materi menghindari perilaku tercela di kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral KABupaten Karimun.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Defenisi Istilah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis	8
B. Penelitian yang Relevan	17
C. Indikator Keberhasilan	19
D. Hipotesis Tindakan.....	23
BAB III Metode Penelitian	
A. Setting Penelitian.....	24
B. Variabel yang diselidiki.....	24
C. Rencana Tindakan	24
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	30
E. Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Seting Penelitian	33
B. Hasil Penelitian.....	38
C. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa agar memahami (*knowing*), terampil melaksanakan (*doing*), dan mengamalkan (*being*) agama islam melalui kegiatan pendidikan. Tujuan pendidikan Agama Islam di sekolah (bukan di madrasah) ialah murid memahami, terampil melaksanakan, dan melaksanakan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dalam kurikulum 2004, Pendidikan Agama Islam diartikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Dibarengi tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.¹

Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling

¹ Kurikulum 2004, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003, h. 7

menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial. Tuntutan visi ini mendorong dikembangkannya Standar Kompetensi sesuai dengan jenjang persekolahan yang secara nasional ditandai dengan ciri-ciri antara lain:

1. Lebih menitik-beratkan pencapaian kompetensi secara utuh selain penguasaan materi;
2. Mengakomodasi keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidikan yang tersedia;
3. Memberikan kebebasan yang lebih luas kepada pendidik di lapangan untuk mengembangkan strategi dan program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan sumber daya pendidikan.²

Pendidikan Agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa dan akhlak, serta aktif membangun peradaban maupun keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup local, nasional, regional maupun global.

Melihat begitu pentingnya Pendidikan Agama Islam, maka Pendidik diharapkan mampu mengembangkan metode pembelajaran sesuai dengan Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar. Pencapaian seluruh kompetensi dasar perilaku terpuji dapat dilakukan dengan teratur. Peran semua unsur, Sekolah dan Guru Pendidikan Agama Islam, Pengawas Pendidikan Agama Islam, Orang Tua siswa dan Masyarakat sangat penting dalam mendukung keberhasilan pencapaian tujuan Pendidikan SD, SMP, SMA maupun di SMK.

² Girmano, *Panduan Pengawasan PAI*, (<http://tangerangkab.pokjawas.org/berita/3-terbaru/74-panduan-pengawasan-pai.html>), h. 2, diakses tanggal 01 April 2012

Salah satu aspek penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam adalah aspek Akhlak. Pendidikan Aqidah Akhlak memberikan pelajaran tentang tata nilai yang mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan, mengatur hubungan antara sesama manusia, mengatur hubungan dengan lingkungan dan mengatur dirinya sendiri. Dengan demikian, pelajaran Aqidah Akhlak merupakan pelajaran yang teoritis dan aplikatif. Pelajaran teoritis menanamkan ilmu pengetahuan, sedangkan pelajaran aplikatif membentuk sikap dan perilaku dalam kehidupan.

Jadi, tolak ukur keberhasilan siswa tidak dapat diukur dengan tinggi rendahnya taraf intelektual anak (aspek *kognitif*), melainkan hendaknya harus dilihat dari sisi bagaimana karakteristik yang terbentuk melalui pendidikan formalnya (aspek *afektif* dan *psikomotorik*).³

Upaya mengembangkan pembelajaran Aqidah Akhlak yang berorientasi pada pendidikan nilai (*afektif*) perlu mempertimbangkan 3 faktor yang mempengaruhi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang lebih menekankan pada penggalian karakteristik peserta didik, terutama dalam hal perkembangan nilai yang sekaligus dapat mempengaruhi pilihan strategi (pendekatan metode dan teknik) yang dikembangkannya. Sehingga pembelajaran Aqidah Akhlak tidak sekedar terkonsentrasi pada persoalan teoritis dan kognitif semata, akan tetapi juga sekaligus mampu menginternalisasikan makna dan nilai-nilai Aqidah Akhlak dalam diri siswa melalui berbagai cara, media dan forum. Selanjutnya makna dan nilai-nilai

³ Zhuldyn, *Implementasi Akhlak Dalam Kehidupan Sehari-hari*. (<http://zhuldyn.wordpress.com/materi-lain/agama/implementasi-akhlak-daalm-kehidupan-sehari-hari/>), h. 2-3 diakses tanggal 01 April 2012

tersebut dapat menjadi sumber motivasi bagi siswa untuk bergerak, berbuat, berperilaku secara konkrit dalam wilayah kehidupan praktis sehari-hari.

Penerapan metode pembelajaran yang cocok dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga materi mudah dipahami siswa. Akan tetapi pada kenyataannya, kebanyakan guru hanya terpusat pada metode tertentu saja dan mengabaikan penerapan metode lain. Selama ini, guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Guru belum menerapkan metode kreatif serta kurang memberdayakan siswa di kelasnya. Guru juga masih terkesan *textbook* sehingga proses pembelajaran tampak berorientasi pada guru.

Demikian pula yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran yang dialami siswa kurang menyenangkan, dan proses pembelajarannya masih berpihak pada peningkatan aspek kognitif dibandingkan aspek psikomotor dan efektif. Padahal, tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan lebih tinggi.⁴

Beberapa hasil penelitian yang ada mengajurkan agar anak didik tidak hanya sekedar mendengarkan saja didalam kelas. Mereka perlu membaca, menulis, berdiskusi atau bersama-sama anggota kelas yang lain dapat memecahkan masalah. Yang paling penting adalah bagaimana anak didik

⁴ Tim Penyusunan Katalog Dalam Tertiban (KDT), *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003, h. 8

menjadi aktif, sehingga mampu pula mengerjakan tugas-tugas yang menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi. Yang dimaksud dengan pembelajaran aktif (*active learning*) adalah mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.⁵

Anak didik merupakan individual yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut. Setelah ditelusuri, Pendidikan Agama Islam menghadapi beberapa kendala, antara lain : waktu disediakan hanya tiga jam pelajaran dengan muatan materi yang begitu padat, dalam satu minggu banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung.⁶

Di kelas VI SDN 009 Teluk Paku, dimana penulis mengajar, ada menemukan permasalahan tentang kurangnya pemahaman dan penguasaan materi “Menghindari Perilaku Tercela”, dengan metode ceramah, Tanya jawab, diskusi dan pemberian tugas yang telah diterapkan, dengan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Ulangan harian pada pelajaran Pendidikan Agama Islam selalu mendapatkan nilai yang tidak memuaskan, khususnya pada materi “Menghindari Perilaku Tercela”
2. Setelah mengikuti pelajaran “Menghindari Perilaku Tercela”, siswa sehari-hari belum menampilkan secara signifikan terhadap sikap menghindari sikap

⁵ Hartono, dkk, *PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2009, h. 39

⁶*Ibid*, h. 37

atau perilaku tercela yang ada pada Abu Lahab dan Abu Jahal dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Hal ini penulis beranggapan dengan metode "*role playing*" dapat mengatasi permasalahan diatas. Penerapan metode "*role playing*" pada pokok bahasan "Menghindari Perilaku Tercela", siswa dilibatkan langsung dalam pelajaran. Dimana siswa berperan langsung menjadi tokoh-tokoh yang adapada materi tersebut. Dengan begitu, siswa akan merasa benar-benar menghayati perannya, sehingga siswa akan larut dalam perannya dan mudah memahami materi tersebut.

Alas an digunakan metode *role playing* ini antara lain agar; (1) siswa tidak merasa jenuh ketika mereka belajar Pendidikan Agama Islam di dalam kelas, (2) siswa dapat memahami konsep persiapan kemerdekaan Indonesia yang selama ini mereka anggap sulit, (3) guru bias merangsang siswa untuk ikut serta dan aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa focus pada pembelajaran (4) pemahaman konsep siswa tentang persiapan kemerdekaan Indonesia meningkat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti inginmelakukan penelitian dengan judul "**Meningkatkan Pengusaan Materi Menghindari Perilaku Tercela Melalui Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku Kabupaten Karimun**"

B. Defenisi Istilah

Adapun defenisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebaga berikut:

1. **Penguasaan** adalah pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan dengan kata lain juga dapat berarti pengetahuan atau kepandaian.⁷
2. **Metode *Role Playing*** adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.⁸

C. Rumus Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : ‘ Apakah Penggunaan Metode *Role Playing* Dapat Meningkatkan Penguasaan Materi Pelajaran Menghindari Perilaku Tercela Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun?’

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dari uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : “Untuk Mengetahui apakah Penggunaan Metode *Role Playing* dapat Meningkatkan Penguasaan Materi Pelajaran Menghindari Perilaku Tercela Siswa Kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun.”

⁷ Muhammad Zainal Abidin, *Defenisi Pemahaman dan Penguasaan Materi Menurut Para Ahli*. 2011, (<http://www.masbied.com/2011/09/02/defenisi-pemahaman-menurut-para-ahli/>), h. 1-2, diakses tanggal 01 April 2012

⁸ Kiranawati, *Metode Role Playing*, (<http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/16/metode-role-playing/>), h. 2, diakses tanggal 01 April 2012

2. Manfaat Penelitian

Pemanfaatan penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru sekolah dasar dapat menerapkan metode yang tepat untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun. Dan mengembangkan kreativitas dan inovatis pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

- a) Meningkatkan pemahaman belajar siswa sehingga dapat mengubah perolehan hasil belajar yang lebih baik
- b) Diperolehnya pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa.
- c) Meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

- a) Dapat digunakan bahan masukan bahwa metode *Role Playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternative dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam.
- b) Meningkatkan pengalaman kreativitas guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran.

- c) Menerapkan beberapa metode pembelajaran yang salah satunya adalah metode *Rote Playing*.
 - d) Meningkatkan kualitas guru dalam melaksanakan pengajaran yang professional.
- 3) Bagi Sekolah
- a) Dapat digunakannya sebagai acuan bagi perbaikan kualitas pembelajaran di kelas dalam meningkatkan pemahaman pelajaran Pendidikan Agama Islam dan mata pelajaran lainnya.
 - b) Mewujudnya pembelajaran yang efektif di sekolah
- 4) Bagi Peneliti
- a) Sebagian wacana baru dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki, dan dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas, baik untuk kepentingan Akademik maupun untuk peningkatan kualitas pengajar di kelas, khususnya di SD Negeri 009 Teluk Kecamatan Meral Kabupaten Karimun
 - b) Penelitian ini akan memberi pengalaman berharga dan wawasan yang baru.

BAB II KEJADIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Belajar dan Hasil Belajar

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar mempunyai keuntungan, baik individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu, kemampuan untuk belajar terus menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan, bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi.⁹

Menurut Sardiman, secara umum belajar dapat dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia (*id-ego-supe ego*) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah proses internalisasi dari suatu ke dalam diri yang belajar dan dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indra ikut berperan.¹⁰

Oleh karena itu, dapat dikatakan terjadinya proses belajar apabila seseorang menunjukkan “tingkah laku yang berbeda”. Jadi, belajar menempatkan seseorang dari status abilitas yang satu ke tingkat abilitas

⁹Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010, h. 11-12

¹⁰Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press, 2011, h. 22

yang lain. Menurut bloom, perubahan status abilitas tersebut meliputi tiga ranah/matra, yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik. Masing-masing ranah ini dirinci lagi menjadi beberapa jangkauan kemampuan (level of competence). Rincian ini dapat disebutkan sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif (kognitive domain)
 - 1) Knowledge (pengetahuan, ingatan)
 - 2) Comprehension (pemahaman, mnjelaskan, meringkas, contoh)
 - 3) Analysis (menguraikan, menentukan hubungan)
 - 4) Aynthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
 - 5) Evaluation (menilai)
 - 6) Application (menrapkan)
- b. Ranah afektif (affective domain)
 - 1) Receiving (sikap menerima)
 - 2) Responding (memberikan respon)
 - 3) Valuing (nilai)
 - 4) Organization (organisasi)
 - 5) Characterization (karakterisasi)
- c. Ranah psikomotorik (psychomotor domain)
 - 1) Intiatory level
 - 2) Pre-routine level
 - 3) Rountinized level¹¹

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar .hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia beruba dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek peribahan tersebut mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembang kan oleh bloom yang mengacup aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan

¹¹ *Ibid*, h. 23

serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Proses pengajaran merupakan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Proses sadar mengandung implikasi bahwa pengajaran merupakan sebuah proses yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran (*goal directed*). Dalam konteks demikian, hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*). Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya. Oleh karenanya, tes hasil belajar sebagai alat untuk mengukur hasil belajar mengukur apa yang dimahasiswainya dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan instruksional yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku. Karena tujuan pengajaran adalah kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang diukur merefleksikan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati dan diukur. Oleh karenanya, menurut Arikunto, dalam merumuskan tujuan instruksional harus diusahakan agar tampak bahwa setelah tercapainya tujuan itu terjadi adanya perubahan

pada diri anak yang meliputi kemampuan intelektualn, sikap/minat maupun keterampilan.¹²

2. Konsep Penguasaan Materi

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), penguasaan diartikan sebagai pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan, kependian dan sebagainya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dinyatakan bahwa penguasaan adalah pemahaman. Pemahaman bukan saja berarti mengetahui yang sifatnya mengingat (hafalan) saja, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain atau dengan kata-kata sendiri sehingga mudah mengerti makna bahan yang di pelajari, tetapi tidak mengubah artiyang ada didalmnya.

Menurut dasar belajar konsep merupakan hasil utama pendidikan. Konsep-konsep merupakan dasar bagi proses-proses mental yang lebih tinggi untuk memutuskan prinsip-prinsip dan generalisasi-generalisasi.

Pada penguasaan konsep, dikenal suatu teori dari Benjamin bloom yang disebut *taxonomy of educatipnal objectives* ataun lebih populer dengan istilah taksonomi bloom. Unikny pada taksonomi ini, terdapat suatu urutan atau tingkatan yang menandakan level kemampua siswa, menurut Ginnis (2008: 63) seperti yang dikutip dalam Hafis Muaddab saat berpindah dari level bawah ke atas, dibutuhkan kecakapan yang lebih maju dari siswa. Berikut merupakan *taxonomy of educational objectives* menurut Benjamin bloom:

¹² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, h. 45-46

- a. Evaluasi, memeriksa, menilai, member bobot, mempersingkat, menentukan, merangking, menguji mutu, mengambil keputusan, menengahi konflik, menyortir, menaksir, mengelompokkan.
- b. Sintesis, menggabung, membentuk, mencipta, mengelompokkan ulang, mengkonsepsi, meramu, menyusun, mencampur, menyertakan, menstruktur, menghasilkan, memadukan.
- c. Analisis, menggabung, membentuk, mencipta, mengelompokkan ulang, mengkonsepsi, meramu, menyusun, mencampur, menyertakan, menstruktur, mrnghasilkan, memadukan.
- d. Aplikasi, menerapkan, mngadaptasi, mentrasfer, mengadopsi, manerjemahkan, menyelesaikan, menggyunakan, mengubah, menggunakan, memanipilasi, memanfaatkan, mentrasplantasi, mengaitkan, mengkonversi.
- e. Pemahaman, menyusun ulang kata, mengubah, merangkum, menjelaskan, mendefinisikan, menapsirkan, menyusun ulang kalimat, memparaphrase, mengubah urutan, memahami, mengkonsep, menghitung.
- f. Pengetahuan, apa, siapa, kapan, dimana, mengingat, menempatkan, mengulang, menyebutkan, melavalkan, mendaftar, mencari, mengidentifikasi, melabeli.¹³

3. Metode *Role playing*

- a. Pengertian metode pembelajaran *role playing*.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap sesuatu. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Peran bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode *role playing* adalah suatu cara

¹³ Hafis Muaddab, *Penguasaan Konsep*, (<http://hafismuaddab.wordpress.com/2011/12/12/penguasaan-konsep>), diakses tanggal 01 April 2012

penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menenangkan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Menurut Hisyam Zaini, dkk, mendefinisikan bahwa “*role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Dalam “*role playing*” siswa melakukan suatu aktivitas-aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditetapkan”¹⁴

Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *role playing* adalah merupakan suatu metode yang digunakan oleh seseorang guru dalam proses belajar mengajar yang dimaksudkan agar siswa lebih mengembangkan kemampuan berimajinasi, menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemampuan orang lain dan belajar mengambil keputusan.

¹⁴ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008, h. 98

b. Alasan menggunakan *role playing*

Hakekat pembelajaran *role playing* terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pelajaran, diharapkan para peserta didik dapat (1) mengeksplorasi perasaannya ; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi ; dan (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Role playing dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi. Guru melibatkan peserta didik dalam role play karena satu atau lebih alasan dibawah ini:

- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh
- 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- 3) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- 4) Menerapkan pengetahuan dalam pemecahan masalah
- 5) Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkrit.
- 6) Membuat spekulasi terhadap ketidak pastian yang meliputi pengetahuan.
- 7) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung.
- 8) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dengan cara yang dinamik.
- 9) Mendorong pembelajaran seumur hidup.
- 10) Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
- 11) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah.
- 12) Mengembangkan pemahaman yang empatik.
- 13) Memberi feedback yang segera bagi guru dan peserta didik.¹⁵

¹⁵ *Ibid*, h. 100

Hamzah B. Uno, berpendapat melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.¹⁶

Melalui metode *role playing* dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Dengan metode *role playing*, diharapkan siswa dapat menghayati dan berperan dalam berbagai figure khayalan atau figur sesungguhnya dalam berbagai situasi. Metode *role playing* yang direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok. Metode ini dapat di terapkan dalam pembelajaran pendidikan agama islam dengan pokok bahasa “menghindari perilaku tercela”.

c. Kelebihan dan kelemahan metode *role playing*

Dalam pembaharuan pendidikan ada 3 hal yang perlu di soroti yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektifitas metode pembelajaran. Peningkatan kualitas ini menuntut guru untuk mengembangkan tatanan dan mengoptimalkan pembelajaran agar siswa juga berperan aktif dalam proses pembelajaran. Upaya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah metode pembelajaran. Melalui metode pembelajaran *role playing* siswa mencoba

¹⁶Hamzah. B. Uno, *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 28

mengekspresikan hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama, mendiskusikannya sehingga bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalahnya.

Metode *role playing* dapat disebut juga sosio drama. Istilah *role playing* dalam metode merupakan dua istilah ganda bagi metode pembelajaran *role playing* maupun metode bermain peran, karena tergolong dalam model pembelajaran simulasi, sehingga di dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dalam waktu bersamaan dan silih berganti.

Pada metode *role playing* ini, proses pembelajaran ditekankan kepada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa. Kedua istilah ini (*role playing* dan bermain peran), kadang-kadang juga disebut metode dramatisasi. Hanya bedanya, kedua metode tersebut tidak disiapkan terlebih dahulu naskahnya.

Menurut Alhafidzh (2010:1) seperti yang dikutip dalam Ziazone, metode *role playing* memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dan dapat digunakan apabila :

- 1) Pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang.
- 2) Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah di percayakan.
- 3) Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan.
- 4) Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan keterampilan tertentu sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak.

- 5) Dapat menghilangkan malu, dimana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dan berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- 6) Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.¹⁷

Sebagaimana dengan metode-metode pembelajaran yang lain, metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan, karena secara prinsip tidak ada satu pun metode pembelajaran yang sempurna. Semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaannya di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasi, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Kelebihan maupun kelemahan metode *role playing* sebagaimana dijelaskan Makhrufi (2009:3) seperti yang dikutip dalam Ziazone adalah:

1) Kelebihan

- a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk di lupakan.
- b) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- d) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.¹⁸

2) Kekurangan

Menurut wahab (2007:109) dalam Ziazone kelemahan metode

role playing antara lain :

¹⁷ Ziazone, Pembelajaran Metode Role Playing pada Dasar Persaingan Sempurna, (<http://Ziazone.wordpress.com/2011/07/01/pembelajaran/metode/role-playing-pada-dasar-persaingan-Sempurna/>), h. 2. Diakses tanggal 01 April 2012

¹⁸ *Ibid*, h. 2

- a) Jika siswa tidak dipersiapkan secara baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
- b) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- c) Bermain peran tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkan.
- d) Siswa sering kali mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik. Khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang diperankannya.
- e) Bermain membutuhkan waktu yang banyak/lama.
- f) Untuk lancarnya bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitive, imajinatif, terbuka saling mengenal hingga bekerjasama dengan baik.¹⁹

Senada dengan wahab, Mujiman (2007;86) mengemukakan kelemahan metode *role playing* dan bermain peranan ini terletak pada:

- a) *Role playing* dan bermain peranan memerlukan waktu yang relative panjang/banyak.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- d) Apabila pelaksanaan *role playing* dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- f) Pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode *role playing* dan bermain peranan ini.

¹⁹ *Ibid*, h. 3

d. langkah-langkah penggunaan metode *role playing*

Penggunaan metode *role playing* dikelas dimaksudkan untuk dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin di eksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi/scenario.

Dengan mengutip dari shaftel dan shaftel, E. Mulyasa (2003) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotifasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

2) Memilih peran.

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara suka rela untuk menjadi pemeran.

3) Menyusun tahap-tahap peran.

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

4) Menyiapkan pengamat.

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan di mainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

5) Pemeranan.

Pada tahap ini peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah di coba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikkan bermain peran sehingga tanpa disadari telah

memakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

6) Diskusi dan evaluasi.

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

7) Pemeranan ulang.

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternative pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

8) Diskusi dan evaluasi tahap dua.

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.²⁰

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan diambil dari hasil penelitian orang lain yang memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari salah satu variable yang digunakan maupun keduanya. Hal ini dapat dilihat dari salah satu variable yang digunakan maupun keduanya. Bagian yang diambil dari penelitian yang relevan adalah judul penelitian, tahun penelitian, temuan penelitian serta perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Berdasarkan penelitian di atas, maka penelitian yang relevan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fhardika Sarawati Metrikarini, skripsi universitas negeri malang, program studi pendidikan S1 PGSD, tahun 2008,

²⁰ E. Mulyasa, Langkah-langkah Model Pembelajaran Role Playing atau Bermain Peran, (<http://sharinkuliahku.wordpress.com.2011/11/21/langkah-langkah-model-pembelajaran-atau-bermain-peran/>). Diakses tanggal 01 April 2012

dengan judul penelitiannya yaitu : “penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman kedisiplinan tema kehidupan sehari-hari kelas 2 SDN Purwantoro 8 Kecamatan Belimbing kota Malang”. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa pertama pembelajaran tematik dengan metode *role playing* dapat dilaksanakan dengan baik untuk mengajarkan tentang kedisiplinan. Yang kedua penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kedisiplinan dalam kegiatan sehari-hari siswa kelas II di SDN Purwantoro 8, yang ketiga adalah dampak penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat mengaktifkan keaktifan, kerjasama, keberanian dan rasa senang siswa dalam belajar. Yang keempat adalah usaha untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan metode *role playing* ada pembelajaran kedisiplinan yaitu memotivasi, memberi kesempatan dan selalu memberi bimbingan supaya siswa terampil dan berani dalam bermain peran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indriana Purwitasari, Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Tahun 2008, dengan judul penelitiannya yaitu : “*penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan keaktifan, keantusiasan, dan prestasi belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III SD Banjarsari Pacitan*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat dengan cara : (1) pada awal pelajaran guru mengenalkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian prestasi belajar; (2) mengenalkan masalah, mengembangkan pemikiran, memberikan ilustrasi awal kegiatan *role playing* pada pebelajar; (3) memberikan *pre tes*

dan pos tes diawal dan diakhir pelajaran; (4) memberikan kepercayaan sepenuhnya pada pebelajar untuk memilih peran, mengatur setting, dan pemilihan pengamat; (5) selalu memberikan motivasi dan bantuan pada pembelajar; (6) menggunakan berbagai sumber belajar seperti alat-alat dan bahan-bahan yang diperlukan dalam kegiatan *role playing*, dapat meningkatkan aktivitas, antusiasme, dan prestasi belajar pebelajar kelas III SD Banjarsari pacitan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dari beberapa penelitian yang relevan diatas, menunjukkan bahwa terdapat keterkaitan dengan penelitian ini yaitu dilihat dari aspek objek penelitiannya menggunakan metode *role playing* sebagai salah satu metode pembelajaran dikelas. Namun, yang membedakan penelitian-penelitian diatas dengan penelitian ini dapat dilihat dari aspek tujuan penelitian dan materi pelajaran yang ingin dicapai.

C. Hipotesis tindakan

Dari uraian latar belakang dan kerangka teoritis diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut : “Dengan Penggunaan Metode *Role playing* dapat Meningkatkan Pengusaan Materi Menghindari Perilaku Tercela Pada Siswa Kelas VI SDN 009 Teluk Paku Karimun”.

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan kriteria yang di tetapkan sebagai dasar menentukan apakah tindakan yang dilakukan berhasil atau tidak. Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas dapat dilihat dari dua aspek yaitu indikator kinerja dan indikator hasil.

1. Indikator kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu PBM di kelas. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah mengacu kepada aktifitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun indikator kinerja yang dimaksud yaitu :

- a. Aktifitas guru, yaitu kegiatan yang dilakukan guru mengikuti langkah-langkah tindakan yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Untuk mengetahui keberhasilan kinerja aktivitas guru dalam penelitian ini dapat diukur dengan indikator sebagai berikut :
 - 1) Mengidentifikasi dan menjelaskan masalah pembelajaran.
 - 2) Menafsirkan cerita dan mengexpresikan isu-isu
 - 3) Menjelaskan peran yang akan dimainkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.
 - 4) Memilih peran dengan mendeskripsikan berbagai watak atau karakter yang diminati siswa.
 - 5) Meminta siswa untuk menyusun tahap-tahap peran yang akan dimainkan.
 - 6) Mempersiapkan pengamat secara matang.
 - 7) Meminta siswa untuk memerankan adegan sesuai dengan peran yang dipilihnya.
 - 8) Meminta siswa untuk memerankan ulang adegan yang telah dimainkan untuk pemecahan masalah yang timbul selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

- 9) Melakukan diskusi dan evaluasi dengan melontarkan pertanyaan kepada siswa.
 - 10) Meberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat pengalamannya dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Aktifitas siswa, yaitu kegiatan yang dilakukan guru. Untuk mengetahui keberhasilan kinerja aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat dapat diukur dengan indicator sebagai berikut :
- 1) Siswa mau mebentuk kelompok.
 - 2) Siswa ikut mengidentifikasi masalah bersama guru.
 - 3) Siswa mau mendengarkan penjelasan masalah yang disampaikan guru.
 - 4) Sisw ikut mendeskripsikan peran bersama guru dan memilih peran yang disukainya.
 - 5) Siswa mau menyusun garis-garis besar adegan yang diperankan.
 - 6) Siswa aktif dalam memerankan adegan yang dimainkan.
 - 7) Siswa mau memerankan ulang adegan yang telah diperankan untuk memecahkan masalah yang timbul selama kegiatan belajar berlangsung.
 - 8) Siswa mau berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
 - 9) Siswa berani mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, dan teman-temanya.
 - 10) Siswa mau menyimpulkan materi yang telah di pelajari.

Untuk mementukan pencapaian indicator keberhasilan terhadap keaktifan siswa dan guru, dari data kuaktitatif yang diperoleh melalui observasi diubah menjadi data kualitatif dengan mengelompokkan atas 4

(empat) kriteria penilaian yaitu “sangat tinggi”, “tinggi”, “sedang”, “dan “rendah”. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu :

- 1) Persentase antara 76%-100%, dikatakan “sangat tinggi” ;
- 2) Persentase antara 56%-75%, dikatakan “tinggi” ;
- 3) Persentase antara 40%-55%, dikatakan “sedang” ;
- 4) Persentase antara 0%-39%, dikatakan “rendah” ;

Dari hasil observasi tersebut, selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \cdot 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

F = frekuensi yang dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi keseluruhan

2. Indikator hasil

Indikator hasil merupakan indikator yang mengacu pada persentase pencapaian tujuan penelitian perbaikan sesuai dengan parameter yang digunakan. Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini meliputi indikator keberhasilan guru dalam menggunakan metode pembelajaran dan indikator keberhasilan belajar siswa dalam meningkatkan penguasaan terhadap materi pelajaran.

- a. Indikator keberhasilan guru dalam menggunakan metode pembelajaran, yang diukur melalui hasil observasi dan dokumentasi kehadiran siswa.
- b. Indikator keberhasilan siswa dalam meningkatkan penguasaan terhadap materi yang diukur melalui hasil tes rata-rata nilai ulangan harian dan observasi kegiatan pembelajaran siswa. Adapun indikator

keberhasilan siswa melalui tes, berdasarkan kriteria standart (KKM), sebagai berikut :

Tabel II. 1 Acuan Kriteria Penilaian

Interval Skor/Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat Tinggi
66% - 80%	Tinggi
56% - 65%	Sedang
41% - 55%	Rendah
0% - 40%	Sangat Rendah

Berdasarkan kriteria standart tersebut, maka peneliti menentukan tingkat kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil belajar murid secara keseluruhan pada setiap siklus telah meningkat dan menunjukkan tingkat pencapaian keberhasilan murid secara keseluruhan mencapai penguasaan 65% dengan nilai masing-masing setiap subjek penelitian memperoleh nilai paling rendah 6.5.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Objek dan Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VI yang terdiri dari 18 siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan metode *Role Playing* dan Aktivitas Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VI SDN 009 Teluk Paku Kabupaten Meral Karimun.

B. Tempat Penelitian

Tempat penelitian merupakan tempat peneliti dapat melihat fakta-fakta yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN 009 Teluk Paku Kabupaten Karimun dan yang dijadikan sebagai objek penelitian untuk menerapkan model pembelajaran Inovatif melalui metode *Role Playing*.

C. Rencana Penelitian

1. Setting Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu suatu kegiatan penyelidikan yang dilakukan menurut metode ilmiah yang sistematis untuk menemukan informasi ilmiah dan atau teknologi baru, membuktikan kebenaran atau ketidakbenaran hipotesis, sehingga dapat dirumuskan teori dan atau proses gejala

sosial.²¹Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan dan meningkatkan layanan guru dalam proses belajar, maka tujuan tersebut dapat dicapai dengan melakukan berbagai tindakan alternative dalam memecahkan berbagai dikelas dengan menggunakan metode ilmiah.

Dengan demikian, penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu instansi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang: (a) praktik-praktik kependidikan untuk memperbaiki mereka, (b) pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut, dan (c) situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan.²²

Proses penelitian tindakan merupakan kerja berulang atau (siklus), sehingga diperoleh pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep pendidikan Agama Islam pada materi “Menghindari Tindakan Yang Tercela”. Oleh karena itu, model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yang dikenal dengan *system spiral* refleksi diri yang dimulai dengan rencana (*planning*), kemudian tindakan (*acting*) dilanjutkan dengan observasi (*observing*) dari tindakan yang dilakukan dan yang terakhir refleksi (*reflecting*).

Keempat komponen yang berupa untaian/ tahapan tersebut dipandang sebagai siklus. Setiap tahapan berfungsi saling menguraikan karena masing-

²¹Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2011, h. 42

²² *Ibid*, h. 46

masing tahapan meliputi proses pemyempurnaan yang harus dilaksanakan secara berkesinambungan sehingga mencapai hasil yang diharapkan. Adapun dalam dalam penelitian ini, peneliti akan melaksanakan dua siklus yang mencakup satu pokok bahsan dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VI Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilaksanakan ini dilakukan di SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun, pada siswa kelas VI Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi”menghindari Perilaku Tercela”.

2. Variabel yang Diselidiki

Kata “*Variabel*” berasal dari bahasa Inggris “*Variabel*” dengan arti “*ubahan*”, “*faktor tidak tetap*”, atau “*gejala yang dapat diubah-ubah*”.²³Variabel dapat didefinikan sebagai objek penelitian yang mempunyai variasi. Dalam penelitian ini dapat dua variable yaitu:

- a. Variabel penggunaan metode “*Role Playing*”. Variabel ini sebagai variable *independent* (bebas), yakni variable yang memberi pengaruh terhadap variable terikat (*variable dependent*) yang diberi symbol dengna huruf X.
- b. Variable meningkatkan penguasaan materi“ menghindari Perilaku Tercela”. Variabel ini menduduki sebagai variable *dependent* (terikat), yakni variable yang dipengaruhi oleh variable bebas (*variable independent*) yang diberikan dengan huruf Y.

²³ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo persada, 1977, cet. VIII, h. 33

3. Rencana Tindakan

a. Perencanaan

Pada tahap awal ini peneliti terlebih dahulu merencanakan secara seksama jenis tindakan yang akan dilakukan. Rencana dalam PTK ini disusun berdasarkan masalah yang hendak dipecahkan dan hipotesis yang diajukan, adapun susunan rencana peneliti dan mitra atau teman sejawat diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dalam pengembangan metode role playing pada pembelajaran pendidikan agama islam yang kontekstual, peneliti bersama teman sejawat menyusun rencana kegiatan yang meliputi pembuatan slabus, persiapan pelaksanaan pembelajaran (RPP), menentukan model pembelajaran, persiapan media pembelajaran, membuat naskah role playing dalam bentuk konsep yang dijadikan metode pembelajaran pendidikan agama islam yang kontekstual, mempunyai sumber baik tentang materi pendidikan agama islam maupun materi kontekstual didiskusikan di kelas.
- 2) Menyusun format observasi untuk memantau kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 3) Peneliti mempersiapkan topik dari materi pelajaran yang dianggap menarik oleh siswa untuk dirole – playingkan dalam bentuk konsep cerita dengan materi”menghindari perilaku tercela”.
- 4) Pada awal pertemuan guru terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa apa yang dimaksud dengan metode role playing dalam bentuk konsep cerita

dan pembelajaran yang kontekstual sehingga proses belajar mengajar siswa tidak merasa kebingungan.

- 5) Sebelum melakukan pemeranan, guru terlebih dahulu menjelaskan materi ajar dengan menghubungkannya dengan materi pelajaran. dalam proses *role playing* dalam bentuk konsep cerita, materi pokok yang di sajikan mengenai "perilaku abu lahab dan abu jaha". Hal ini di lakukan agar siswa mengerti, memahami, dan menguasai isi materi dan mempermudah siswa dalam praktek pemeranan.

b. Implementasi Tindakan

Secara Khusus pada tahapan ini, peneliti melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembuka

Guru memberikan pengarahan kepada siswa, bahwa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada hari ini diharapkan siswa dapat mengambil manfaat dari belajar menghindari perilaku yang tercela dengan menghubungkan materi pelajaran dengan hal-hal yang bersifat kontekstual. Guru juga memberikan pengarahan bahwasanya dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam tidak hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi saja, namun guru akan menggunakan metode *role playing* untuk mengajak siswa berimajinasi dan memakai materi pendidikan agama islam dan menjelaskan apa yang dimaksud dengan metode *role playing*.

2) Kegiatan ini

Pada siklus I pertemuan ke-I materi yang dibahas yaitu mengenai “perilaku abu lahab”. Pada pertemuan pertama ini, guru memberikan penjelasan mengenai materi yang diajarkan sehingga pada pertemuan kedua siswa dapat langsung mempraktekkan *role playing* dengan materi “menghindari perilaku tercela”, hal ini bertujuan agar siswa terlebih dahulu memahami materi sebelum materi tersebut di-*role-playing*-kan. Selain menjelaskan materi ajar, guru juga memberikan apersepsi berupa pertanyaan –pertanyaan yang diberikan kepada siswa pada saat proses pelajaran berlangsung, hal ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa belajar pendidikan Agama Islam di kelas. Hal ini juga dilakukan untuk memusatkan perhatian siswa sehingga diharapkan tidak ada siswa yang tidak memperhatikan guru dan materi pembelajaran.

Pada siklus I pertemuan ke-2, siswa mempraktekkan pemeranan topic yang akan di-*role-playing*-kan tersebut telah dijelaskan terlebih dahulu pada pertemuan ke-1. Dalam naskah cerita yang telah dipersiapkan oleh peneliti terhadap beberapa pesan dan kritikan karena pada dasarnya *role playing* ini berbentuk konsep cerita. Dialog dalam cerita “menghindari perilaku tercela”, ini dihubungkan dengan situasi sosial kontemporer. Materi yang disajikan untuk di-*role-playing*-kan pada siklus ke-1 ini yaitu mengenai “perilaku abu lahab”. Setelah proses pemeranan berlangsung, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai isi dari pemeranan materi ajar, dan guru dapat mengetahui

pula perasaan siswa terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berlangsung dengan menggunakan metode *role playing* dalam bentuk konsep cerita.

Pada siklus 2 pertemuan ke-2, guru memaparkan materi mengenai “kisah musailamah al kadzab”. Guru kembali menerapkan metode *role playing* dalam bentuk konsep cerita pada pembelajaran pendidikan agama islam yang kontekstual, namun pada siklus 2 pertemuan ke-1 ini sedikit berbeda, guru menugaskan siswa untuk membuat naskah drama. Terlebih dahulu siswa ditugaskan untuk membaca materi dalam buku teks dengan tujuan agar siswa mempunyai gambaran mengenai materi yang akan di bahas, setelah itu guru memberikan penjelasan terhadap materi yang di ajarkan. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari minimal 5 orang /kelompok, guru menugaskan kelompok untuk membuat naskah mengenai “kisah muslimah al kadzab” dan mengingatkannya dengan isu sosial kontemporer. Guru menilai dan memilih salah satu naskah drama yang terbaik, dan menugaskan kelompok tersebut berkesempatan untuk melakukan pemeranan pada pertemuan selanjutnya.

Pada siklus 2 pertemuan ke-2, kelompok yang telah di pilih guru sebagai pembuat naskah terbaik langsung mempraktekkan pemeranan, siswa lainnya menyimak dan mengamati. Setelah proses pemeranan berlangsung, guru member kesempatan kepada para siswa untuk kembali mengulas materi yang telah di-role-playing-kan sehingga menambah tingkat pemahaman siswa dan kreativitas siswa.

3) Kegiatan penutup

- a) Guru menyimpulkan materi yang telah dibahas.
- b) Memberi kesempatan kepada siswa untuk berpendapat atau mengajukan pertanyaan sekitar materi yang dibahas.

c. Observasi dan Refleksi

1) Observasi

Pada tahapan ini, bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan, peneliti dan teman sejawat mengamati proses tindakan itu sendiri, sehingga ditemukannya suatu hasil penelitian. Pada tahap observasi ini teman sejawat mengamati dan menuliskan proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan metode role playing. Pada tahap observasi ini dikumpulkan sejumlah data atau informasi berupa perubahan kinerja penguasaan belajar siswa dari penggunaan metode role playing. Data yang diperoleh selanjutnya di analisis dengan bentuk teknis presentase. Data yang diamati dan dianalisis tersebut antara lain sebagai berikut :

- a) Pengamatan terhadap kegiatan role playing dalam bentuk konsep cerita dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang kontekstual.
- b) Pengamatan terhadap kegiatan belajar siswa
- c) Pengamatan terhadap proses belajar mengajar
- d) Pengamatan terhadap naskah yang dibuat oleh siswa dalam bentuk naskah cerita dihubungkan dengan isu sosial kontemporer.

Dari hasil observasi tersebut, peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari proses belajar mengajar yang berlangsung, sehingga mencapai tujuan yang sesuai dengan perencanaan.

2) Refleksi

Langkah ini merupakan saran untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian, dan telah dicatat dalam observasi. Langkah refleksi ini berusaha mencari alur pemikiran yang logis dalam kerangka kerja proses, problem, dan hambatan yang muncul dalam proses pengembangan metode role playing dalam bentuk konsep atau naskah cerita pada pembelajaran pendidikan agama islam yang kontekstual. Langkah ini juga dapat digunakan untuk menjawab variasi situasi sosial dan isu sekitar yang muncul sebagai konsekuensi adanya tindakan terencana. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti kemudian melakukan refleksi atas tindakan dan observasi mengenai proses berlangsungnya metode role playing dalam bentuk naskah cerita pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang kontekstual. Jika hasil refleksi menunjukkan perlunya dilakukan perbaikan, maka ada kemungkinan rencana tersebut perlu disempurnakan lagi. Hal ini dilakukan agar memperoleh hasil yang sesuai dengan rencana yang diharapkan.

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

a. Data Penelitian

Data atau informasi yang penting untuk di kumpulkan dan dikaji dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Informasi tersebut akan digali dari berbagai sumber data dan jenis data yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Hasil pengamatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 2) Hasil post test yang dilakukan peneliti langsung setelah tindakan dilaksanakan.

b. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam PTK seperti pada umumnya suatu penelitian adalah dengan menggunakan instrument. Instrument memegang peranan yang sangat strategis dan penting dalam menemukan kualitas suatu penelitian, karena validitas atau kesahihan data yang diperoleh akan sangat ditentukan oleh mutu atau validitas instrument yang digunakan.²⁴

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penyusunan penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1) Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah

²⁴Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2011, h. 142

mencapai sasaran. Pengamatan partisipatif dilakukan oleh orang yang terlibat secara aktif dalam proses pelaksanaan tindakan.²⁵

Teknik observasi (pengamatan) yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terbuka, yaitu pengamatan yang dilakukan oleh seorang peneliti terhadap subjek atau objek penelitian dimana yang diamati itu sesuatu yang bersifat terstruktur.

Dalam proses pengamatan, penulis menggunakan instrument lembar observasi dengan tujuan untuk :

a) Pengamatan terhadap guru. (*observing teachers*)

Pengamatan terhadap guru dapat memberikan manfaat untuk mengetahui tentang metode dan strategi yang di implementasikan dikelas terbukti efektif.

b) Pengamatan terhadap siswa (*observing students*)

Pengamatan terhadap perilaku siswa dapat mengungkap berbagai hal yang menarik. Masing-masing individu siswa dapat diamati secara individual atau berkelompok sebelum, saat berlangsung, dan sesudah selesai proses belajar mengajar (PBM).

2) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat yang dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian yang ada relevansinya dengan permasalahan dalam penelitian tindakan kelas. Dokumentasi yang digunakan dalam Penelitian ini meliputi: silabus dan RPP, laporan-laporan diskusi tugas siswa,

²⁵ *Ibid*, h. 143

hasil ujian dan tes, catatan tentang siswa, kurikulum dan pedoman pelaksanaannya, serta rencana pelaksanaan pembelajaran dan catatan guru.

3) Tes

Tes adalah teknik pengambilan data yang berupa informasi mengenai pengetahuan, sikap, bakat dan lainnya dapat dilakukan dengan berbagai prosedur penilaian. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis (writing tes) yang bertujuan untuk mengukur kemampuan tentang penguasaan konsep atau kinerja siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

1. Sejarah berdirinya SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kampung Karimun

Sekolah Dasar Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun berdiri pada Tahun 1976,, ini berdasarkan data siswa yang ada di SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun. Selama berdirinya Sekolah Dasar Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun ini sudah terjadi beberapa kali pergantian kepala sekolah. Pada awalnya SD Negeri 009 Teluk Paku bergabung dengan sekolah Dasar dengan sebutan SD Pilial yang dikepalai oleh Bapak Ahmadi dan hanya memiliki tiga orang guru saja.

Pada tahun 1980 SdD Pilial ini menjadi SD Inpres sampai dengan tahun 1986 dimana yang menjadi Kepala Sekolah pada waktu itu adalah Bapak M.Tahir, dan hanya memiliki guru sejumlah 4 orang. Pada tahun 1987 SD Inpres Teluk Paku berubah menjadi Sekolah Dasar Negeri 039 Teluk Paku, dan yang menjadi Kepala Sekolah SD Negeri ini adalah Bapak Raja Abdul Malik dan memiliki lima orang guru yang bergantian mengajar dari kelas satu sampai dengan kelas enam.

Pada tahun 1995 sampai dengan tahun 2000 Sekolah Dasar 039 ini mengalami pergantian kepala sekolah lagi. Yang menjadi pimpinan sekolah tersebut yakni bapak Sanusi dan jumlah guru pada saat itu sudah bertambah menjadi tujuh orang guru. Dengan seiring berjalannya waktu oleh disebabkan terjadinya pemekaran daerah dimana Meral menjadi Kecamatan

maka pada tahun 2001 Sekolah Dasar 039 Teluk Paku mengalami perubahan nomor sekolah yaitu dari SD Negeri 039 Teluk Paku menjadi SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral. Dan bersamaan dengan itu pula pimpinan Sekolah Dasar 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun mengalami pergantian lagi. Adapun yang menjadi kepala sekolah SD Negeri 009 Teluk Paku dari tahun 2001 sampai 2006 adalah Bapak Hariyanto. Dan jumlah guru pada waktu itu berjumlah 14 orang.

Pada tahun 2006 sampai dengan 2009 SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun berganti lagi yakni dipimpin oleh bapak Khairussaleh. Pada masa pimpinan Khairussaleh SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Karimun sangat mengalami kemajuan, baik di segi pembangunan sekolah, disiplin siswanya maupun disiplin para guru. Selain itu dibawah pimpinan kepala sekolah Khairussaleh ini prestasi demi prestasi sering diraih oleh sekolah ini. Antara lain dapat dibuktikan dengan adanya lulusan sekolah ini yang diterima di SMP unggulan di Kabupaten Karimun. Selain itu prestasi di ekstrakurikuler seperti olahraga maupun kepramukaan juga mulai berkembang dan sering di ikut sertakan dalam perlombaan yang di adakan oleh Kecamatan maupun Kabupaten dan sudah beberapa kali meraih juara baik dibidang olahraga maupun dibidang kepramukaan.

Tahun 2009 sampai dengan 2010 pergantian kepala sekolah terjadi lagi dimana SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun dipimpin oleh Bapak M.Khsan. Manun setahun bertugas di SD ini Bapak Ikhsan dimutasi ke SD Negeri 002 Meral Kota. Dan tahun 2010 sebagai pengganti kepala sekolah yang baru oleh Dinas Pendidikan Nasional

Kabupaten Karimun ditunjukkan Ibu Bakhteri Narni untuk kepala sekolah di SD Negeri 009 Teluk Paku kecamatan Meral Karimun sampai sekarang.

2. Visi dan Misi SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Karimun

a. Visi

Terwujudnya siswa-siswi yang berbudi pekerti luhur, berprestasi, mandiri dilandasi iman dan taqwa.

b. Misi

- 1) Melaksanakan kurikulum nasional melalui kurikulum sekolah
- 2) Meningkatkan sumberdaya manusia yang beriman dan bertaqwa serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi
- 3) Menggali potensi anak didik untuk melaksanakan suasana kompetitif, inovatif dan kreatif berkarya.
- 4) Menciptakan lingkungan sekolah yang asri, nyaman dan aman.
- 5) Mengadakan kerjasama antar sekolah, instansi terkait, dan masyarakat.

3. Keadaan Guru dan Murid di SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Karimun

a. Keadaan Guru

Untuk mengetahui keadaan guru di SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Karimun dapat dilihat dari table di bawah ini :

Tabel. 1
Data Keadaan Guru dan Pegawai SD Negeri 009 Teluk Paku
Kecamatan Meral Kabupaten Karimun Tahun Pelajaran 2011-2012

No	NAMA	NIP	IJAZAH TERAKHIR	JABATAN
1	Bakhteti Marni	197206111995042001	S1. PGSD	Kep. Sek
2	Ahmad Jala	19680923199801001	S1.PGSD	Guru
3	Hj. Rusminah	197507052006042036	D.II.PGK	Guru
4	Aini	197605042006042031	D.II.PGK	Guru
5	Hajarniah	196704272008012008	D.II.PGK	Guru
6	Ernawati	197209022008012012	D.II.PGK	Guru
7	Srimayani	198505122009042004	D.II.PGK	Guru
8	Sri Pratiwi	1198608102009042004	D.II.PGK	Guru
9	Sumiati	198007142007012010	D.II.PGK	Guru
10	Liza	198111272007012010	D.II.PGK	Guru
11	Aslina	198305192007012006	D.II.PGK	Guru
12	Asyikar	-	SPG.IPS	Guru
13	Maas Sabirin	-	D.II.PGSD	Guru
14	Rohani	-	D.II.PGSD	Guru
15	Hasimamora	-	D.II.PGSD	Guru
16	Nurkumalasari	-	D.II.PGSD	Guru
17	Irmawan	-	S1.Ekonomi	TU

b. Keadaan Siswa

Untuk mengetahui keadaan siswa SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel II
Data Keadaan Siswa-siswi SD Negeri 009 Teluk Paku
Tahun Pelajaran 2011-2012

NO	KELAS	LK	PR	JUMLAH	KET
1	I	16	21	37	2 lokal
2	II	24	13	37	2 lokal
3	III	14	14	28	2 lokal
4	IV	13	11	24	1 lokal
5	V	11	15	26	1 lokal
6	VI	13	14	27	1 lokal

Sumber data: SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun

Selanjutnya untuk mengetahui keadaan siswa di kelas Tahun Pelajaran 2011-2012 dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel III
Nama-nama Siswa Kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku
Kecamatan Meral Kabupaten Karimun Tahun Pelajaran 2011-2012

No	No Induk	Nama Siswa	Lk/Pr	Orang Tua	Ket
1	1066	Cholifatun	P		
2	2744	Dini Sasmita	P		
3	1068	Fandi Saputra	L		
4	1069	Gyofani	L		
5	1070	Hamdani	L		
6	1044	Indah	P		
7	1072	Jeperi Iskandar	L		
8	1073	Jerri Ardiansyah	L		
9	1074	Lailatun Nurul	P		
10	1075	Lebiana Putri	P		
11	1051	Millia	P		
12	1902	M. Rifaldi	L		
13	1055	M.Parizal	L		
14	1056	M.Rinto	L		
15	1077	M.Zulfikar	L		
16	1078	Novia Perdianti	P		
17	1079	Nur Indah	P		
18	1080	Nur Pitri	P		
19	1082	R. Suhendri	L		
20	1083	Rena	L		
21	2091	Rozalina	L		
22	1059	Selvia Erista	L		
23	1086	Suhainy	P		
24	1087	Tiy Selviani	P		

Sumber data : SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Karimun

Untuk mengetahui jadwal pelajaran dan jadwal penelitian ini dapat dilihat dari table di bawah ini :

Tabel IV

**Jadwal Pelajaran Kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku
Kecamatan Meral Kabupaten Karimun Tahun Pelajaran 2011-2012**

Waktu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
07.30-08.05	Upaca	Pend.Agama	B.Indonesia	Matematika	IPS	Senam
08.05-08.40	PKn	Pend.Agama	B.Indonesia	Matematika	IPS	Olahraga
08.40-09.15	PKn	Pend.Agama	B.Indonesia	Matematika	IPS	Olahraga
09.15-09.30	IS	TI	RA	H	A	T
09.30-10.05	B. Indonesia	Matematika	IPA	Penjas	B.Ingggris	Peng.Diri
10.05-10.40	B. Indonesia	Matematika	IPA	Penjas	B.Ingggris	Peng.Diri
10.40-10.55	IS	TI	RA	HAT	-	-
10.55-11.30	IPA	SBK	ARMEL	KEBDA	-	-
11.30-12.05	IPA	SBK	ARMEL	KEBDA	-	-

Sumber data : SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Karimun

4. Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengatur mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta secara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (pasal 1 butir 19 UU nomor 2003 tentang system pendidikan nasional).

Kurikulum ialah suatu patolan rencana-rencana dalam hal penyelenggaraan pembelajaran yang memiliki tujuan dan cita-cita tertentu yang berlandaskan pada pengalaman-pengalaman pembelajaran sebelumnya. Yang bersifat fleksibel (dapat mengalami perbaikan-perbaikan) dan di desain oleh seklah agar murid-murid memiliki reperentasi fungsi langsung di masyarakat.

Dalam proses pendidikan, kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Tanpa kurikulum yang sesuai dan tepat akan sulit untuk mencapai tujuan dan sasaran pendidikan yang diinginkan.

Adapun kurikulum, yang dipakai di sekolah Dasar Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun adalah Kurikulum KTSP sesuai yang telah ditentukan oleh departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

B. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Rencana Tindakan

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal untuk pertemuan pertama 15 November 2011, jadwal pelaksanaan tindakan ini sesuai dengan jadwal pelajaran kelas VI yang ditetapkan di SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun yang dilakukan setelah dalam satu minggu terdapat satu kali pertemuan atau tiga jam pelajaran.

Adapun pokok pembahasan yang akan di bahas adalah cerita Abu Jahal, abu Lahab, dan Musailamah Al-Kadzab. Dalam standar kompetensi menghindari perilaku tercela dengan metode *Role playing*.

Perbaikan proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role playing* dalam siklus pertama di kelola berdasarkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP). Proses pembelajran di awali dengan berdoa, mengabsen siswa, apersepsi dan motifasi agar siswa beramni dan semangat untuk memerankan drama menghindari perilaku tercela Abu Jahal, Abu Lahab, dan Musailamah Al-Kadzab.

Selanjutnya guru menyebutkan tokoh dan watak yang ada dalam cerita Abu Jahal, Abu Lahab, dan Musalimah Al-Kadzab. Dilanjutkan guru membagikan siswa menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok

beranggotakan 4 orang. Pembagian kelompok secara acak dengan pencabutanundi laki-laki dan perempuan. Siswa diberikan teks drama dan ditugaskan untuk menghayati drama tersebut. Selanjutnya tiap kelompok akan memerankan dramnya di depan kelas secara bergantian. Setelah selesai ememrankan drama menghindari perilaku tercela masing-masing kelompok diminta memeberikan pendapat untuk watak dan tokoh yang diperankan oleh kelompok yang lain. Kemudian setiap siswa dimintakan untuk menyimpulkan.

Materi “ Kisah perilaku Abu Lahab dan Abu Jahal”. Terakhir siswa mengerjakan soal latihan yang dieberikan oleh guru. Penutup guru menugaskan siswa untuk membuat dan menghapal teks yang sesuai dengan tokoh yang diterimanya di rumah untuk pertemuan peran berikutnya.

b. Tindakan

Dalam proses pembelajaran penguasaan perilaku tercela dengan melalui metode *Role playing*, guru telah melaksanakannya sesuai dengan apa-apa yang telah di rencanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Namun dalam pelaksanaan tindakan yang direncanakan ternyata terdapat beberapa rintangan, seperti adanya siswa yang tidak setuju dengan pembagian kelompok. Yang menghafalkan teks yang diberikan guru juga tidak maksimal di kuasai siswa. Selanjutnya dalam memerankan drama ada sebagian siswa yang masih malu-malu dan tidak kelompok dengan kelompoknya. Dalam memeberikan pendapat dan saran bagi kelompok dengan kelompoknmya. Dalam memeberikan pendapat dan saran bagi kelompok yang lain, hanya sebagaian kecil

siswa yang berani berkomentar. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam tindakan siklus I ini adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Salam, doa dan Absen
- b) Membaca salah satu ayat AlQuran bersama-sama
- c) Apersepsi, motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan inti

- a) Siswa membaca kisah Abu Lahab dan Abu Jahal
- b) Siswa memperhatikan cerita yang disampaikan guru
- c) Siswa menyebutkan tokoh atau watak yang ada dalam cerita abu Lahab dan Abu Jahal
- d) Siswa membentuk kelompok sesuai arahan guru
- e) Siswa menghafal teks cerita yang akan dip peran
- f) Siswa memerankan peran yang telah diterimanya didepan kelas bersama kelompoknya secara bergantian
- g) Siswa memberi pendapat atau saran bagi peran yang diperankan oleh masing-masing kelompok
- h) Siswa memeberi pendapat untuk watak dan tokoh yang diperankan oleh masing-masing kelompok
- i) Siswa menyimpulkan cerita menghindari perilaku tercela
- j) Menjawab pertanyaan dan soal

3) Kegiatan penutup

- a) Siswa bersama-sama menyebutkan kembali sifat-sifat tercela yang dimiliki oleh Abu Lahab dan Abu Jahal
- b) Guru mengakhiri pelajaran dengan hamdallah

c. Observasi

1) Hasil observasi guru pada tindakan siklus I

Hasil observasi keaktifan guru dalam pelajaran PAI pada materi “Menghindari perilaku tercela” dengan menerapkan metode *role playing* pada siswa kelas 6 SD Negeri 009 Teluk Paku Kec. Meral Kab. Karimun pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel V

**Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam menggunakan Metode
Role playing Pada Tindakan Siklus I**

No	Aktivitas	Dilaksanakan				Tindakan dilaksanakan
		4	3	2	1	
1	Memeberikan waktu bagi siswa untuk Membaca materi perilaku tercela Abu Jahal, Abu Lahab dan Musailamah					
2	Membaca kembali materi prilaku tercela Abu Jahal, Abu Lahab dan Musailamah Al-Kadzab					
3	Memeinta siswa untuk menyebutkan tokoh dan watak pada materi perilaku tercela.					
4	Membagikan siswa menjadi beberapa kelompok					
5	Memeberikan waktu kepada siswa untuk membaca teks cerita yang akan diperankan					
6	Memeberikan waktu kepada siswa untuk membaca teks cerita yang akan diperankan					
7	Memeberikan kesempatan perwakilan kelompok untuk memeberikan pendapat atau saran bagi kelompok lain yang memerankan cerita perilaku tercela					
8	Menjelaskan watak dan tokoh dalam cerita perilaku tercela Abu Jahal, Abu Lahab dan Muslamah Al-Kadzab					
9	Memeberikan waktu siswa yang menyimpulkan cerita “menghindari perilaku tercela”					
10	Memeberikan teks soal kepada siswa sebagai bahan evaluasi.					
JUMLAH			4	4		2

Sumber data : hasil observasi keaktifan guru siklus pertama

Dari tabel. V di atas dapat dilihat guru sebanyak 20. Jika dipersentasekan menjadi 50%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru masih tergolong “Rendah” karena berada diantara 41%-55%.

2) Hasil observasi Aktivitas siswa pada Tindakan Siklus I

Hasil observasi penguasaan siswa pada materi menghindari perilaku tercela pada pelajaran PAI melalui metode *Role playing* pada siswa kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Karimun pada siklus I dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel VI
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Tindakan Siklus I

No	Nomor Induk	Nama	Aktivitas										Jml	(%)	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	1066	Cholifatun													
2	2744	Dini Sasmita													
3	1068	Fandi saputra													
4	1069	Gyofani													
5	1070	Hamdani													
6	1044	Indah													
7	1072	Jepri Iskandar													
8	1073	Jerri Ardian													
9	1074	Lailatun Nurul													
10	1075	Lebiana putri													
11	1051	Milia													
12	1902	M. Rivaldi													
13	1055	M. Parizal													
14	1056	M. Rinto													
15	1077	M. Zulfikar													
16	1078	Novia													
17	1079	Nur Indah													
18	1080	Nur Fitri													
19	1082	R.Suhendri													
20	1083	Rena													
21	2091	Rozalina													
22	1059	Selvia Erista													
23	1086	Suhainy													
24	1087	Try Silviani													
Jumlah			17	12	10	8	10	6	7	8	8	8	407		
Persentase			73	52	43	35	43	26	30	35	35	35	41		

Sumber data: hasil Observasi penguasaan siswa pada siklus pertama

Dengan melihat tabel VI diatas, aktivitas siswa pada tindakan siklus pertama secara keseluruhan masih tergolong “Rendah”. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai persentase aktivits siswa hanya mencapai 41% dan berada diantara 41%-55%.

3) Hasil belajar Siswa Pada Tindakan Siklus I

Dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa tersebut di atas dikatakan “**Rendah**”, karena nilai persentase yang diperoleh berada pada rentang interval anantara 41%-55% atau dengan kata lain hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran kurang memuaskan. Hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil belaajr siswa. Secara rinci, hasil belajar siswa pada tindakan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel VII
Hasil Belajar Kelas VI SDN 009 Teluk Paku
Kabupaten Karimun Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Cholifatun	55	Rendah
2	Dini Sasmita	50	Rendah
3	Fandi saputra	55	Rendah
4	Gyofani	60	Sedang
5	Hamdani	50	Rendah
6	Indah	55	Rendah
7	Jepri Iskandar	55	Rendah
8	Jerri Ardian	50	Rendah
9	Lailatun Nurul	60	Sedang
10	Lebiana putri	60	Rendah
11	Milia	50	Rendah
12	M. Rivaldi	55	Sedang
13	M. Parizal	60	Rendah
14	M. Rinto	55	Rendah
15	M. Zulfikar	60	Rendah
16	Novia	55	Sedang
17	Nur Indah	55	Sedang
18	Nur Fitri	60	Sedang
19	R.Suhendri	60	Rendah
20	Rena	60	Rendah
21	Rozalina	55	Rendah
22	Selvia Erista	45	Rendah
23	Suhainy	50	Rendah

24	Try Silviani	55	Rendah
Jumlah		1315	Rendah
Rata-rata		55	

Sumber Data: Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 009 Teluk Paku, *Data Olahan 2012*

Tabel VIII

**Klarifikasi Kategori Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 009
Teluk Paku Siklus I**

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Tinggi	81%-100%	0	0%
Tinggi	66%-80%	0	0%
Sedang	56%-65%	7	29%
Rendah	41%-55%	17	71%
Sangat Rendah	0%-40%	0	0%
Jumlah		24	100%

Sumber Data : Hasil belajar Siswa Kelas VI SDN 009 Teluk Paku, *Data Olahan 2012*

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 009 Teluk Paku pada tabel VIII diatas, menunjukkan bahwa penguasaan belajar siswa pada materi “menghindar perilaku yang tercela” masih tergolongan “Rendah”. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa secara individu yang memiliki nilai kategori”sedang” berjumlah 7 orang, dan katehori “rendah” berjumlah 17 orang. Dari hasil belajar individu siswa tersbeut, maka dapat dikatakan bahwa penguasaan belajar siswa pada materi “menghindar perilaku yang tercela” belum memuaskan atau masih rendah. Dengan kata lain, metode *Role playing* yang diterapkan pada tindakan pembelajaran siklus I belum memeberikan dampak yang positif bagi peningkatan hasil penguasaan belajar siswa.

Tapi, meskipun tindakan pembelajaran siklus I ini dpat dikatakan belum memperoleh hasil yang optimal, namun secara klasikal hasil belajar siswa meningkatkan dari sebelum dilaksanakan

tindakan yaitu 55%. Dengan demikian, untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal, diperlukan tindakan lanjut dengan melaksanakan tindakan siklus II.

d. Refleksi

Setelah siklus pertama dilakukan, penelitian melakukan diskusi dengan *observasi*. Hasil pengamatan dan penilaian observer secara umum metode yang digunakan sangat cocok untuk penguasaan siswa dalam materi menghindari perilaku tercela. Ini bisa dilihat saat peneliti meminta pendapat dari siswa tentang tokoh dan watak dari Abu Jahal, Abu Lahab dan Musailamah Al-Kadzab.

Siswa mampu menjawab dan memberikan pendapatnya. Penguasaan materi ini juga didukung oleh hasil observasi penguasaan siswa dalam materi menghindari perilaku tercela dengan menggunakan metode *Role playing* jika dibandingkan sebelum menggunakan *Role playing*.

Kondisi ini sangat erat hubungannya dengan aktivitas guru dalam mengkondisikan siswanya dengan metode yang digunakannya. Dalam menerapkan metode *Role nPlaying* secara umum guru belum sempurna melaksanakannya sesuai dengan hasil observasi aktivitas guru, namun apabila melaksankannya sesuai dengan hasil observer maka ditemukan kelemahan-kelemahan tersebut:

- 1) Dalam pelaksanaan pembelajaran guru kurang mengawasi siswa dengan baik, sehingga masih banyak siswa kurang memperhatikan saat guru menerangkan.

- 2) Guru terlalu singkat memberikan waktu dalam mencapai dan menghayati teks drama.
- 3) Guru masih kurang memberikan pemahaman tentang "menghindari perilaku tercela"
- 4) Guru tidak langsung memberikan nilai saat siswa memberikan pendapat, sehingga siswa tidak bersemangat untuk memberikan pendapat atau saran bagi kelompok lain

Dari deskripsi proses pembelajaran di atas maka dengan melihat kemampuan penguasaan siswa pada materi menghindari perilaku tercela dalam pelajaran PAI, maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat pada siklus pertama terdapat beberapa kekuatan dan kelemahan pembelajaran antara lain:

- 1) Penyelenggaraan pembelajaran sudah sesuai dengan yang di buat dalam RPP, namun dalam metode *Role playing* masih ada kelemahan terutama dalam memerankan pera-peran yang ada kelemahan terutama dalam memerankan peran-peran yang ada pada cerita dan kekurangannya keberanian siswa dalam memerankanny akedepan kelas.
- 2) Dalam menghafal dan menghayati peran untuk *role-playing*-kan perlu waktu yang aagak laama sehingga siswa maximal memerankannya.
- 3) Secara kemampuan member pendapat, siswa terpacu dan cukup baik jika dibandingkan sebelum tindakan.
- 4) Pemasalahan pada siswa untuk menguasai peran dan memberikan pendapat dan saran belum optimal.

Berdasarkan hal di atas perlu diadakan siklus berikutnya, adapun kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus pertma anatara lain adalah:

- 1) Menugaskan siswa untuk membuat sendiri teks percakapan dengan acuan yang telah diberikan guru di rumah sehingga pada pertemuan siklus kedua siswa sudah siap untuk memerankan perannya.
- 2) Memberikan motivasi yang kuat agar siswa bisa maksimal memerankan perannya bersama-sama kelompoknya dengan kompak.
- 3) Membimbing serta memperbaiki pendapat dan saran dari masing-masing kelompok.

2. Siklus II

Siklus kedua ini bertujuan untuk perbaikan proses pembelajaran “menghindari perilaku tercela” dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI yang belum menghasilkan secara optimal pada siklus pertama terutama saat memerankan dan memberikan pendapat dan saran. Ini bisa dilihat dari hasil observasi pada siklus pertama. Agar penguasaan siswa lebih meningkat maka peneliti merencanakan kembali suatu tindakan pada siklus kedua. Adapun tujuan membuat siklus kedua adalah untuk memperbaiki tindakan pada siklus pertama. Tindakan utama pada siklus pertama tetap dilaksanakan pada siklus kedua yaitu metode *Role playing*.

a. Rencana tindakan

Waktu pelaksanaan siklus kedua adalah satu minggu setelah siklus pertama yaitu pada tanggal 22 november 2011 materi yang disampaikan pertama “Sifat dengki Abu lahab dan Abu Jahal” dan memerankannya dengan teks yang dibuat sendiri oleh siswa berdasarkan teks yang diberikan guru.

Berdasarkan refleksi pada siklus pertama yang telah dilakukan peneliti merencanakan beberapa hal sebagai berikut

- 1) Siswa tetap pada kelompoknya minggu lalu
- 2) Siswa memerankan peran dengan kata-kata sendiri.
- 3) Motivasi siswa untuk memberikan saran dan pendapat.
- 4) Guru memberikan nilai tertulis bagi siswa yang memberikan saran dan pendapat untuk kelompok lain.
- 5) Membimbing siswa dalam mengevaluasi pendapat dan saran bagi tokoh dan watak “menghindari perilaku tercela”

b. Tindakan

Pada proses pembelajaran siklus kedua ini pertama-tama guru akan memotivasi untuk lebih berani memerankan dan memberikan pendapat dan sarannya masing-masing untuk peran yang akan diperankan siswa pada pertemuan kedua ini guru memberikan kebebasan siswa untuk membuat dialog sendiri dengan bahasa yang benar berdasarkan teks yang telah diberikan guru. Selanjutnya guru akan menugaskan setiap siswa untuk memberikan pendapat atau saran bagi tiap peran yang diperankan setiap kelompok. Untuk pendapat dan saran yang dikemukakan tiap siswa guru akan memberikan bimbingan dan evaluasi. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
 - a) Salam, doa, dan absensi
 - b) Siswa membaca al quran bersama-sama
 - c) Apersepsi dan motivasi

d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan inti

a) Siswa membaca kembali kisah abu Lahab dan Abu Jahal

b) Siswa memperhatikan cerita sifat dengki Abu Lahab dan Abu Jahal yang dibacakan guru

c) Guru menjelaskan sifat dengki

d) Siswa membentuk kelompok berdasarkan undian

e) Siswa memerankan peran yang telah diterimanya di depan kelas bersama kelompoknya secara bergantian

f) Siswa memberi pendapat/ saran bagi peran yang dikoloni kelompok lain

g) Siswa memberi pendapat untuk watak/ tokoh dengki dalam cerita yang diperankan oleh masing-masing kelompok

h) Siswa menyimpulkan cerita menghindari sifat dengki abu Lahab dan Abu Jahal

i) Menjawab pertanyaan dan soal

3) Kegiatan Penutup

a) guru meminta siswa untuk mencermati menghindari perilaku dengki yang tidak terpuji dalam kisah Abu Lahab dan Abu Jahal

b) Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca Hamdallah

c. Observasi

1) Hasil observasi Aktivitas Guru Pada Tindakan Siklus II

Hasil observasi aktivitas guru pada pelajaran PAI dengan metode *role playing* pada kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Karimun pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. IX
Hasil Observasi Aktivitas dalam menggunakan Metode *Role playing* Pada
Tindakan Siklus II

No	Aktivitas	Dilaksanakan				Tidak dilaksanakan
		4	3	2	1	
1	Memeberikan waktu bagi siswa untuk membaca materi perilaku tercela Abu Jahal, Abu Lahab dan Musailamah Al Kadzab					
2	Membaca kembali materi perilaku tercela Abu Jahal, Abu Lahab dan Musailamah Al-Kadzab					
3	Memeinta siswa untuk menyebutkan tokoh dan watak pada materi perilaku tercela					
4	Membagikan siswa untuk menyebutkan tokoh dan watak pada materi perilaku tercela					
5	Memeberikan waktu kepada sisw auntuk membaca teks cerita perilaku tercela Abu Jahal, Abu Lahab dan Musailamah Al-Kadzab					
6	Memeberikan kesempatan semua kelompok untuk memeberikan pendapat atau saran bagi kelompok lain yang memerankan cerita perilaku tercela.					
7	Memeberikan kesempatan perwakilan kelompok lain yang memerankan cerita perilaku tercela.					
8	Menjelaskan watak dan tokoh dalam cerita perilaku tercela Abu Jahal, Abu Lahab dan Musailamah Al-Kadzab.					
9	Memeberikan waktu siswa yang menyimpulkan cerita:”Menghindari perilaku tercela”					
10	Memeberikan teks soal kepada siswa sebagai bahan evaluasi					
Jumlah			7	3		

Sumber data: hasil observasi aktifitas guru siklus kedua

Dari tabel IX dapat dilihat skor aktivitas guru sebanyak 24 jika di persentasekan sama dengan 60%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada tindakan siklus II ini tergolong “sedang” karena berada diantara 56%-65%.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Tindakan Siklus II

Data hasil observasi sktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui metode *role playing* pada siswa kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel X
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Tindakan Siklus II

No	Nomor Induk	Nama	Aktivitas										Jml	(%)
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1066	Cholifatun											10	100
2	2744	Dini Sasmita											9	90
3	1068	Fandi saputra											7	70
4	1069	Gyofani											3	30
5	1070	Hamdani											2	20
6	1044	Indah											5	50
7	1072	Jepri Iskandar											4	40
8	1073	Jerri Ardian											4	40
9	1074	Lailatun Nurul											7	70
10	1075	Lebiana putri											6	60
11	1051	Milia											3	30
12	1902	M. Rivaldi											9	90
13	1055	M. Parizal											5	50
14	1056	M. Rinto											5	50
15	1077	M. Zulfikar											6	60
16	1078	Novia											8	80
17	1079	Nur Indah											6	60
18	1080	Nur Fitri											5	50
19	1082	R.Suhendri											5	50
20	1083	Rena											4	40
21	2091	Rozalina											4	40
22	1059	Selvia Erista											2	20
23	1086	Suhainy											10	100
24	1087	Try Silviani											10	100
Jumlah			19	15	12	13	13	15	14	13	15	14	558	-
Persentase			79	63	50	54	54	63	58	54	63	58	59	-

Dengan melihat tabel .X si atas, aktivitas belajar siswa dalam pelajaran menghindari perilaku tercela pada siklus kedua secara ke4seluruhan tergolong “**Sedang**”. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai persentase sktivitas mencapai 59 % dan berada dianantara 56%-65%.

3) Hasil belajar Siswa Pada Tindakan Siklus II

Dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa tersebut di aats sikatan “**sedang**”, karena ini persentase yang diperoleh berada pada rentang interval antara 56%-65% atau dengan kata lain hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pemebelajaran cukup memuaskan. Hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Secara rinci, hasil belajar siswa padan tindakan pembelajarab siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel XI

Hasil Belajar Kelas VI SDN 009 Teluk Paku Kabupaten Karimun

Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Cholifatun	60	Sedang
2	Dini Sasmita	55	Rendah
3	Fandi saputra	60	Sedang
4	Gyofani	65	Sedang
5	Hamdani	60	Sedang
6	Indah	60	Sedang
7	Jepri Iskandar	65	Sedang
8	Jerri Ardian	50	Rendah
9	Lailatun Nurul	70	Tinggi
10	Lebiana putri	75	Tinggi
11	Milia	65	Sedang
12	M. Rivaldi	60	Sedang
13	M. Parizal	65	Sedang
14	M. Rinto	60	Sedang
15	M. Zulfikar	65	Sedang
16	Novia	70	Tinggi
17	Nur Indah	70	Tinggi
18	Nur Fitri	65	Sedang
19	R.Suhendri	60	Sedang
20	Rena	60	Sedang

21	Rozalina	55	Rendah
22	Selvia Erista	55	Rendah
23	Suhainy	55	Rendah
24	Try Silviani	60	Sedang
Jumlah		1485	Sedang
Rata-Rata		62	

Sumber Data: Hasil belajar siswa kelas VI SDN 0098 Teluk Paku, *Data Olahan 2012*

Tabel XII

**Klarifikasi Katagori Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 009
Teluk Paku Siklus II**

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Tinggi	81%-100%	0	0%
Tinggi	66%-80%	4	17%
Sedang	56%-65%	15	63%
Rendah	41%-55%	5	21%
Sangat rendah	0%-40%	0	0%
Jumlah		24	100%

Sumber Data : Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 009 Teluk Paku, *Data Olahan 2012*

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 009 teluk paku pada tabel XII diatas, menunjukkan bahwa penguasaan belajar siswa pada materi “sifat dengki abu lahab dan abu jahal” mengalami peningkatan dari siklus I. hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa secara individu yang memiliki nilai kategori “tinggi” berjumlah 4 orang, kategori “sedang” berjumlah 15 orang, dan yang memperoleh kategori “rendah” berjumlah 5 orang siswa.dari hasil belajar individu siswa tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penguasaan belajar siswa pada materi “menghindari perilaku yang tercela” tergolong “SEDANG” atau 62%, karena berada pada rentang interval antara 56%-65%. Dengan kata lain,metode *role playing* yang diterapkan pada tindakan pembelajaran siklus II cukup memberikan dampak yang positif bagi peningkatan hasil penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

Tapi, meskipun tindakan pembelajaran siklus II ini dapat dikatakan cukup memperoleh hasil yang optimal, namun secara klasikal hasil belajar siswa meningkatkan dari tindakan siklus I yaitu 62%. Dengan demikian, untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal, diperlukan tindak lanjut dengan melaksanakan tindakan pembelajaran siklus III.

d. Refleksi

Setelah siklus II dilaksanakan, peneliti melakukan diskusi dengan observer. Hasil pengamatan dan penilaian observer secara umum metode yang digunakan sangat cocok untuk penguasaan siswa dalam materi menghindari perilaku tercela. Ini bisa dilihat saat peneliti meminta pendapat dari siswa tentang tokoh dan watak dari Abu Jahal, Abu Lahab, dan Musailamah Al-Kasdzab.

Siswa mampu menjawab dan memberikan pendapatnya. Penguasaan materi ini juga didukung oleh hasil observasi penguasaan siswa dalam materi menghindari perilaku tercela dengan menggunakan metode *Role playing* jika dibandingkan sebelum menggunakan *Role Piaying*.

Kondisi ini sangat erat hubungannya dengan aktifitas guru dalam mengkondisikan siswanya dengan metode yang digunakannya. Dalam menerapkan metode *Role playing* secara umum guru sudah sempurna melaksanakannya sesuai dengan hasil Observasi aktivitas guru, namun apabila dianalisa lebih lanjut dan diskusikan dengan observer maka ditemukan kelemahan-kelemahan tersebut :

- 1) Dalam pelaksanaan pembelajaran guru kurang mengawasi siswa dengan baik, sehingga masih banyak siswa kurang memperhatikan saat guru menerangkan.
- 2) Guru terlalu singkat memberikan waktu dalam menghafal dan menghayati teks drama.
- 3) Guru masih kurang memberikan pemahaman tentang “ menghindari perilaku tercela.
- 4) Guru tidak langsung memberikan nilai saat siswa memberikan pendapat atau saran bagi kelompok lain.

Dari deskripsi proses pembelajaran di atas maka dengan melihat kemampuan penguasaan siswa pada materi menghindari perilaku tercela dalam pelajaran PAI, Maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat pada siklus pertama

Terdapat beberapa kekuatan dan kelemahan pembelajaran antara lain :

- 1) Penyelenggaraan pembelajaran sudah sesuai dengan yang dibuat dalam RPP, nama dalam metode *role playing* masih ada kelemahan terutama dalam memerankan peran-peran yang ada pada cerita dan kurangnya keberanian siswa dalam menerapkannya kedepan kelas.
- 2) Dalam menghafal dan menghayati peran untuk *role-playing*-kan perlu waktu yang agak lama sehingga siswa maksimal memerankannya.
- 3) Secara kemampuan memberi pendapat, siswa terpacu dan cukup baik jika dibandingkan sebelum tindakan.

- 4) Pemotivasian pada siswa untuk menguasai peran dan memberikan pendapat dan saran belum optimal.

Berdasarkan hal di atas perlu diadakan siklus berikutnya, adapun kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus pertama antara lain adalah :

- 1) Menugaskan siswa untuk membuat sendiri teks percakapan dengan acuan yang telah di berikan guru di rumah sehingga pada pertemuan siklus kedua siswa sudah siap untuk memerankan perannya
- 2) Memberikan motivasi yang kuat agar siswa bisa maksimal memerankan perannya bersama-samakelompoknya dengan kompak.
- 3) Membimbing serta memoerbaiki pendapat dan saran dari masing-masing kelompok.

3. Siklus III

Pelaksanaan tindakan siklus III ini bertujuan untuk perbaikan proses pembelajaran “menghindari perilaku tercela” dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI yang belum menghasilkan secara optimal pada siklus pertama dan kedua terutama saat memerankan dan memberikan pendapat dan saran. Ini bisa dilihat deri hasil observasi pada siklus pertama dan kedua. Agar penguasaan siswa lebih meningkat maka peneliti merencanakan kembalai suatu tindakan pada sikluis III. Adapun tujuan membuat siklus III adalah untuk memperbaiki tindakan pada siklus kedua. Tindakan utama pada siklus kedua tetap dilaksanakan pada siklusketiga yaitu metode *role playing*.

a. Rencana tindakan

Waktu pelaksanaan siklus ketiga adalah satu minggu setelah siklus kedua yaitu pada tanggal 29 november 2011 materi yang disampaikan adalah “kisah perilaku dusta / bohong musailamah Al Kadzab” dan memerankannya dengan teks yang dibuat sendiri oleh siswa berdasarkan teks yang diberikan guru.

Berdasarkan refleksi pada siklus pertama yang telah dilakukan peneliti merencanakan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Siswa tetap pada kelompoknya minggu lalu
- 2) Siswa merupakan peran dengan kata-kata sensiri.
- 3) Motivasi siswa untuk memberikan saran dan pendapat.
- 4) Guru memberikan nilai tertulis bagi siswa yang memberikan saran dan pendapat untuk kelompok lain.
- 5) Membimbing siswa dalam mengevaluasi pendapat dan saran bagi tokoh dan watak “menghindari perilaku tercela”

b. Tindakan

Pada proses pembelajaran siklus kedua ini pertama-tama guru akan memotivasi siswa untuk lebih berani memerankan dan memberikan pendapat dan sarannya masing-masing untuk peran yang akan diperankan siswa pada pertemuan kedua ini guru memberikan kebebasan siswa untuk dialog sendiri dengan bahasa yang benar berdasarkan teks yang telah diberikan guru. Selanjutnya guru akan menugaskan setiap siswa untuk memberikan pendapat atau saran bagi tiap peran yang diperankan setiap kelompok. Untuk pendapat dan saran yang dikemukakan tiap siswa guru akan memberikan bimbingan dan

evaluasi. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam tindakan siklus III ini adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

- a) Salam. Do'a, dan absensi
- b) Siswa membacakan al-Quran bersama-sama
- c) Apersepsi dan motivasi
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa membaca kisah musailamah Al Kadzab
- b) Siswa memperhatikan cerita Musailamah Al Kadzab yang disampaikan oleh guru
- c) Guru menjelaskan sifat dusta/bohong
- d) Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru
- e) Siswa menghafalkan teks dan cerita yang akan diperankan
- f) Siswa memerankan peran yang telah diterimanya di depan kelas bersama kelompok lain.
- g) Siswa memberikan pendapat/saran bagi peran yang dilakoni kelompok lain
- h) Siswa memberi pendapat untuk watak / tokoh bohong dalam cerita yang diperankan oleh masing-masing kelompok
- i) Siswa menyimpulkan cerita menghindari sifat dusta/bohong Musailamah Al Kadzab
- j) Menjawab pertanyaan dan soal

3) Kegiatan Penutup

- a) Siswa bersama-sama menyebutkan perilaku-perilaku tercela yang dimiliki oleh Musailamah Al Kadzab
- b) Guru menakhiri pelajaran dengan membaca Hamdailah

c. Observasi

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Tindakan Siklus III.

Hasil obeservasi aktivitas gurupada pelajaran PAI dengan metode *role playing* pada kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan

Meral Karimun pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel. XIII

Hasil Observasi Aktivitas dalam menggunakan Metode *Role playing* Pada Tindakan Siklus III

No	Aktivitas	Dilaksanakan				Tidak dilaksanakan
		4	3	2	1	
1	Memeberikan waktu bagi siswa untuk membaca materi perilaku tercela Abu Jahal, Abu Lahab dan Musailamah Al Kadzab					
2	Membaca kembali materi perilaku tercela Abu Jahal, Abu Lahab dan Musailamah Al-Kadzab					
3	Memeinta siswa untuk menyebutkan tokoh dan watak pada materi perilaku tercela					
4	Membagikan siswa untuk menyebutkan tokoh dan watak pada materi perilaku tercela					
5	Memeberikan waktu kepada sisw auntuk membaca teks cerita perilaku tercela Abu Jahal, Abu Lahab dan Musailamah Al-Kadzab					
6	Memeberikan kesempatan semua kelompok untuk memeberikan pendapat atau saran bagi kelompok lain yang memerankan cerita perilaku tercela.					

8	1073	Jerri Ardian										6	60	
9	1074	Lailatun Nurul										9	90	
10	1075	Lebiana putri										7	70	
11	1051	Milia										66	60	
12	1902	M. Rivaldi										10	100	
13	1055	M. Parizal										7	70	
14	1056	M. Rinto										6	60	
15	1077	M. Zulfikar										9	90	
16	1078	Novia										8	80	
17	1079	Nur Indah										7	70	
18	1080	Nur Fitri										7	70	
19	1082	R.Suhendri										8	80	
20	1083	Rena										5	50	
21	2091	Rozalina										7	70	
22	1059	Selvia Erista										4	40	
23	1086	Suhainy										10	100	
24	1087	Try Silviani										10	100	
Jumlah			21	18	18	19	20	18	18	18	17	19	185	-
Persentase			88	75	75	79	71	83	75	75	71	79	77	-

Dengan melihat tabel.XVI di atas, aktivitas belajar siswa dalam pelajaran menghindari perilaku tercela pada siklus III secara keseluruhan tergolong”Tinggi”. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai persentase aktivitas siswa mencapai 77% dan berada 66%-80%.

3) Hasil observasi aktivitas siswa pada tindakan Siklus III

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui metode *Role playing* pada siswa kelas VI SD Negeri 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel XV

Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 009 Teluk Paku Kabupaten Karimun

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Cholifatun	65	Sedang
2	Dini sasmita	65	Sedang
3	Fandi Saputra	70	Tinggi
4	Gyofani	75	Tinggi
5	Hamdani	70	Tinggi
6	Indah	65	Sedang
7	Jepri Iskandar	70	Tinggi
8	Jerri Ardiansyah	65	Sedang
9	Lailatun Nurul	80	Tinggi
10	Lebiana Putri	80	Tinggi
11	Milia	70	Tinggi
12	M. Rivaldi	70	Tinggi
13	M. Parizal	65	Sedang
14	M. Rinto	65	Sedang
15	M. Zulfikar	70	Tinggi
16	Novia	75	Tinggi
17	Nur Indah	75	Tinggi
18	Nur Fitri	70	Tinggi
19	R. Suhendri	65	Sedang
20	Rena	65	Sedang
21	Rozalina	60	Sedang
22	Selvia Erista	55	Rendah
23	Suhainy	60	Sedang
24	Try Silviani	65	Sedang
Jumlah		1635	Tinggi
Rata – Rata		68	

Sumber Data : Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 009 Teluk Paku, Data Olahan 2012

Tabel XVI**Klarifikasi Kategori Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 009 Teluk Paku****Siklus III**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat tinggi	81% - 100%	0	0%
Tinggi	66% - 80%	12	60%
Sedang	56% - 65%	11	46%
Rendah	41% - 55%	1	4%
Sangat rendah	0% - 40%	0	0%
Jumlah		24	100%

Sumber Data : Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 009 Teluk Paku, Data Olahan 2012

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 009 Teluk Paku pada tabel XVI di atas, menunjukkan bahwa penguasaan belajar siswa pada materi “menghindari perilaku yang tercela” mengalami peningkatan dari siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa secara individu yang memiliki nilai kategori”Tinggi” berjumlah 12 orang, kategori “Sedang” berjumlah 11 orang, dan yang memperoleh kategori”Rendah”berjumlah 1 orang siswa. Dari hasil belajar individu siswa tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penguasaan belajar siswa pada materi “menghindari perilaku yang tercela” tergolong”Tinggi” atau 68% karena berada pada rentang interval antara 60%80%. Dengan kata lain, metode *Role playing* yang diterapkan pada tindakan pembelajaran siklus III telah memberikan dampak yang positif bagi peningkatan hasil penguasaan siswa terhadap mataeri pembelajaran.

Tapi, meskipun tindakan pembelajaran siklus III ini dapat dikatakan memperoleh hasil yang optimal, namun secara klasikal hasil

belajar siswa meningkat dari tindakan siklus II yaitu 68%. Berdasarkan uraian hasil tindakan siklus III tersebut, maka penggunaan metode *Role playing* telah mampu meningkatkan penguasaan belajar siswa kelas VI SDN 009 Teluk Paku Kecamatan Meral Kabupaten Karimun.

d. Refleksi

Seperti halnya pada siklus I dan II, pengamatan didasarkan pada dua hal yaitu pengamatan pada aktivitas guru dalam memotivasi siswanya untuk penguasaan materi menghindari perilaku tercela pada mata pelajaran PAI dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil pengamatan pada siklus III menunjukkan peningkatan baik aktivitas guru maupun siswa dalam materi menghindari perilaku tercela. Ini berdasarkan pengamatan observasi terhadap 10 indikator jika diperhatikan pada siklus I dan II. Ini artinya tindakan yang ditetapkan guru pada siklus III berdampak baik pada penguasaan siswa pada materi menghindari perilaku tercela dalam mata pelajaran PAI. Adapun perbaikan yang terkesan memotivasi anak menguasai materi menghindari perilaku tercela ini adalah dialog pada teks drama yang akan diperankan pada siklus III adalah dialog yang dibuat sendiri oleh siswa dengan bahasanya yang benar berdasarkan teks yang diberikan guru.

C. Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diketahuinya bahwa aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing* mengalami peningkatan dari setiap siklus tindakan yang dilaksanakan. Pada siklus I,

aktivitas guru dan siswa dan siswa tergolong “Rendah” dengan perolehan nilai persentase aktivitas guru 50% dan aktivitas siswanya 41%. Pada siklus II, aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan dengan perolehan nilai persentase aktivitas guru mencapai 60% dan aktivitas belajar siswa mencapai 59%. Ini artinya, tindakan siklus II dapat dikatakan tergolong “Sedang”. Sedangkan pada siklus III, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan yang cukup memuaskan dengan perolehan nilai persentase aktivitas guru mencapai 80% dan aktivitasnya 77%. Dengan demikian, tindakan siklus III telah menunjukkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa tergolong “Tinggi” karena berada pada rentang interval 66%-80%.

Dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa tersebut di atas, maka tentunya memberikan dampak terhadap pencapaian hasil belajar siswa atau dalam hal ini terhadap hasil penguasaan belajar siswa pada materi “menghindari perilaku tercela”. Sama halnya seperti pada hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa yang mengalami peningkatan pada setiap tindakan siklus yang dilakukan, hasil belajar siswa dalam penelitian ini juga mengalami peningkatan. Pada tindakan siklus I, hasil belajar siswa secara klasikal memperoleh nilai rata-rata 55 dengan kategori “RENDAH”. Hal ini dikarenakan perolehan nilai rata-rata tersebut berada pada rentang interval antara 41%-55%. Pada tindakan siklus II, hasil belajar siswa pada materi “menghindari perilaku tercela” mengalami peningkatan dari tindakan siklus I dengan nilai rata-rata siswa secara klasikal mencapai 62 dengan kategori “SEDANG”. Hal ini ditunjukkan nilai rata-rata tersebut berada pada rentang interval antara 56%-65%. Sedangkan pada tindakan siklus III, hasil belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan dengan perolehan nilai rata-

rata 68 dan dikategorikan “TINGGI”, karena berada pada rentang interval antara 66%-80%. Dengan melihat hasil belajar siswa pada tindakan siklus III, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan metode *role playing* telah dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi “menghindari perilaku tercela”.

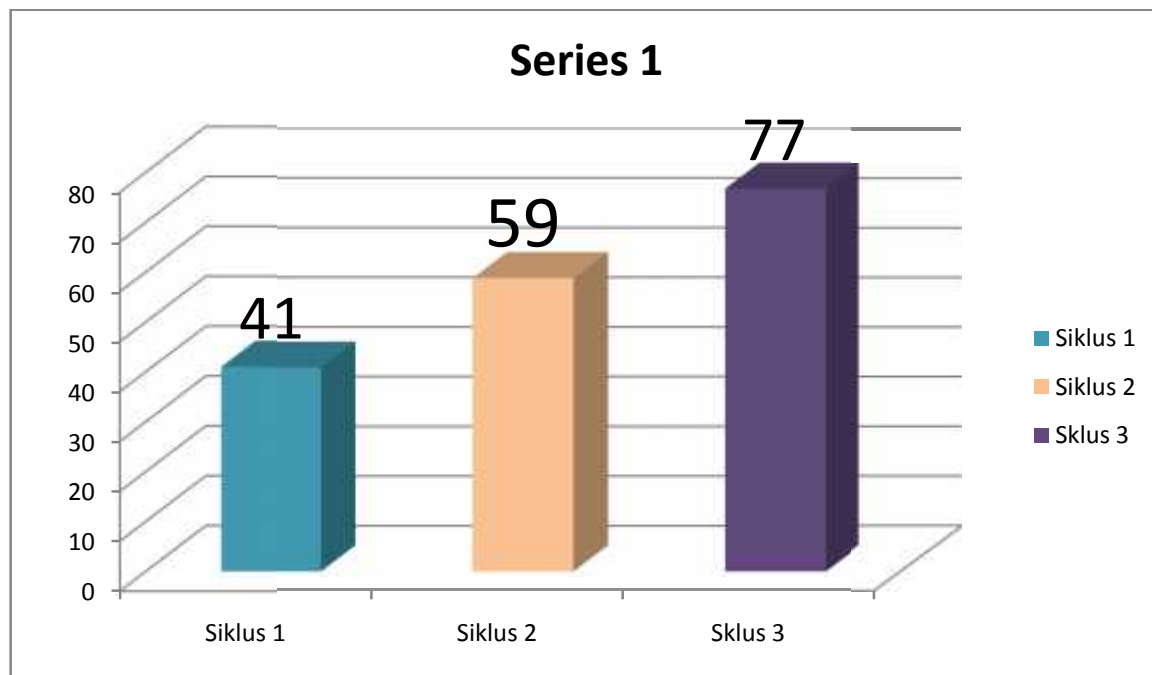
Untuk lebih jelasnya gambaran aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada tindakan siklus I, II, dan siklus III dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel XVII
Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Tindakan Siklus I, II, III

No.	Indikator Aktivitas	Persentase		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Membaca cerita tentang perilaku tercela Abu Lahab, abu jahal, dan musailamah Al kadzab	73%	79%	88%
2.	Memperhatikan cerita yang disampaikan guru	52%	63%	75%
3.	Menyebutkan tokoh dan watak yang ada dalam cerita abu jahal, abu lahab, dan musailamah al kazhab	43%	50%	75%
4.	Membentuk kelompok sesuai arahan guru	35%	54%	79%
5.	Menghafalkan teks dari cerita yang akan diperankan	43%	54%	71%
6.	Memerakan peran yang telah diterima didepan kelas secara bergantian	26%	63%	83%
7.	Memberika pendapat atau saran bagi peran yang dilakoni kelompok lain	30%	58%	75%
8.	Memberikan pendapat untuk watak dan tokoh dalam cerita yang diperankan masing – masing kelompok	35%	54%	75%
9.	Menyimpulkan isi cerita “Menghindari perilaku Tercela”	35%	63%	75%
10.	Menjawab pertanyaan dan soal	35%	58%	79%
Persentase Klasikal		41%	59%	77%

Sumber Data : Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 009 Teluk Paku, Data Olahan 2012

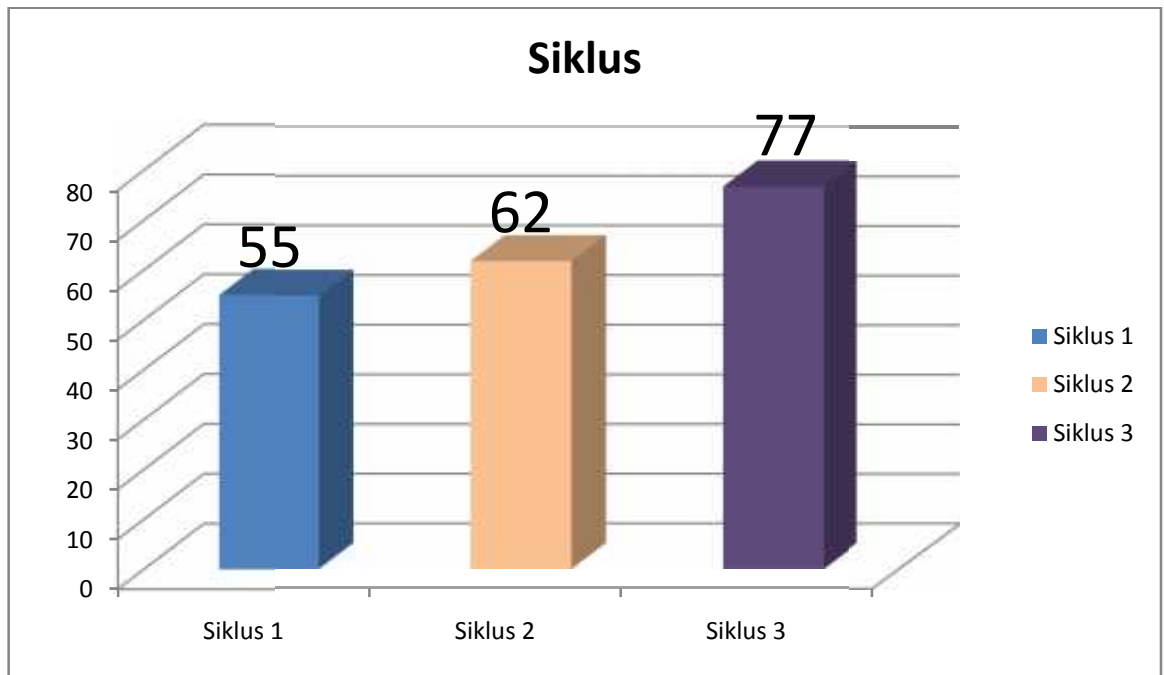
Gambar 1.
Grafik Aktivitas Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Tindakan
Siklus I, II, III



Tabel XVIII
Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Materi “Menghindari Perilaku
Tercela” Menggunakan Metode Role Plaring Pada Tindakan
Siklus I, II, dan III.

Pembelajaran		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
Kriteria	Standar	Frek.	(%)	Frek.	(%)	Frek.	(%)
Sangat Tinggi	81% - 100%	0	0%	0	0%	0	0%
Tinggi	66% - 80%	0	0%	4	17%	12	60%
Sedang	56% - 65%	7	29%	15	63%	11	46%
Rendah	41% - 55%	17	71%	5	21%	1	4%
Sangat rendah	0% - 40%	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah		24	100%	24	100%	24	100%

Gambar 2.
Grafik Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Materi “Menghindari Perilaku Tercela” Menggunakan Metode *Role playing* Pada Tindakan Siklus I, II, dan III



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap penelitian yang telah dilaksanakan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 009 Teluk Paku Kabupaten Karimun pada materi menghindari perilaku tercela dengan perolehan nilai persentase belajar mencapai 77% dan nilai rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 77.
2. Usaha guru dalam meningkatkan penguasaan siswa kelas VI SDN 009 Teluk Paku Kabupaten Karimun pada materi menghindari perilaku tercela juga mengalami peningkatan dengan hasil pencapaian akhir tindakan pembelajaran mencapai 80%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penulis ingin memberikan saran kepada para pembaca berkaitan dengan penggunaan Role Playing dalam meningkatkan penguasaan hasil belajar siswa khususnya pada materi menghindari perilaku tercela, sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian ini, penulis menyarankan kepada para guru khususnya guru SDN 009 Teluk Paku Kabupaten Karimun agar dapat menerapkan metode Role Playing tidak hanya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, tapi juga bias diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

2. Selain mampu meningkatkan hasil belajar siswa, metode Role Playing juga mampu meningkatkan kemampuan daya ingat siswa dalam menghafal materi pelajaran.
3. Meskipun penelitian ini telah menunjukkan hasil yang baik, namun tentunya masih terdapat kekurangan disana sini sehingga memberikan kesan bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu diharapkan pada peneliti lainnya yang melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengguakan metode Role Playing dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dapat melanjutkan penelitian ini agar menjadi lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisuf Sabri, Ilmu Pendidikan, Jakarta: CV. Pedoman Ilmu Jaya, 1999
- Blatner, *Metode Role Playing*, <http://hadiqotululum.Blogspot.com/2010/08/metode-role-playing-I.html>).
- Bustamam Ismail, (<http://hbis.wordpress.com/2007/11/27/sifat-sifat-tercela-dan-dosa-dosa-besar/>)
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran (menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Hartono,dkk, *PAIKEM”(Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan)*, Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2009.
- Herman J. Waluyo, Drama: Naskah Pementasan, dan Pengajarannya. Surakarta: UNS Press.2006
- Hisyam, Mujinem, anwar Senen, dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.
- Mansur, *Strategi Belajar Mengajar*, Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Dan Universitas Terbuka, 1995
- Muhammad Zainal Abidin, *Defenisi Pemahaman Dan Penguasaan Materi Menurut Para Ahli*, (<http://www.masbled.com/2011/09/02/defenisi-pemahaman-menurut-para-ahli/>)
- Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 Pasal 19 tentang, *Standar Pendidikan Nasional*
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2002
- Rumianiti, *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*, Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional, 2007
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta., 2003
- Sudono, 2007, *Pendekatan dan Metode Pembelajaran Geograsfi Di Sekolah Mnengah Pertama Negeri Pangkalpinang*, UNS.

Tim Penyusun Katalog Dalam Terbitan (kdt), *Kurikulum 2004 Standart Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003

Winarno Surachmad, *Metodologi Pengajaran Nasional*, Bandung: CV Jemmars, 1973

<http://www.pro-ibid.com/content/view/104/1/diakses> 10 Oktober 2011

<http://nadhirin.blogspot.com/2008/08/metode-pemeblajaran-efektif.html/diakses>,
10 oktober 2011