

PROPOSAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR AKIDAH AKHLAK

**MATERI IMAN KEPADA HARI AKHIR (KIAMAT) MELALUI METODE
PEMBELAJARAN ROLE PLAYING SISWA KELAS V DI MIS AL-JAM'İYATUL**

WASHLIYAH KUBU BABUSSALAM TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester Ganjil



Oleh:

ACHMAD NANGIM, S.Pd.I

MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA

AL-JAM'İYATUL WASHLIYAH

KEP. SUNGAI MAJO PUSAKO, KEC. KUBU BABUSSALAM,

KAB. ROKAN HILIR

2022

SURAT PERNYATAAN LAPORAN PTK

Yang bertanda tangan di bawah ini, peneliti :

Nama : **ACHMAD NANGIM, S.Pd.I**

Mata pelajaran yang diampu : Akidah Akhlak

Jabatan : Guru pada MIS Al-Jam'iyatul Washliyah.

Dengan ini menyatakan bahwa publikasi ilmiah berupa karya tulis laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah asli, hasil karya peneliti sendiri, bukan jiplakan dari manapun dan tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain; kecuali

bagian-bagian tertentu yang peneliti ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata caradan etika penulisan karya tulis yang lazim.

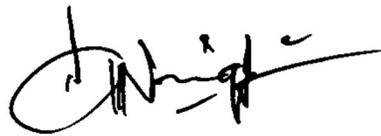
Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab peneliti.

Kepala Madrasah

Kubu Babussalam, 13 Februari 2023
Peneliti




Achmad Nangim, S.Pd.I
NIP. -


ACHMAD NANGIM, S.Pd.I

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Alloh SWT atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan perbaikan pembelajaran ini dengan sebaik-baiknya. Penyusunan laporan ini didasarkan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang disusun dan diajukan sebagai syarat untuk memenuhi tugas Peningkatan Profesi Guru (PPG) Akidah Akhlak. Harapan peneliti semoga penelitian ini dapat membantu mengatasi masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran di MIS Al-Jam'iyatul Washliyah, Kepenghuluan Sungai Majo Pusako, Kecamatan Kubu Babussalam, Kabupaten Rokan Hilir, Provinsi Riau.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan penelitian ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga tidak lepas dari bantuan, kerjasama dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.

Peneliti sangat menyadari bahwa PTK ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu peneliti mohon maaf yang sebesar-besarnya dan peneliti mengharap kritik dan saran demi sempurnanya tulisan ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan akan mendapat ridho Alloh SWT, amin. Akhir kata semoga penelitian ini dapat berguna bagi semua pihak.

Kubu Babussalam, 13 Februari2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	4
B. Penelitian Terdahulu	13
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	14
B. Variabel Penelitian	15
C. Populasi dan Sampel	15
D. Jenis, Sumber dan Pengumpulan Data	16
E. Tehnik Analisis Data	17
DAFTAR PUSTAKA	19
Lampiran	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pembelajaran materi Akidah Akhlak Fase C kelas 5 adalah untuk membentuk karakter dan moral yang baik pada siswa. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat memahami dan menginternalisasi ajaran-ajaran agama yang berkaitan dengan akidah dan akhlak. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran ini adalah agar siswa dapat mengembangkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Kondisi kemampuan akademik peserta didik umumnya heterogen atau berbeda-beda di setiap kelasnya. Hal ini menyebabkan kendala bagi guru dalam pemberian materi, pengelolaan kelas serta penerapan metode dengan harapan agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan metode atau strategi yang cocok untuk memadukan pengajaran kepada siswa baik itu dalam pemberian materi, pemahaman siswa dan pengelolaan kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah berhubungan dengan akidah, akhlak, adab dan kisah keteladanan yang dapat membentuk keribadian siswa menjadi beriman, bertakwa, dan juga memiliki akhlak yang mulia. Proses pembelajaran akidah akhlak juga menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik memiliki pengalaman yang berkesan mendalam.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, pelajaran Akidah Akhlak diikuti oleh siswa dengan kurang antusias. Bahkan banyak siswa yang pasif dan bermalas-malasan selama mengikuti pelajaran. Banyak siswa yang merasa jenuh dengan proses pembelajarannya. Hal ini di karenakan strategi yang di gunakan oleh guru kurang mengaktifkan siswa sehingga berdampak pada nilai hasil belajar siswa. Banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan bermain sendiri selama pembelajaran berlangsung. Maka di perlukan suatu metode/strategi yang dapat menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan penelitian yang saya temui dalam observasi yang dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2023, hasil ulangan harian mata pelajaran Akidah Akhlak kelas V tahun ajaran 2023-2024 dengan materi “Akhlak Terpuji (Teguh Pendirian, Dermawan dan Tawakal)”, 13 dari 18 anak memperoleh nilai di bawah nilai ketuntasan dengan nilai KKM sebesar 70. Kondisi seperti ini di akibatkan oleh: 1) kemampuan peserta didik yang berbeda-beda di setiap kelas, 2) motivasi peserta didik yang kurang, 3) metode yang di gunakan guru kurang bervariasi dan tidak dapat meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran, 4) selama proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku modul ajar dan metode dekte tanpa adanya variasi media atau metode pembelajaran lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut. maka diperlukan suatu alternatif metode pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah tersebut di kelas. Metode yang akan digunakan diharapkan mampu menyelesaikan keanekaragaman kondisi peserta didik di kelas, serta dapat meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik di kelas. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan

pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif penyelesaian masalah adalah metode pembelajaran Role Playing. Pembelajaran Role Playing adalah suatu usaha pembelajaran untuk memperoleh pemahaman akan hakikat suatu konsep atau prinsip siswa aktif dalam proses kegiatan atau latihan dalam situasi tiruan, serta siswa memerankan secara langsung adegan dalam materi tersebut (Abimanyu, 2009: 6-22).

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam Role Playing murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000).

Sapriya (2007: 110) mengemukakan dalam bukunya bahwa: Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagaian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang.

Pembelajaran Role Playing menekankan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan keaktifan siswa tersebut diharapkan siswa dapat lebih memaknai materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa dapat melakukan komunikasi aktif dengan sesama teman dalam memerankan role playing tersebut. Dengan siswa turut memerankannya secara langsung diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah. Berdasarkan paparan tersebut di atas maka saya sebagai penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Peningkatan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Materi Iman Kepada Hari Akhir(Kiamat) Melalui Metode Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas V di MIS Al-Jam’iyatul Washliyah Kubu Babussalam Tahun Ajaran 202/2023”* yang merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) terhadap siswa kelas V di MIS Al-Jam’iyatul Washliyah Kepenghuluan Sungai Majo Pusako, Kecamatan Kubu Babussalam, Kabupaten Rokan Hilir, Provinsi Riau..

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan metode Role Playing dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi Iman kepada hari akhir/kiamat siwa kelas V di MIS Al-Jam’iyatul Washliyah Kubu Babussalam?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi iman kepada hari akhir/kiamat siswa kelas V di MIS Al-Jam’iyatul Washliyah Kubu Babussalam melalui metode Role Playing ?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui pelaksanaan metode Role playing dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi Iman kepada hari akhir/kiamat siswa kelas V di MIS Al-Jam'iyatul Washliyah Kubu Babussalam.
2. Mengetahui peningkatan prestasi belajar Akidah Akhlak materi iman kepada hari akhir siswa kelas V di MIS Al-Jam'iyatul Washliyah Kubu Babussalam melalui metode Role Playing .

D. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Bagi siswa, sebagai upaya untuk menumbuhkan motivasi, semangat belajar siswa, prestasi belajar siswa dan melatih siswa terlibat langsung memerankan dalam pembelajaran serta menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa pada tugasnya.
2. Bagi Peneliti, Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang metode pembelajaran role playing sebagai wahana untuk saling bekerjasama dengan siswa lain serta menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa pada tugasnya.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Landasan Teori

1. Prestasi belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni prestasi dan belajar. Untuk memahami lebih jauh tentang pengertian prestasi belajar, peneliti menjabarkan makna dari kedua kata tersebut. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bersifat edukatif dan mendidik. Melalui kegiatan belajar mengajar siswa diharapkan mampu menanamkan dan menerapkan sejumlah norma ke dalam setiap peserta didik sehingga proses belajar mengajar akan lebih bermakna.

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, pengertian prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya) (1991: 787). Sedangkan menurut Saiful Bahri Djamarah (1994: 20-21) dalam bukunya *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Dalam buku yang sama Nasrun Harahap, berpendapat bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan seseorang atau kelompok yang telah dikerjakan, diciptakan dan menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan bekerja. Selanjutnya untuk memahami pengertian tentang belajar berikut dikemukakan beberapa pengertian belajar diantaranya menurut Slameto (2003: 2) dalam bukunya *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* bahwa belajar ialah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Muhibbin Syah (2000: 136) bahwa belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Begitu juga menurut James Whitaker yang dikutip oleh Wasty Soemanto (1990: 98-99), belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan rutin pada seseorang sehingga akan mengalami perubahan secara individu baik pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang dihasilkan dari proses latihan dan pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Winkel melalui Sunarto (1996: 162) mengatakan bahwa “prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya”. Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (1990: 130) prestasi belajar merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu.

Berdasarkan beberapa batasan diatas, prestasi belajar dapat diartikan sebagai kecakapan nyata yang dapat diukur yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai interaksi aktif antara subyek belajar dengan obyek belajar selama berlangsungnya proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara umum menurut Slameto (2003: 54) pada garis besarnya meliputi faktor intern dan faktor ekstern yaitu:

1) Faktor intern. Dalam faktor ini dibahas 2 faktor yaitu:

a) Faktor jasmaniah mencakup:

- Faktor kesehatan
- Cacat tubuh

b) Faktor psikologis mencakup:

- (1) Intelegensi, (3) Minat, (5) Motivasi, (7) Kesiapan.
(2) Perhatian (4) Bakat (6) Kematangan,

c) Faktor kelelahan

2) Faktor ekstern. Faktor ini dibagi menjadi 3 faktor, yaitu:

a) Faktor keluarga mencakup:

- (1) cara orang tua mendidik (4) keadaan ekonomi keluarga
(2) relasi antar anggota keluarga (5) pengertian orang tua
(3) suasana rumah (6) latar belakang kebudayaan

b) Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah

c) Faktor masyarakat meliputi kegiatan dalam masyarakat, media, teman bermain, bentuk kehidupan bermasyarakat, Selanjutnya Sumadi Suryabrata (2002: 233) mengklasifikasikan

c. Faktor-faktor yang memepengaruhi belajar sebagai berikut:

- 1) Faktor-faktor yang berasal dari luar dalam diri
 - a) Faktor non-sosial dalam belajar. Meliputi keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat dan alat-alat yang dipakai untuk belajar(alat tulis, alat peraga)
 - b) Faktor sosial dalam belajar
- 2) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri
 - a) Faktor fisiologi dalam belajar. Faktor ini terdiri dari keadaan jasmani pada umumnya dan keadaan fungsi jasmani tertentu.
 - b) Faktor psikologi dalam belajar. Faktor ini dapat mendorong aktivitas belajar seseorang karena aktivitas dipacu dari dalam diri, seperti adanya perhatian, minat, rasa ingin tahu, fantasi, perasaan, dan ingatan.

Pendapat lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2002: 60) yaitu:

- 1) Faktor internal
 - a) Faktor jasmaniah, Faktor jasmaniah, baik bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya
 - b) Faktor psikologi, baik bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas :
 - o Faktor intelektual yang meliputi: Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat, Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki
 - o Faktor non intelektual yaitu unsure-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
 - o Faktor kematangan fisik maupun psikis
- 2) Faktor Eksternal
 - a) Faktor sosial, yang terdiri atas :Lingkungan kerja, Lingkungan sosial, Lingkungan masyarakat, dan Lingkungan kelompok
 - b) Faktor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian
 - c) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim
 - d) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan

Jadi, berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua yaitu:

1) **Faktor intern**

Faktor ini berkaitan dengan segala yang berhubungan dengan diri siswa itu sendiri berupa motivasi, minat, bakat, kepandaian, kesehatan, sikap, perasaan dan faktor pribadi lainnya.

2) Faktor ekstern

Faktor ini berhubungan dengan pengaruh yang datang dari luar diri individu berupa sarapa dan prasarana, lingkungan, masyarakat, guru, metode pembelajaran, kondisi social, ekonomi, dan lain sebagainya.

2. Metode Pembelajaran Role Playing

a. Pengertian

Menurut Roestiyah (2008: 90-94) menyatakan bahwa, metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran dengan mendemonstrasikan atau memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam suatu permasalahan dengan permainan, di mana siswa diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. Siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Ia dapat belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, bagaimana cara mendekati dan *berhubungan* dengan orang lain, dan dalam situasi tersebut mereka harus dapat memecahkan masalahnya.

Penerapan metode *Role Playing* dapat membuat siswa mengerti bagaimana cara menerima pendapat orang lain. Siswa juga harus bisa berpendapat, memberikan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya. Jika diperlukan dapat mencari jalan keluar atau berkompromi dengan orang lain jika terjadi banyak perbedaan pendapat. Lebih bagus lagi jika siswa mampu mengambil kesimpulan atau keputusan dari tiap-tiap persoalan.

Menurut Roestiyah (2008:96) menyatakan bahwa pelaksanaan metode *Role Playing* dapat berhasil dengan efektif, maka harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan teknik ini,
2. Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat siswa.
3. Guru harus mampu menjelaskan materi dengan menarik, sehingga siswa tergerak untuk memecahkan masalah itu,
4. Agar siswa paham peristiwanya, maka guru harus bisa mejelaskan dan mengatur adegan yang akan dimainkan siswa,
5. Guru harus menjelaskan apa yang harus dilakukan siswa, dan bagaimana memerankan naskah yang diberikan guru,

6. Siswa lain harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, mereka juga harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah selesai memerankan naskah,
7. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi walaupun masalah belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

Beberapa keunggulan metode *Role Playing* menurut Roestiyah (2008: 97) antara lain:

1. Siswa terlatih untuk mendramatisasikan masalah dan mereka lebih tertarik mengikuti pelajaran,
2. Melatih keberanian siswa untuk tampil di muka umum,
3. Membuat kelas menjadi hidup karena dapat menarik perhatian siswa,
4. Melatih penghayatan terhadap suatu peristiwa,
5. Melatih anak untuk berpikir secara teratur.

Beberapa kelemahan metode *Role Playing* menurut Roestiyah (2008:96) yaitu bila guru tidak memahami langkah-langkah strategi ini maka akan mengacaukan berlangsungnya *Role Playing*, karena guru yang memegang peranan dalam pembelajaran dan penonton tidak tahu arah bersama-sama.

Wikipedia (2012) menyebutkan bahwa *Role Playing* adalah sebuah [permainan](#) yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Jill Hadfield (dalam Santoso, 2011) menyatakan bahwa *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Hadari Nawawi (dalam Kartini, 2007) menyatakan bahwa bermain peran (*Role Playing*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

Sehubungan dengan itu, Santoso (2011) mengatakan bahwa model *Role Playing* adalah adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.

Hapidin (dalam Kartini, 2007) menyatakan bahwa dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau

benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Contoh kegiatan ini misalnya anak memerankan bagaimana Bapak Tani mencangkul sawahnya, bagaimana kupu-kupu yang menghisap madu bunga, bagaimana gerakan pohon yang ditiup angin, dan sebagainya. Baroro (2011) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa dalam *Role Playing* peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri.

Sehubungan dengan itu, Nursid Sumaatmadja (dalam Kartini, 2007) juga menyatakan bahwa metode bermain peran sangat difokuskan pada kenyataankenyataan yang terjadi di lingkungan masyarakat. metode ini berhubungan dengan penghayatan suatu peranan sosial yang dimainkan anak di masyarakat.

Basri Syamsu (dalam Santoso, 2011) menyatakan bahwa dalam *Role Playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Santoso, 2011).

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Djumingin (2011: 174) menyatakan bahwa sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakokan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi. Secara lebih lengkap, berikut langkah-langkah sistematisnya:

1. Guru menyuruh menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar;
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang;
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;

5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
6. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan;
7. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing;
8. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum;
10. Evaluasi;
11. Penutup.

c. Kelebihan dan Kekurangan

Banyak kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *Role Playing*. Kelebihan-kelebihan tersebut di antaranya:

1. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka;
2. Bagi siswa; berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain; mengakui pendapat orang lain itu; saling pengertian; tenggang rasa; toleransi;
3. Melatih siswa untuk mendesain penemuan;
4. Berpikir dan bertindak kreatif;
5. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya;
6. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan;
7. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan;
8. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat;
9. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175-176)..
10. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
11. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan;
12. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;
13. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi (Santoso, 2011).

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *role playing* pun bukanlah model pembelajaran yang sempurna dan tentu memiliki kekurangan seperti halnya model pembelajaran lainnya. Kekurangan-kekurangan tersebut di antaranya:

1. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. Misalnya, terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut;
2. Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran;
3. Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama (Djumingin, 2011: 175-176).
4. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu;

Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai (Santoso, 2011)

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai penggunaan metode *role playing* sudah pernah dilakukan oleh orang lain. Penelitian ini dilakukan oleh Rara Yuniar Fadhila, “Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang” pada tahun 2014. Dalam penelitian tersebut aspek kajiannya adalah sebagai berikut:

1. Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui perencanaan penerapan Metode Role Playing pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji.
2. Mata pelajaran yang diteliti adalah Akidah Akhlak materi akhlak terpuji Kelas IV.
3. Tempat penelitian di daerah perkotaan yaitu di MI Yaspuri Kota Malang.

Perbedaannya adalah sebagai berikut:

1. Materi yang diteliti berbeda dimana penelitiannya tentang akhlak terpuji, Sedangkan penelitian pada PTK ini tentang Iman kepada hari akhir/kiamat.
2. Tujuan pembelajarannya adalah untuk mengetahui pelaksanaan metode Role playing dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji (Teguh Pendirian, Dermawan, dan Tawakal)

siwa kelas V. Sedangkan tujuan penelitian pada PTK ini yaitu siswa dapat mendeskripsikan pengertian hari akhir, nama-nama hari akhir, tanda-tanda dan hikmah mempelajari hari akhir.

3. Tempat penelitian dilaksanakan di daerah pedalaman yaitu di MIS Al-Jam'iyatul Washliyah, Kecamatan Kubu Babussalam, Kabupaten Rokan Hilir, Provinsi Riau.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran atau memecahkan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini dilakukan penelitian tentang hasil belajar siswa kelas V MIS Al-Jam'iyatul Washliyah Kubu Babussalam, Rokan Hilir pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji (teguh pendirian, dermadan, dan tawakal)

Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif sebab menggambarkan bagaimana suatu metode pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil belajar yang didapatkan setelah metode diterapkan. Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas. Dalam Penelitian Tindakan Kelas mempunyai karakteristik berupa penelitian dilakukan secara bersiklus setiap siklus terdiri atas : Kegiatan Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi serta Rencana perbaikan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Manca dan Sonhaji (Akbar,2010:15) menyatakan bahwa penelitian kualitatif itu memiliki karakteristik antara lain:

1. Peneliti bertindak sebagai fasilitator untuk memecahkan masalah
2. Hasil penelitian ditujukan untuk aplikasi segera oleh orang-orang yang terlibat dalam penelitian.
3. Desain penelitian kualitatif diformulasikan ketika penelitian sedang berlangsung, bukan disusun sebelum penelitian

Model dalam penelitian ini menggunakan model kolaboratif antara peneliti dan guru kelas V, dimana peneliti berperan sebagai pengajar dengan menerapkan metode role playing pada mata pelajaran Akidah Akhlak, serta guru bertindak sebagai observer dalam pembelajaran.

A. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2009), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Arikunto (2010), variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu titik perhatian suatu penelitian. Artinya menguji kecocokan antara teori dan fakta empirisyang ada didalam dunia nyata.

Dalam proposal penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V MIS Al-Jam'iyatul Washliyah yang menggunakan metode Role Playing dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi Iman kepada hari akhir/kiamat. Variabel penelitiannya yaitu menggunakan variabel bebas yaitu:

1. Cara penerapan metode pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran akidah Akhlak materi iman kepada hari akhir/kiamat.
2. Pengaruh penggunaan metode Role Playing dalam pembelajaran akidah Akhlak materi iman kepada hari akhir/kiamat.
3. Kelebihan pembelajaran menggunakan metode Role Playing.
4. Kekurangan pembelajaran menggunakan metode Role Playing.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung atau pengukuran kualitatif maupun kuantitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (Sudjana, 1992:6). Berdasarkan populasi penelitian ini maka tingkat keberhasilan pembelajaran Role Playing terhadap keberhasilan pembelajaran akidah akhlak materi iman kepada hari akhir/kiamat pada murid Madrasah Ibtidaiyah kelas V adalah:

Tabel Jumlah populasi Penelitian

Kelas	Jumlah murid laki-laki	Jumlah murid perempuan	Guru	Jumlah
5	10 siswa	8 siswi	1	19

Berdasarkan data di atas populasi yang diteliti adalah 20 orang. Dengan jumlah warga kelas hanya 20 orang maka sampel sekurang-kurangnya adalah 90% dari jumlah populasi.

C. Jenis Sumber dan Pengumpulan Data

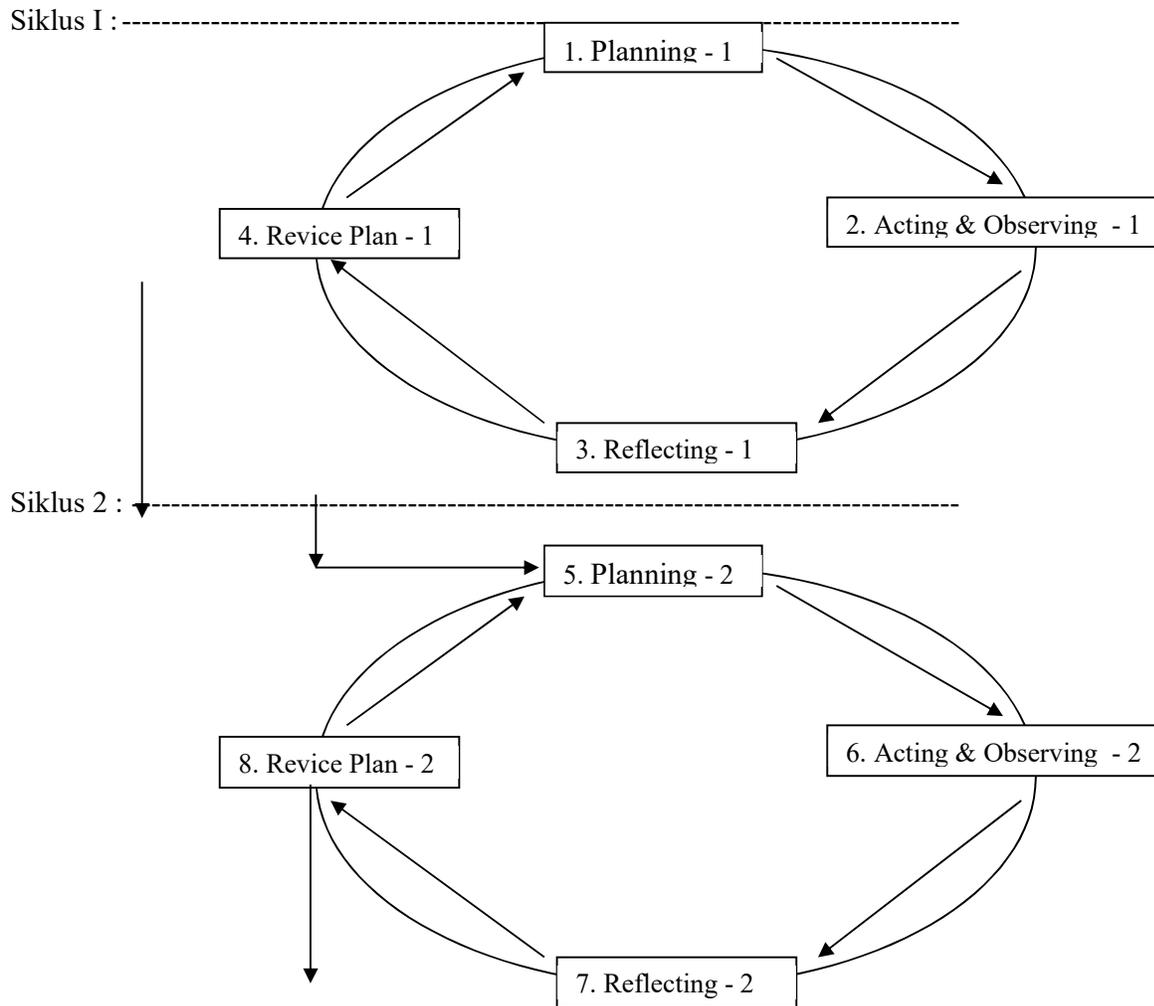
a. Jenis Tindakan

Dalam Penelitian Tindakan Kelas mempunyai karakteristik berupa penelitian dilakukan secara bersiklus setiap siklus terdiri atas : kegiatan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi serta rencana perbaikan. Penelitian tindakan akan diakhiri apabila hasil belajar siswa sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 75.

Penelitian mengacu pada diagram yang digambarkan oleh Kemmis & Taggart dalam Sa'dun Akbar, Penelitian Tindakan Kelas (2008: 28).

Gambar 3.1

Diagram Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas



Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan & pengamatan, refleksi dan revisi perencanaan. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah dari siswa kelas V MIS Al-Jam'iyatul Washliyah sebanyak 18 siswa dan guru yang mengajar dalam kelas tersebut termasuk wali kelas adalah 2 (dua) guru.

c. Tehnik pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes dalam hal ini berupa tes perbuatan untuk melakukan bermain peran. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang prakter pembelajaran di kelas. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kesan-kesan siswa pada saat proses pembelajaran. Dokumentasi

dilakukan untuk mengumpulkan data tentang berbagai peristiwa dalam proses pembelajaran melalui foto, karya siswa atau porto folio siswa. Data tes berupa daftar nilai hasil pembelajaran siswa melalui evaluasi (penilaian).

D. Tehnik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putaran atau siklus dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk menilai ulangan atau tes evaluasi

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes evaluasi dapat dirumuskan :

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

Dengan :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Hasil belajar didapat dari hasil akhir siswa melalui tes evaluasi yang diberikan, untuk menentukan ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus, skor tes dari setiap siklus dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) perseorangan dan klasikal. Skor yang diperoleh siswa setiap akhir siklus selanjutnya dinyatakan dalam bentuk presentase yang menyatakan ketuntasan belajar secara klasikal menurut ketentuan MIS Al-Jam'iyatul Washliyah Kubu Babussalam. Secara perseorangan siswa telah tuntas belajar apabila kriteria ketuntasan minimal mencapai skor tes minimal 75 untuk mengetahui ketuntasan belajar secara individual digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal maksimal}} \times 100$$

Secara klasikal dianggap tuntas belajar apabila telah mencapai 80% dari jumlah siswa yang telah mengikuti tes yang mendapatkan nilai minimal 75. Ketuntasan belajar klasikal siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{ Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ Siswa}} \times 100 \%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan didiskusikan tentang hasil pengamatan dan interpretasi terhadap hasil penelitian. Data yang diperoleh dari penelitian adalah data yang berasal dari lembar observasi berupa pengamatan guru dan siswa pada setiap siklus pembelajaran. Hasil tes siswa setiap pembelajaran dan data respon siswa terhadap proses pembelajaran.

1. Pra Siklus

Kegiatan Pra Siklus ini peneliti mengambil data hasil pembelajaran yang dilakukannya di kelas V MIS Al-Jam'iyatul Washliyah Kubu Babussalam, pada tanggal 26 Oktober 2023 di kelas V MIS Al-Jam'iyatul Washliyah Kubu Babussalam, pada mata pelajaran Akidah Akhlak dalam SK: 3 "Iman kepada hari akhir/kiamat" KD: 3.1 Mendeskripsikan iman kepada hari akhir. KD 3.2 Mendeskripsikan nama-nama hari akhir, KD 3.3 Mendeskripsikan tanda-tanda hari akhir, dan KD 3.4 Mendeskripsikan hikmah mempelajari iman kepada hari akhir. Kesulitan yang ditemui adalah ketika peserta mengikuti pembelajaran sudah kondusif, akan tetapi mereka cenderung sulit mengingat dan memahami materi yang disampaikan guru. Hal itu mempengaruhi hasil belajar, sehingga dinilai belum tuntas dari kriteria minimum (KKM) yaitu 70. Penilaian hasil belajar yang diperoleh 10 dari 18 siswa (55%) belum mencapai nilai ketuntasan minimal. Siswa yang mengalami ketuntasan sebanyak 8 anak dari 18 anak (45%). Berdasarkan hasil nilai pada pra Siklus ini maka peneliti menginginkan peningkatan hasil belajar Akidah Akhlak tema iman kepada hari akhir dengan menggunakan metode Role Playing pada kegiatan pembelajaran siklus 1.

• Refleksi

Pada kegiatan pra siklus peneliti memperoleh nilai hasil belajar siswa mengenai alat indra manusia mata dengan waktu yang telah dilaksanakan, serta beberapa data lapangan yang didapatkan dari proses wawancara dengan Ibu Reni Susilawali S.Pd.I yang merupakan guru Wali Kelas pada kelas V. Dari analisis hasil penelitian di atas, yang menyatakan masih banyak siswa yang tidak tuntas dalam materi alat indra manusia mata maka kegiatan pembelajaran selanjutnya akan menerapkan metode Role Playing pada siklus 1.

2. Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, pada tanggal 26 Oktober 2022 pada kelas V di MIS Al-Jam'iyatul Washliyah Kubu Babussalam.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan diantaranya menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/Modul Ajar beserta kelengkapannya, LKPD siklus I, menyiapkan lembar asesmen/penilaian siswa dan lembar observasi siswa.

b. Tahap Pelaksanaan & Observasi

- Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ini, peneliti bertindak sebagai guru yang dibantu oleh guru mata pelajaran yaitu Ibu Reni Susilawati, S.Pd.I yang juga bertindak sebagai observer/pengamat jalannya pembelajaran di kelas. Proses belajar mengajar mengacu pada satuan pelajaran yang telah disiapkan pada tahap perencanaan. Kegiatan pembelajaran diawali dengan presensi siswa, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta brainstorming tanya jawab antara guru dan siswa tentang materi yang akan dipelajari, kegiatan tanya jawab materi serta pengamatan terhadap gambar menunjukkan kegiatan eksplorasi siswa.

Setelah kegiatan inti, guru meminta siswa yang telah ditunjuk pada hari sebelumnya sebagai tokoh/pemeran dalam penerapan metode Role Playing Iman kepada hari akhor. Siswa yang telah ditunjuk presentasi Role Playing untuk melaksanakan tugasnya masing-masing materi tentang kepanikan manusia dan penyesalan manusia saat hari akhir benar-benar tiba, sedangkan siswa yang lainnya menyimak dan memperhatikan. Kegiatan siswa berupa menerapkan metode Role Playing merupakan bentuk kegiatan elaborasi siswa

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Berikut data hasil penelitian pada siklus I

Tabel 1.1

Data Hasil Belajar pada siklus I

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas (T)	Tidak Tuntas (TT)
1.	Achmad Taufik	70	58	-	TT
2.	Anjani Lailatul Maghfiroh	70	60	-	TT
3.	Citra Nazirah Achmad	70	75	T	-
4.	Desta Kurniawan	70	65	-	TT
5.	Dzikri Farhan Mudris	70	80	T	-
6.	Ikiwanul Muslim	70	60	-	TT
7.	Muhammad Alwi	70	80	T	-
8.	Muhammad Al-Huda	70	65	-	TT
9.	Muhammad Yusuf	70	100	T	-
10.	Malika Putri Zulaikha	70	62	-	TT
11.	Nurfadila	70	54	-	TT
12.	Sabila Aliya Husna	70	70	T	-
13.	Safwan Alfarizi	70	70	T	-

14.	Siti Syifa Sabrina	70	67	-	TT
15.	Suhaila Ilma Afifah	70	90	T	-
16.	Tri Hidayatullah	70	65	-	TT
17.	Yusni Ramadani	70	60	-	TT
18.	Zahra Asila Rahma	70	70	T	-

- Tahap Observasi

Pada tahap observasi ini meliputi hal yaitu observasi terhadap siswa. Pada tahap observasi siswa meliputi hal-hal yang terkait dengan keaktifan melaksanakan tugas dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran mulai awal sampai berakhirnya pembelajaran.

Tabel 1.2

Hasil Observasi Siswa Siklus I

No.	Nama Siswa	Kegiatan Siswa				Aktif	Tidak Aktif
		Mendengarkan penjelasan guru	Menjawab pertanyaan guru	Kemampuan bertanya	Kerjasama & keaktifan dalam diskusi		
1.	Achmad Taufik	√	-	-	√	-	√
2.	Anjani Lailatul M	-	-	-	√	-	√
3.	Citra Nazirah Achmad	√	√	√	√	√	-
4.	Desta Kurniawan	√	-	-	√	-	√
5.	Dzikri Farhan Mudris	√	√	√	√	√	-
6.	Ikiwanul Muslim	√	-	-	√	-	√
7.	Muhammad Alwi	√	-	-	√	√	-
8.	Muhammad Al-Huda	-	-	-	√	-	√
9.	Muhammad Yusuf	√	√	√	√	√	-
10.	Malika Putri Zulaikha	√	-	-	√	-	-
11.	Nurfadila	√	-	-	-	-	√
12.	Sabila Aliya Husna	√	-	-	-	-	√
13.	Siti Sifa Sabrina	√	-	√	√	√	-
14.	Syafwan Al-Farisi	√	√	-	√	-	√
15.	Suhaila Ilma Afifah	√	√	√	√	√	-
16.	Tri Hidayatullah	√	-	-	-	-	√
17.	Yusni Ranadhani	√	-	-	-	-	√
18.	Zahra Asila Rahma	√	-	-	-	-	√

c. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran Role Playing. Dari data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I dengan Kompetensi Dasar iman kepada hari akhir/kiamat. Dengan menerapkan metode Role Playing ini masih terdapat kekurangan terutama pada penokohan suatu materi dan penghayatan pemerannya yang telah ditunjuk dalam Role Playing, siswa masih terlihat bingung dengan tugas masing-masing yang tertera dalam skenario Role Playing.
2. Guru kurang dalam memberikan motivasi terhadap siswa
3. Sebelum pelaksanaan pembelajaran seharusnya mempersiapkan media yang lengkap sehingga pelaksanaan pembelajaran akan bermakna dan berjalan lancar sesuai dengan tujuan pembelajaran
4. Siswa kurang begitu mengerti dengan diterapkannya metode Role Playing ini.

d. Upaya perbaikan Siklus (Revisi Plan)

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran Guru lebih bersungguh-sungguh dalam melatih siswa Role Playing materi iman kepada hari akhir/kiamat .

Guru perlu menjelaskan bahwa metode Role Playing adalah metode belajar dengan cara memerankan suatu tokoh/permasalahan dalam proses belajar mengajar berlangsung. Guru menyiapkan segala media yang dibutuhkan saat proses belajar mengajar, seperti in focus/proyektor, video kejadian alam yang menggambarkan kehancuran alam. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan dengan cara mengkonsolidasi pembelajaran

3. Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, pada tanggal 06 November 2022 pada kelas V di MIS Al-Jam'iyatul Washliyah Kubu Babussalam.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan diantaranya menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul Ajar/Rencana Pelaksanaan Pembelajaran beserta kelengkapannya, LKPD siklus II, menyiapkan lembar penilaian siswa dan lembar observasi bagi guru dan siswa.

b. Tahap Pelaksanaan & Observasi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II mengacu pada satuan pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan presensi siswa, memberikan motivasi siswa agar siswa menjadi lebih giat dalam mengikuti proses belajar di kelas, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, serta brainstorming tanya jawab antara guru dan siswa tentang materi yang akan dipelajari. Kegiatan tanya jawab materi serta pengamatan terhadap gambar menunjukkan kegiatan

eksplorasi siswa. pada kegiatan tanya jawab ini guru memberikan jenis pertanyaan yang bervariasi sehingga siswa diberi kesempatan untuk membuka dan menyampaikan pengetahuannya.

Setelah kegiatan eksplorasi, guru meminta siswa yang telah ditunjuk pada hari sebelumnya sebagai tokoh/pemeran dalam penerapan metode Role Playing materi iman kepada hari akhir/kiamat. Pada hari sebelumnya guru melatih siswa yang akan melakukan role playing dengan bersungguh-sungguh, begitu pula dengan siswa yang telah ditunjuk menyimak, menghafal dan memahami sehingga nantinya dalam Role Playing akan berlangsung dengan baik dan lancar.

Siswa yang telah ditunjuk presentasi Role Playing untuk melaksanakan tugasnya masing-masing materi tentang iman kepada hari akhir, sedangkan siswa yang lainnya menyimak dan memperhatikan. Kegiatan siswa berupa menerapkan metode Role Playing merupakan bentuk kegiatan elaborasi siswa. Setelah menyimak kegiatan role playing siswa diminta memberi masukan, pendapat atau bertanya mengenai materi iman kepada hari akhir. Dengan begitu siswa akan menjadi lebih aktif.

GAMBAR KEGIATAN



Gambar 1 (Pembukaan)



Gambar 2 (Pemeranan saat suasana kepanikan hari akhir)



Gambar 3 (Pembacaan Puisi dan Guru mengawasi jalannya pembelajaran role playing)



Gambar 4 (Guru mendampingi kegiatan Role Playing)



Gambar 5 (Siswa memperagakan adegan saat manusia mati setelah ditiupkannya sangka kala)

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Pada akhir pembelajaran ini guru juga melakukan kegiatan mengkonsolidasi pembelajaran siswa dapat membuat rangkuman sesuai dengan bahasa siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna dan juga guru memberikan pesan moral dan motivasi kepada siswa.

Tabel 2.1

Data Hasil Belajar pada siklus II

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas (T)	Tidak Tuntas (TT)
1.	Achmad Taufik	70	73	T	-
2.	Anjani Lailatul Maghfiroh	70	74	T	-
3.	Citra Nazirah Achmad	70	80	T	-
4.	Desti Kurniawan	70	75	T	-
5.	Dzikri Farhan Mudris	70	86	T	-
6.	Ikiwanul Muslim	70	68	-	TT
7.	Muhammad Alwi	70	85	T	-
8.	Muhammad Al-Huda	70	74	T	-
9.	Muhammad Yusuf	70	100	T	-
10.	Malika Putri Zulaikha	70	74	T	-
11.	Nurfadila	70	60	-	TT
12.	Sabila Aliya Husna	70	76	T	-
13.	Safwan Alfarizi	70	78	T	-
14.	Siti Syifa Sabrina	70	75	T	-
15.	Suhaila Ilma Afifah	70	90	T	-
16.	Tri Hidayatullah	70	74	T	-
17.	Yusni Ramadani	70	74	T	-
18.	Zahra Asila Rahma	70	76	T	-

- Tahap Observasi

Pada tahap observasi ini meliputi dua hal yaitu observasi terhadap siswa. Pada tahap observasi siswa meliputi hal-hal yang terkait dengan keaktifan melaksanakan tugas dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran mulai awal sampai berakhirnya pembelajaran.

Tabel 2.2

Hasil Observasi Siswa Siklus II

No.	Nama Siswa	Kegiatan Siswa				Aktif	Tidak Aktif
		Mendengar penjelasan guru	Menjawab pertanyaan guru	Kemampuan bertanya	Kerjasama & keaktifan dalam diskusi		
1.	Achmad Taufik	√	√	-	√	√	-
2.	Anjani Lailatul M	-	√	-	√	√	-
3.	Citra Nazirah Achmad	√	√	√	√	√	-
4.	Desti Kurniawan	√	√	-	√	√	-
5.	Dzikri Farhan Mudris	√	√	√	√	√	-
6.	Ikiwanul Muslim	√	-	-	√	-	√
7.	Muhammad Alwi	√	√	√	√	√	-
8.	Muhammad Al-Huda	-	√	-	√	√	-
9.	Muhammad Yusuf	√	√	√	√	√	-
10.	Malika Putri Zulaikha	√	√	-	√	√	-
11.	Nurfadila	√	-	-	-	-	√
12.	Sabila Aliya Husna	√	√	-	√	√	-

13.	Siti Sifa Sabrina	√	√	√	√	√	-
14.	Syafwan Al-Farisi	√	√	-	√	√	-
15.	Suhaila Ilma Afifah	√	√	√	√	√	-
16.	Tri Hidayatullah	√	√	-	√	√	-
17.	Yusni Ranadhani	√	√	√	√	√	-
18.	Zahra Asila Rahma	√	√	-	√	√	-

c. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran Role Playing. Dari data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II dengan Kompetensi Dasar iman kepada hari akhir/kiamat dengan menerapkan metode Role Playing ini sudah terlaksana dengan baik, siswa sudah mengerti dengan tugas masing-masing sesuai skenario Role Playing sehingga tidak terjadi kebingungan dalam memerankan cara kerja mata.
2. Guru sudah sangat baik dalam memberikan motivasi terhadap siswa
3. Pelaksanaan pembelajaran sudah berlangsung dengan baik dan lancar karena guru telah mempersiapkan media yang lengkap sesuai dengan tujuan pembelajaran
4. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.
5. Prestasi belajar siswa berupa hasil belajar sudah mencapai standar ketuntasan

d. Upaya perbaikan Siklus (Revisi Pelaksanaan)

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II guru telah menerapkan metode pembelajaran Role Playing dengan baik dan dilihat dari aktifitas siswa serta hasil belajar siswa. Pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik, maka tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. PEMBAHASAN

1. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi iman kepada hari akhir/kiamat

a. Ketuntasan Hasil Belajar

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I ke siklus II). Yaitu masing-masing 55,5 dan 87,5. Tampak sekali pengaruh positif dari penerapan metode pembelajaran Role Playing terhadap prestasi belajar siswa.

b. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data diperoleh aktifitas siswa dalam proses pembelajaran role playing dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan

c. Aktifitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktifitas siswa dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak materi iman kepada hari akhir yang paling dominan adalah mendengarkan penjelasan guru, kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktifitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah metode pembelajaran Role Playing dengan baik. Hal ini terlihat dan aktivitas guru yang muncul diantara aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan LKPD Role Playing, melatih dan membimbing dalam Role Playing, memberikan umpan balik/evaluasi/tanya jawab.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data pada kegiatan pembelajaran tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua siklus pada kelas V di MIS Al-Jam'iyatul Washliyah Kubu Babussalam mendapat kesimpulan bahwa :

1. Penerapan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan prestasi belajar di kelas V MIS Al-Jam'iyatul Washliyah Kubu Babussalam pada materi Iman kepada hari akhir/kiamat. Hal ini dapat dilihat dari semakin tingginya tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Pembelajaran Role Playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan tingkat ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklusnya yaitu siklus I 55,5 % dan siklus II 87,5%

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai tindak lanjut terkait penelitian yang telah dilaksanakan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran role playing yang telah diterapkan di kelas V MIS Al-Jam'iyatul Washliyah Kubu Babussalam bisa dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak pada materi yang lain dan juga pelajaran lain selain Akidah Akhlak.
2. Bagi peneliti yang tertarik untuk menerapkan metode Role Playing dapat mengadakan penelitian lebih lanjut tentang aspek-aspek lain dalam pembelajaran dan dapat mengaplikasikannya pada materi yang berbeda.
3. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran role playing dan metode yang lain dapat digunakan oleh guru. Selain itu guru juga harus memahami karakteristik peserta didik di kelas, latar belakang siswa, dan suasana kelas. Sehingga dapat menguasai kelas dengan baik.
4. Metode pembelajaran abad 21 menuntut guru menguasai ITE dalam pembelajarannya, sehingga pembelajaran kontekstual dapat diterapkan yang dapat menarik minat dan kebutuhan siswa dimasa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soli, Abimanyu, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Nana, Sujana. 2009. *Dasar-dasar proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Bahri, Djamarah, Syaiful. 2000. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Bahri, Syaiful Dkk. 2010. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Lampiran 1

Modul Ajar/ RPP Untuk Siklus I

Modul Ajar

Informasi Umum

Nama Penyusun	: Achmad Nangim, S.Pd.I
Institusi	: MIS Al_Jam'Iyatul Washliyah
Tahun Penyusunan	: 2022-2023
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar
Fase/Kelas	: C / 5 (lima)
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit
Kompetensi Awal	: Siswa memahami makna Iman kepada hari akhir/kiamat

Profil Pelajar Pancasila dan pelajar Rahmatan lil Alamin:

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah setelah peserta didik memahami Iman kepada hari akhir/kiamat yang berdampak pada akhlak dan adab mereka yang positif, berfikir kritis dalam bermasyarakat, suka bergotong royong membantu sesama, mandiri, dalam kebinekaan berbangsa bernegara.
- Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah Iman kepada hari akhir/kiamat sebagai landasan dan motifasi beraktifitas agar peserta didik lurus dan tegas, serta memiliki keteladanan dalam berperilaku.

Sarana Prasarana	: Buku modul ajar, media gambar, lembar diskusi, lembar tugas.
Target Peserta Didik	: Peserta didik meningkat pemahamannya, aktif, cerdas, kritis, dan berakhlak mulia.
Model Pembelajaran	: PBL Berkelompok, Simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

Kompetensi Inti

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat menganalisis makna iman kepada hari akhir (kiamat) dengan benar.
2. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat mengomunikasikan tanda tanda dan hikmah iman kepada hari akhir (kiamat) dengan tepat.

B. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menganalisis makna iman kepada hari akhir (kiamat) dengan benar.
2. Siswa dapat mengomunikasikan tanda tanda dan hikmah iman kepada hari akhir (kiamat) dengan tepat.

C. Pemahaman Bermakna

- Siswa menjadi hafal dan memahami rukun Iman sebagai pondasi akidah Islam.
- Siswa semakin bertakwakepada Allah SWT, dengan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan kegiatan keagamaan di sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat.
- Siswa selalu ber akhlak baik kepada siapapun dalam lingkungannya.

D. Pertanyaan Pemantik

- Pernahka para anak-anak melihat/bertakziah saat ada tetangga kalian yang meninggal dunia?
- Apakah kalian yakin dunia ini akan abadi?

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Salam dan do'a
2. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu nasional.
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5. Guru menanyakan materi sebelumnya.
6. Guru memberi pertanyaan pemantik.
7. Guru memberi semangat kepada peserta didik/ice breaking.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Guru membuat kerja kelompok dengan membagikan tugas dan siswa mengamati gambar orang yang di kubur dan tanda-tanda kiamat kecil.
2. Guru menanyakan apa makna pada gambar.
3. Siswa diberikan kesempatan bertanya atau menanggapi.
4. Guru mengadakan tanya jawab tentang mengenal hari akhir (kiamat).
5. Siswa berdiskusi tentang mengenal hari akhir (kiamat) dan mempresentasikan hasil diskusinya.
6. Guru menjelaskan tentang mengenal nama-nama hari akhir (kiamat).
7. Guru bertanya jawab dengan peserta didik tentang tanda-tanda hari akhir (kiamat).
8. Guru bertanya jawab dengan peserta didik tentang hikmah beriman kepada hari akhir.
9. Role Playing peristiwa hari akhir.
10. Mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan pembahasan.
11. Membangun semangat dalam pembelajaran/Ice breaking.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru dan siswa menyimpulkan materi bersama.
2. Guru dan siswa melakukan refleksi, penugasan/tindak lanjut, dan menyampaikan materi berikutnya.
3. Doa penutup dan salam.

F. Asesmen

1. Asesmen awal (Sumatif) dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan guru tentang iman kepada hari akhir/kiamat. Dengan memberi pertanyaan pemantik.

No	Kompetensi dan Lingkup materi	Sudah/Ya/pernah	Belum/tidak
1	Pernahka para anak-anak melihat/bertakziah saat ada tetangga kalian yang meninggal dunia?		
2	Apakah kalian mendoakan jika ada anggota keluargamu/ tetangga yang meninggal dunia?		
3	Apakah kalian yakin bahwa ada akhir dari sebuah perjalanan hidup?		
4	Apakah kalian yakin dunia ini akan abadi?		
5	Apakah kalian yakin bumi ini suatu saat akan hancur/kiamat?		

Tindak lanjut asesmen awal yaitu akan dibahas pada pembahasan inti.

No	Nama	No Soal					Sekor	Tindak lanjut Dibahas selama pembelajaran
		1	2	3	4	5		
1	A. Taufiq							
2	Anjani Lailatul M							
3	Citra Nazitrah. A							

4	Desta Kurniawan							
5	Dzikri Farhan. M							
6	Ikiwanul Muslim							
7	M. Alwi							
8	M. Al-Huda							
9	M. Yusuf							
10	Nurfadila							
11	Putri Malika Z							
12	Sabila Aliya H							
13	Siti Sifa Sabrina							
14	Syafwan Al Farizi							
15	Suhaila Ilma. A							
16	Tri Hidayatullah							
17	Yusni Ramadhani							
18	Zahra Asila Rahma							

2. Asesmen Formatif (selama proses pembelajaran)
 Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan melakukan kegiatan diskusi, presentasi, dan refleksi.

Pemetaan hasil asesmen formatif:

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Sekor			
		Ide/gagasan	aktif	kerjasama	1	2	3	4
1	A. Taufiq							
2	Anjani Lailatul M							
3	Citra Nazitrah. A							
4	Desta Kurniawan							
5	Dzikri Farhan. M							
6	Ikiwanul Muslim							
7	M. Alwi							
8	M. Al-Huda							
9	M. Yusuf							
10	Nurfadila							
11	Putri Malika Z							
12	Sabila Aliya H							
13	Siti Syifa Sabrina							
14	Syafwan Al Farizi							
15	Suhaila Ilma. A							
16	Tri Hidayatullah							
17	Yusni Ramadhani							
18	Zahra Asila R							

Asesmen Sumatif:

1. Asesmen Pengetahuan Teknik

Asesmen : tes, tertulis, non tes, observasi

Bentuk Instrumen : 1) Asesmen tidak tertulis : Daftar pertanyaan
 2) Asesmen tertulis : Jawaban singkat

2. Asesmen keterampilan: 1) Teknik asesmen : Hafalan/menyanyi
 2) Bentuk Instrumen : Lembar penilaian

3. Akhir (Rubik penilaian)

No	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Sekor (√)			
		1	2	3	4	5	Sangat Sempurna	Sempurna	Cukup	Perlu bimbingan
1	Achmad Taufik									
2	Anjani Lailatul M									
3	Citra Nazirah Achmad									
4	Desta Kurniawan									
5	Dzikri Farhan Mudris									
6	Ikiwanul Muslim									
7	Muhammad Alwi									
8	M. Al-huda									
9	M. yusuf									
10	Nurfadila									
11	Putri Malika Z									
12	Sabila Aliya Husna									
13	Siti Syifa Sabrina									
14	Syafwan Al-Farizi									
15	Suhaila Ilma Afifah									
16	Tri Hidayatullah									
17	Yusni Ramadani									
18	Zahra Asila Rahma									

G. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang lebih bervariasi kepada peserta didik.
- Remedial dilakukan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan, dengan memberikan pembahasan ulang terhadap materi kemudian siswa dapat meresumnya kembali. Hal ini dapat dilakukan diluar jam pelajaran.

H. Daftar pustaka

Kementerian Agama, Akidah Akhlak (Jakarta, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020) 1

Wali Kelas V

Kubu Babussalam, 23 Agustus 2022

Guru Akidah Akhlak

Reni Susilawati, S.Pd.I

Achmad Nangim, S.Pd.I

Mengetahui,
Kepala MIS Al-Jam'iyatul Washliyah

Achmad Nangim, S.Pd.I

Lampiran 2

Instrumen Pengamatan/Opservasi) Siklus 1

Jenis Instrumen Daftar Cocok (Check list)

No.	Nama Siswa	Kegiatan Siswa				Aktif	Tidak Aktif
		Mendengarkan penjelasan guru	Menjawab pertanyaan guru	Kemampuan bertanya	Kerjasama & keaktifan dalam diskusi		
1.	Achmad Taufik	√	-	-	√	-	√
2.	Anjani Lailatul M	-	-	-	√	-	√
3.	Citra Nazirah Achmad	√	√	√	√	√	-
4.	Desta Kurniawan	√	-	-	√	-	√
5.	Dzikri Farhan Mudris	√	√	√	√	√	-
6.	Ikiwanul Muslim	√	-	-	√	-	√
7.	Muhammad Alwi	√	-	-	√	√	-
8.	Muhammad Al-Huda	-	-	-	√	-	√
9.	Muhammad Yusuf	√	√	√	√	√	-
10.	Malika Putri Zulaikha	√	-	-	√	-	-
11.	Nurfadila	√	-	-	-	-	√
12.	Sabila Aliya Husna	√	-	-	-	-	√
13.	Siti Sifa Sabrina	√	-	√	√	√	-
14.	Syafwan Al-Farisi	√	√	-	√	-	√
15.	Suhaila Ilma Afifah	√	√	√	√	√	-
16.	Tri Hidayatullah	√	-	-	-	-	√
17.	Yusni Ranadhani	√	-	-	-	-	√
18.	Zahra Asila Rahma	√	-	-	-	-	√

Wali Kelas V

Reni Susilawati, S.Pd.I

Kubu Babussalam, 26 Oktober 2022

Guru Akidah Akhlak

Achmad Nangim, S.Pd.I

Lampiran 3

Ringkasan Materi

(1). Hari akhir/Kiamat adalah : suatu peristiwa ketika seluruh alam semesta mengalami kehancuran total yang ditandai dengan dituipkannya sangka kala malaikat Israfil dan seluruh makhluk akan binasa kecuali yang telah dikehendaki oleh Allah Swt.

Dalil Hari akhir/kiamat terdapat dalam surah Al-Qariah ayat 1-11

(2). Nama-Nama Hari Akhir

1. Yaumul Qiyamah : Yaitu hari dihancurkan bumi dan seluruh isinya
2. Yaumul Zalزالah : yaitu hari kegoncangan atau keruntuhan
3. Yaumul Ba'ats : yaitu hari dibangkitkannya manusia dari kubur
4. Yaumul Mahsyar : yaitu Hari dikumpulkannya manusia di padang mahsar
5. Yaumul Hisab : yaitu hari perhitungan seluruh amal manusia
6. Yaumul mizan : yaitu hari pertimbangan
7. Yaumul Jaza : yaitu Hari pembalasan amal baik dan amal buruk.
8. Yaumul Wa'id : Yaitu Hari terlaksananya ancaman.
9. Yaumul Hasr : yaitu hari penyesalan.

(3) Tanda-tanda hari akhir

Tanda kecil :

1. Ilmu agama dicabut/semakin sedikitnya orang yang memahami ilmu agama
2. Laki-laki mirip perempuan, perempuan mirip laki-laki
3. Semakin banyak kemaksiatan
4. Orang kaya diagungagungkan daripada orang berilmu
5. Ghibah dan gossip menjadi umum dalam masyarakat.
6. Jumlah wanita lebih banyak dari laki-laki
7. Waktu berjalan terasa cepat.

Tanda besar yang menandakan kiamat sudah dekat:

1. Allah menurunkan kabut tipis yang mematikan orang yang beriman, dan orang kafir tetaphidup.
2. Munculnya dajjal yang mengaku sebagai tuhan.
3. Turunnya imam Al-Mahdi untuk memerangi dajjal
4. Turunnya Nabi Isa ke Bumi sebagai umat Nabi Muhammad
5. Keluarnya Yajud dan Makjud yang membuat kerusakan.
6. Munculnya Dabbah yaitu binatang melata yang dapat berbicara dengan manusia.
7. Matahari terbit dari sebelah barat dan terbenam disebelah timur.
8. Terjadi gerhana bulan di seluruh arab dan munculnya api besar dari Yaman.

(4). Hikmah Beriman Pada Hari Kiamat:

1. Memperkuat keyakinan bahwa Allah maha kuasa
2. Hati terdorong untuk Selalu taat bertakwa kepada Allah.
3. Selalu berbuat baik dimanapun berada
4. Mengingatkan kita untuk menjadi manusia yang baik didunia dan di akhirat.

Lampiran 4
Instrumen Wawancara

Setelah penerapan metode pembelajaran Role Playing

Hari/Tanggal :

Nama Siswa :

Kelas : 5

No	Pertanyaan	Jawaban	Nilai			
			1	2	3	4
1	Apakah devinisi dari hari akhir/kiamat itu?					
2	Apakan perbedaan antara kematian dan kiyamat?					
3	Tanda hari kiyamat akan datang dibagi menjadi berapa?					
4	Beri contoh tanda kiyamat yang sudah muncul saat ini!					
5	Hikmah apa saja yang kamu dapat setelah mempelajari tentang hari kiyamat ini!					

Keterangan penilaian:

1. Kurang/ butuh pendampingan (0 – 59)
2. Cukup (60 – 69)
3. Baik (70 – 85)
4. Sangat Baik (86 – 100)

Lampiran 5

Latihan soal LKPD

Jawablah soal-soal di bawah ini dengan tepat!

1. Apakah definisi dari hari akhir/kiamat itu?
2. Apakah perbedaan antara kematian dan kiyamat?
3. Beri contoh tanda kiyamat yang sudah muncul disaat ini!
4. Sebutkan hikmah apa saja yang kamu dapat setelah mempelajari tentang hari kiyamat ini!
5. Tiupan terompet/sangka kala dari malaikat Izrafil ini dapat menghancurkan dunia. Beri alasannya menurut pemikiranmu!

Lampiran 6

Data Hasil Belajar Siklus 1

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas (T)	Tidak Tuntas (TT)
1.	Achmad Taufik	70	73	T	-
2.	Anjani Lailatul Maghfiroh	70	74	T	-
3.	Citra Nazirah Achmad	70	80	T	-
4.	Desta Kurniawan	70	75	T	-
5.	Dzikri Farhan Mudris	70	86	T	-
6.	Ikiwanul Muslim	70	68	-	TT
7.	Muhammad Alwi	70	85	T	-
8.	Muhammad Al-Huda	70	74	T	-
9.	Muhammad Yusuf	70	100	T	-
10.	Malika Putri Zulaikha	70	74	T	-
11.	Nurfadila	70	60	-	TT
12.	Sabila Aliya Husna	70	76	T	-
13.	Safwan Alfarizi	70	78	T	-
14.	Siti Syifa Sabrina	70	75	T	-
15.	Suhaila Ilma Afifah	70	90	T	-
16.	Tri Hidayatullah	70	74	T	-
17.	Yusni Ramadani	70	74	T	-
18.	Zahra Asila Rahma	70	76	T	-

Wali Kelas V

Reni Susilawati, S.Pd.I

Kubu Babussalam, 26 Oktober 2022
Guru Akidah Akhlak

Achmad Nangim, S.Pd.I

Lampiran 7

Format Angket

Angket Tanggapan Siswa Dalam Pembelajaran Role Playing

Nama Siswa :

Kelas/No Absen :

Petunjuk Pengisian

No	Pernyataan	Tanggapan			
		SS	S	TS	STS
1	Model pembelajaran Role Playing membuat saya senang dalam belajar				
2	Model pembelajaran Role Playing membuat saya mudah dalam memahami materi pembelajaran				
3	Pembelajaran Role Playing dapat sering diterapkan dalam pembelajaran				
4	Pembelajaran Role Playing membuat nilai saya semakin bagus				
5	Pembelajaran Role Playing sangat sulit dilakukan dalam pembelajaran.				

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 8

Modul Ajar/ RPP Untuk Siklus II

Modul Ajar

Informasi Umum

Nama Penyusun	: Achmad Nangim, S.Pd.I
Institusi	: MIS Al_Jam'iyatul Washliyah
Tahun Penyusunan	: 2022-2023
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar
Fase/Kelas	: C / 5 (lima)
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit
Kompetensi Awal	: Siswa memahami makna Iman kepada hari akhir/kiamat

Profil Pelajar Pancasila dan pelajar Rahmatan lil Alamin:

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah setelah peserta didik memahami Iman kepada hari akhir/kiamat yang berdampak pada akhlak dan adab mereka yang positif, berfikir kritis dalam bermasyarakat, suka bergotong royong membantu sesama, mandiri, dalam kebinekaan berbangsa bernegara.
- Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah Iman kepada hari akhir/kiamat sebagai landasan dan motivasi beraktifitas agar peserta didik lurus dan tegas, serta memiliki keteladanan dalam berperilaku.

Sarana Prasarana	: Buku modul ajar, media gambar, lembar diskusi, lembar tugas.
Target Peserta Didik	: Peserta didik meningkat pemahamannya, aktif, cerdas, kritis, dan berakhlak mulia.
Model Pembelajaran	: PBL Berkelompok, Simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

Kompetensi Inti

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat menganalisis makna iman kepada hari akhir (kiamat) dengan benar.
2. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat mengomunikasikan tanda tanda dan hikmah iman kepada hari akhir (kiamat) dengan tepat.

B. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

3. Siswa dapat menganalisis makna iman kepada hari akhir (kiamat) dengan benar.
4. Siswa dapat mengomunikasikan tanda tanda dan hikmah iman kepada hari akhir (kiamat) dengan tepat.

C. Pemahaman Bermakna

- Siswa menjadi hafal dan memahami rukun Iman sebagai pondasi akidah Islam.
- Siswa semakin bertakwakepada Allah SWT, dengan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan kegiatan keagamaan di sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat.
- Siswa selalu ber akhlak baik kepada siapapun dalam lingkungannya.

D. Pertanyaan Pemantik

- Pernahka para anak-anak melihat/bertakziah saat ada tetangga kalian yang meninggal dunia?
- Apakah kalian yakin dunia ini akan abadi?

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Salam dan do'a
2. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu nasional.

3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5. Guru menanyakan materi sebelumnya.
6. Guru memberi pertanyaan pemantik.
7. Guru memberi semangat kepada peserta didik/ice breaking.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Guru membuat kerja kelompok dengan membagikan tugas dan siswa mengamati gambar orang yang di kubur dan tanda-tanda kiamat kecil.
2. Guru menanyakan apa makna pada gambar.
3. Siswa diberikan kesempatan bertanya atau menanggapi.
4. Guru mengadakan tanya jawab tentang mengenal hari akhir (kiamat).
5. Siswa berdiskusi tentang mengenal hari akhir (kiamat) dan mempresentasikan hasil diskusinya.
6. Guru menjelaskan tentang mengenal nama-nama hari akhir (kiamat).
7. Guru bertanya jawab dengan peserta didik tentang tanda-tanda hari akhir (kiamat).
8. Guru bertanya jawab dengan peserta didik tentang hikmah beriman kepada hari akhir.
9. Role Playing peristiwa hari akhir.
10. Mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan pembahasan.
11. Membangun semangat dalam pembelajaran/Ice breaking.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru dan siswa menyimpulkan materi bersama.
2. Guru dan siswa melakukan refleksi, penugasan/tindak lanjut, dan menyampaikan materi berikutnya.
3. Doa penutup dan salam.

F. Asesmen

1. Asesmen awal (Sumatif) dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan guru tentang iman kepada hari akhir/kiamat. Dengan memberi pertanyaan pemantik.

No	Kompetensi dan Lingkup materi	Sudah/Ya/pehah	Belum/tidak
1	Pernahka para anak-anak melihat/bertakziah saat ada tetangga kalian yang meninggal dunia?		
2	Apakah kalian mendoakan jika ada anggota keluargamu/ tetangga yang meninggal dunia?		
3	Apakah kalian yakin bahwa ada akhir dari sebuah perjalanan hidup?		
4	Apakah kalian yakin dunia ini akan abadi?		
5	Apakah kalian yakin bumi ini suatu saat akan hancur/kiamat?		

Tindak lanjut asesmen awal yaitu akan dibahas pada pembahasan inti.

No	Nama	No Soal					Sekor	Tindak lanjut Dibahas selama pembelajaran
		1	2	3	4	5		
1	A. Taufiq							
2	Anjani Lailatul M							
3	Citra Nazitrah. A							
4	Desta Kurniawan							

5	Dzikri Farhan. M							
6	Ikiwanul Muslim							
7	M. Alwi							
8	M. Al-Huda							
9	M. Yusuf							
10	Nurfadila							
11	Putri Malika Z							
12	Sabila Aliya H							
13	Siti Sifa Sabrina							
14	Syafwan Al Farizi							
15	Suhaila Ilma. A							
16	Tri Hidayatullah							
17	Yusni Ramadhani							
18	Zahra Asila Rahma							

2. Asesmen Formatif (selama proses pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan melakukan kegiatan diskusi, presentasi, dan refleksi.

Pemetaan hasil asesmen formatif:

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Sekor			
		Ide/gagasan	aktif	kerjasama	1	2	3	4
1	A. Taufiq							
2	Anjani Lailatul M							
3	Citra Nazitrah. A							
4	Desta Kurniawan							
5	Dzikri Farhan. M							
6	Ikiwanul Muslim							
7	M. Alwi							
8	M. Al-Huda							
9	M. Yusuf							
10	Nurfadila							
11	Putri Malika Z							
12	Sabila Aliya H							
13	Siti Syifa Sabrina							
14	Syafwan Al Farizi							
15	Suhaila Ilma. A							
16	Tri Hidayatullah							
17	Yusni Ramadhani							
18	Zahra Asila R							

Asesmen Sumatif:

a. Asesmen Pengetahuan Teknik

Asesmen : tes, tertulis, non tes, observasi

Bentuk Instrumen : 1) Asesmen tidak tertulis : Daftar pertanyaan
2) Asesmen tertulis : Jawaban singkat

b. Asesmen keterampilan: 1) Teknik asesmen : Hafalan/menyanyi

2) Bentuk Instrumen : Lembar penilaian

3. Akhir (Rubik penilaian)

No	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Sekor (√)			
		1	2	3	4	5	Sangat Sempurna	Sempurna	Cukup	Perlu bimbingan
1	Achmad Taufik									
2	Anjani Lailatul M									
3	Citra Nazirah Achmad									
4	Desta Kurniawan									
5	Dzikri Farhan Mudris									
6	Ikiwanul Muslim									
7	Muhammad Alwi									
8	M. Al-huda									
9	M. yusuf									
10	Nurfadila									
11	Putri Malika Z									
12	Sabila Aliya Husna									
13	Siti Syifa Sabrina									
14	Syafwan Al-Farizi									
15	Suhaila Ilma Afifah									
16	Tri Hidayatullah									
17	Yusni Ramadani									
18	Zahra Asila Rahma									

G. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang lebih bervariasi kepada peserta didik.
- Remedial dilakukan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan, dengan memberikan pembahasan ulang terhadap materi kemudian siswa dapat meresumnya kembali. Hal ini dapat dilakukan diluar jam pelajaran.

H. Daftar pustaka

Kementerian Agama, Akidah Akhlak (Jakarta, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020) 1

Kubu Babussalam, 23 agustus 2022

Kepala MI
Al-Jam'iyatul Washliyah

Guru Akidah Akhlak

Achmad Nangim, S.Pd.I

Achmad Nangim, S.Pd.I

Lampiran 9

Hasil Opserfasi Siklus II

No.	Nama Siswa	Kegiatan Siswa				Aktif	Tidak Aktif
		Mendengarkan penjelasan guru	Menjawab pertanyaan guru	Kemampuan bertanya	Kerjasama & keaktifan dalam diskusi		
1.	Achmad Taufik	√	√	–	√	√	-
2.	Anjani Lailatul M	–	√	–	√	√	-
3.	Citra Nazirah Achmad	√	√	√	√	√	-
4.	Desta Kurniawan	√	√	–	√	√	-
5.	Dzikri Farhan Mudris	√	√	√	√	√	-
6.	Ikiwanul Muslim	√	-	–	√	-	√
7.	Muhammad Alwi	√	√	√	√	√	-
8.	Muhammad Al-Huda	–	√	–	√	√	-
9.	Muhammad Yusuf	√	√	√	√	√	–
10.	Malika Putri Zulaikha	√	√	–	√	√	-
11.	Nurfadila	√	-	–	-	-	√
12.	Sabila Aliya Husna	√	√	–	√	√	-
13.	Siti Sifa Sabrina	√	√	√	√	√	–
14.	Syafwan Al-Farisi	√	√	–	√	√	-
15.	Suhaila Ilma Afifah	√	√	√	√	√	-
16.	Tri Hidayatullah	√	√	–	√	√	-
17.	Yusni Ranadhani	√	√	√	√	√	-
18.	Zahra Asila Rahma	√	√	–	√	√	-

Wali Kelas V

Kubu Babussalam, 6 November 2023
Guru Akidah Akhlak

Reni Susilawati, S.Pd.I

Achmad Nangim, S.Pd.I

Lampiran 10

Data Hasil Belajar Siklus II

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas (T)	Tidak Tuntas (TT)
1.	Achmad Taufik	70	70	T	-
2.	Anjani Lailatul Maghfiroh	70	75	T	-
3.	Citra Nazirah Achmad	70	80	T	-
4.	Desta Kurniawan	70	75	T	-
5.	Dzikri Farhan Mudris	70	85	T	-
6.	Ikiwanul Muslim	70	65	-	TT
7.	Muhammad Alwi	70	85	T	-
8.	Muhammad Al-Huda	70	75	T	-
9.	Muhammad Yusuf	70	100	T	-
10.	Malika Putri Zulaikha	70	75	T	-
11.	Nurfadila	70	60	-	TT
12.	Sabila Aliya Husna	70	75	T	-
13.	Safwan Alfarizi	70	75	T	-
14.	Siti Syifa Sabrina	70	75	T	-
15.	Suhaila Ilma Afifah	70	90	T	-
16.	Tri Hidayatullah	70	75	T	-
17.	Yusni Ramadani	70	75	T	-
18.	Zahra Asila Rahma	70	75	T	-

Wali Kelas V

Reni Susilawati, S.Pd.I

Kubu Babussalam, 6 November 2023
Guru Akidah Akhlak

Achmad Nangim, S.Pd.I

Lampiran 11

Latihan soal LKPD

Jawablah soal-soal di bawah ini dengan tepat!

1. Apakah devinisi dari hari akhir/kiamat itu?
2. Apakah perbedaan antara kematian dan kiyamat?
3. Beri contoh tanda kiyamat yang sudah muncul disaat ini!
4. Sebutkan hikmah apa saja yang kamu dapat setelah mempelajari tentang hari kiyamat ini!
5. Tiupan terompet/sangka kala dari malaikat Izrafil ini dapat menghancurkan dunia. Beri alasannya menurut pemikiranmu!

Lampiran 12

Akhir Rubik Penilaian (Asesmen Sumatif)

Pelajaran : Akidah Akhlak

Tema : Iman kepada hari akhir/kiamat

Fase/Kelas : C/5

No	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Jumlah (KKM 70)	Sekor (√)			
		1	2	3	4	5		Sangat Sempurna	Sempurna	Cukup	Perlu bimbingan
1	Achmad Taufik	20	15	15	10	10	70			√	
2	Anjani Lailatul M	20	15	15	15	10	75			√	
3	Citra Nazirah A	20	20	15	15	10	80		√		
4	Desti Kurniawan	20	10	20	15	10	75			√	
5	Dzikri Farhan M	20	20	20	15	10	85		√		
6	Ikiwanul Muslim	20	10	20	10	5	65				√
7	Muhammad Alwi	20	20	15	15	15	85		√		
8	M. Al-huda	20	15	20	15	5	75			√	
9	M. yusuf	20	20	20	20	20	100	√			
10	Nurfadila	20	10	20	5	5	60				√
11	Malika Putri Z	20	20	15	15	5	75			√	
12	Sabila Aliya Husna	20	20	15	15	5	75			√	
13	Siti Syifa Sabrina	20	15	15	15	10	75			√	
14	Syafwan Al-Farizi	20	15	15	15	10	75			√	
15	Suhaila Ilma Afifah	20	20	20	15	15	90	√			
16	Tri Hidayatullah	20	20	20	10	5	75			√	
17	Yusni Ramadani	20	15	15	15	5	75			√	
18	Zahra Asila Rahma	20	15	20	10	10	75			√	

Keterangan :

10 – 69 = Perlu Bimbingan

70 – 79 = Cukup Baik

80 – 89 = Sempurna/Baik

90 – 100 = Sangat Sempurna / Sangat baik

Wali Kelas V

Reni Susilawati, S.Pd.I

Kubu Babussalam, 06 November 2023

Guru Akidah Akhlak

Achmad Nangim, S.Pd.I



**KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH
YAYASAN AL-JAM'IYATUL WASHLIYAH
KEP. SUNGAI MAJO PUSAKO, KEC. KUBU BABUSSALAM
NPSN: 60704496 NSM: 111214070050**



**Alamat: Jl. Al-Washliyah, Kep. Sungai Majo Pusako, Kec. Kubu Babussalam
Kab. Rokan Hilir. HP. 085233795029, Kode Pos. 28991**

LEMBAR PENGESAHAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Laporan
Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
yang berjudul :

***“Peningkatan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Materi Iman Kepada Hari Akhir(Kiamat) Melalui
Metode Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas V di MIS Al-Jam’iyatul Washliyah Kubu
Babussalam Tahun Ajaran 202/2023”***

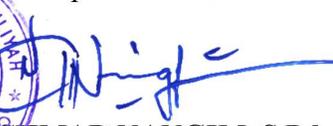
Disusun oleh :

ACHMAD NANGIM, S.Pd.I

Telah di sahkan dan disetujui pada

Tanggal : 13 Februari 2023

Telah di sahkan dan disetujui oleh
Kepala Madrasah


ACHMAD NANGIM, S.Pd.
NIP.



BERITA ACARA PELAKSANAAN SEMINAR LAPORAN HASIL
PENELITIAN

Pada hari Jum'at Tanggal Sembilan belas Maret Tahun Dua Ribu Dua Puluh bertempat digedung MTsN 5 Trenggalek yang beralamatkan di Jl. Raya Panggul Trenggalek telah diselenggarakan acara seminar hasil Penelitian Tindakan Kelas dengan judul ***“Peningkatan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Materi Iman Kepada Hari Akhir(Kiamat) Melalui Metode Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas V di MIS Al-Jam’iyatul Washliyah Kubu Babussalam Tahun Ajaran 202/2023”***

Hasil Karya : Achmad Nangim, S.Pd.I
Jabatan : Guru Akidah Akhlak
Instansi : MIS Al-Jam’iyatul Washliyah
Tempat Penelitian : Kelas 5 MIS Al-Jam’iyatul Washliyah

Mengetahui
Kepala Madrasah



ACHMAD NANGIM, S.Pd.I
Nip. -

Kubu Babussalam, 13 Februari 2023

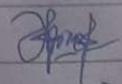
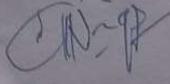
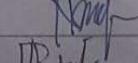
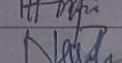
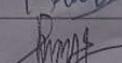
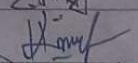
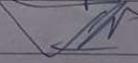
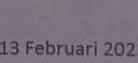
Guru Matpel


Achmad Nangim, S.Pd.I

DAFTAR HADIR SEMINAR PTK

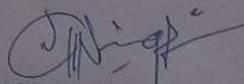
Judul:

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR AKIDAH AKHLAK
MATERI IMAN KEPADA HARI AKHIR (KIAMAT) MELALUI METODE
PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
SISWA KELAS V DI MIS AL-JAM'IYATUL WASHLIYAH KUBU BABUSSALAM

No.	Nama	Jabatan	TTD
1	JOHAR, S.Pd.I	Ketua Yayasan	
2	Achmad Nangim, S.Pd.I	Kepala Sekolah dan Guru Akidah Akhlak	
3	Fitri Sundari, S.Pd	Wali Kelas 1	
4	Zinaida, S.Pd	Wali Kelas 2	
5	Wasriska, S.Pd	Wali Kelas 3	
6	Nurlizawati, S.Pd.I	Wali Kelas 4	
7	Reni Susilawati	Wali Kelas 5	
8	Nadrah, S.Pd.I	Wali Kelas 6	
9	Sulistiani, S.Ag	Guru	
10	Inwanto, S.Pd.I	TU dan Operator	
11	Drs. Tuter	Guru Bahasa Inggris	

Kubu Babussalam, 13 Februari 2023

Guru Akidah Akhlak



Achmad Nangim, S.Pd.I

**DOKUMENTASI SEMINAR PTK
DI RUANG GURU MIS AL-JAM'İYATUL WASHLIYAH
KUBU BABUSSALAM TAHUN 2020**

