

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI MELALUI METODE *ROLE PLAY*
UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 004 KECAMATAN BATAM KOTA
KOTA BATAM.**



Oleh

**IRAWANSYAH
NIM. 10911009257**

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

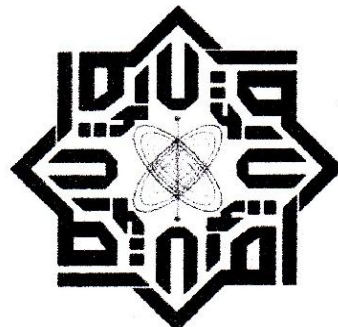
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI MELALUI METODE *ROLE PLAY*
UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 004 KECAMATAN BATAM KOTA
KOTA BATAM.**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

IRAWANSYAH

NIM. 10911009257

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

ABSTRAK

IRAWANSYAH (2012): Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI melalui Metode Role Play untuk Siswa Kelas V SDN 004 Kecamatan Batam Kota Kota Batam.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam Siswa kelas V SD Negeri 004 Batam Kota dengan menggunakan strategi *Role Play*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, salah satunya adalah meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut maka diterapkanlah strategi *role play*. Adapun rumusan masalah adalah Apakah dengan melalui metode *role play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 004 Kecamatan Batam Kota Kota Batam pada materi Sejarah Kebudayaan Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sedangkan yang menjadi hipotesis tindakan yaitu melalui metode *role play*, maka hasil belajar sejarah kebudayaan islam pada mata pelajaran PAI Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 004 Batam Kota meningkat.

Penelitian ini dilakukan dua siklus dan agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa ada hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, maka peneliti menyusun tahapan tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu Perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan dan observasi/refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar dari data awal ke siklus I dan II. Pada data awal hasil belajar tergolong rendah dengan nilai rata-rata 64, terjadi peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 76 dan pada siklus II dengan jumlah rata-rata 84, hal ini membuktikan bahwa melalui metode *role play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahNya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian sarjana pendidikan pada fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Untuk menyelesaikan menyelesaikan skripsi ini dan untuk menyelesaikan perkuliahan penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu melalui kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. H. Amri Darwis, M.Ag selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Sri Murhayati, S.Ag., M.Ag, yang telah membimbing dan menyumbangkan pikiran dan pengarahan ke penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan sumbangan pikiran dan berbagai ilmu pengetahuan ke penulis.
6. Bapak kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

7. Ibu Kepala Sekolah SDN 73 Balai Makam yang telah memberi kesempatan dan data yang di perlukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teristimewa untuk seluruh keluarga penulis, untuk istri tercinta, yang selalu memberikan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
9. Serta rekan-rekan pendidikan se-perkuliahan yang memberi banyak kenangan serta semangat semasa perkuliahan.

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah ikut andil memberikan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Yang Maha Sempurna tetapi ini adalah usaha maksimal penulis berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Batam, 24 September 2012

Irawansyah
NIM. 10911009257

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Defenisi Istilah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kerangka Teoritis	8
B. Penelitian yang Relevan	13
C. Hipotesis Tindakan.....	15
D. Indikator Keberhasilan	15
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Subjek dan Objek Penelitian	18
B. Tempat dan Waktu Penelitian	18
C. Rencana Tindakan.....	18
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	21
E. Observasi dan Refleksi	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian	24
B. Hasil Penelitian	29
C. Pembahasan Hasil Penelitian	42
BAB V PENUTUP	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Keadaan guru SDN 004 Kota Batam	25
Tabel 02. Keadaan Siswa SDN 004 Kota Batam	26
Tabel 03. Sarana dan Prasarana SDN 004 Kota Batam	27
Tabel 04. Hasil Tes Sebelum Tindakan.....	30
Tabel 05. Hasil Tes Siswa Siklus I	35
Tabel 06. Hasil Tes Siswa Siklus II.....	36
Tabel 07. Rekapitulasi Belajar Siswa dengan Role Play.....	38
Tabel 08. Hasil Belajar dengan Penerapan Role Play	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar dan mengajar dalam pembelajaran Agama Islam merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan, Pendidikan Agama Islam merupakan bagian salah satu materi pendidikan yang mempunyai tanggung jawab untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan realita yang ada mata pelajaran ini kurang diminati oleh siswa, mereka lebih suka mata pelajaran berbasis teknologi. Hal ini terjadi karena kelemahan pendidikan tentang Agama Islam yang dimulai dari sejak dini dilingkungan keluarga dan masyarakat sedangkan di sekolah kurang concern terhadap persoalan bagaimana mengubah pengetahuan agama yang kognitif menjadi makna dan nilai yang perlu di internalisasikan kepada peserta didik melalui berbagai media dan forum.

Pendidikan Islam itu hendaknya meliputi seluruh aspek kepribadian manusia dan hendaknya melihat manusia itu dengan pandangan yang menyeluruh yang terdiri dari aspek jiwa , badan , dan akal sehingga nantinya pendidikan islam itu diarahkan pada pendidikan jasmani, pendidikan jiwa, dan pendidikan akal¹.

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah pertama yaitu, Penciptaan, pembinaan, pengembangan jasmani peserta didik agar dapat dijadikan sebagai sarana bagi pengembangan jiwa. Kedua yaitu, pembinaan jiwa manusia dan

¹Mustafa Al-Maraghy, *Ilmu Pendidikan Islam*, Kalam Mulia: 2005, h. 16

kesempurnaannya melalui petunjuk Ilahi². Dan yang terpenting adalah untuk membiasakan siswa berperilaku ahlak terpuji dalam pengamalan di kehidupan peserta didik sehari-hari. Tujuan pendidikan islam menurut al-Qur`an meliputi;

(1) menjelaskan posisi peserta didik sebagai manusia di antara makhluk Allah lainnya dan tanggungjawabnya dalam kehidupan ini. (2) menjelaskan hubungannya sebagai makhluk sosial dan tanggungjawabnya dalam tatanan kehidupan bermasyarakat. (3) menjelaskan hubungan manusia dengan alam dan tugasnya untuk mengetahui hikmah penciptaan dengan cara memakmurkan alam semesta. (4) menjelaskan hubungannya dengan khaliq sebagai pencipta alam semesta.³

Pelajaran Agama Islam sangat dibutuhkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dan diharapkan dapat mengamalkan pelajaran yang di dapat dalam pergaulan dan perilaku sehari-hari di tengah-tengah masyarakat terutama pada materi Ahlak.

Dewasa ini dalam pembelajaran Agama Islam harus memakai metode yang memberikan pengertian dan penghayatan siswa yang mendalam terhadap materi yang diajarkan, untuk meningkatkan hasil yang lebih mendalam lagi terhadap pemahaman dan penghayatan siswa harus menggunakan metode yang pas akan materi yang akan disampaikan.

Faktor terpenting di dalam peningkatan kuantitas dan kualitas pengajaran adalah guru. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar.

Guru berperan sebagai pengelola proses belajar-mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang

² Muhammad Munir Mursy, *Ilmu Pendidikan Islam*, Kalam Mulia, h. 35

³ Al-Rasyidin dan Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam*, Cet.II, Ciputat Press, h. 32

efektif, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga ia mau belajar karena siswalah subyek utama dalam belajar.

Persoalan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan dasar dan menengah. Berbagai upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut. Salah satunya pembaharuan kurikulum berbasis kompetensi menjadi KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) .

Masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Proses pembelajaran di dalam kelas selalu diarahkan kepada anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi yang diingat itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Pendidik dan peserta didik merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan strategi *role play* akan meningkatkan pemahaman anak karena siswa sendiri yang memperagakan ahlak sesuai karakter yang dimainkan, maka secara tidak langsung siswa mengalami sendiri dan diharapkan pembelajaran bisa bermakna bagi mereka.

Agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, guru telah berusaha menggunakan metode metode diantaranya metode ceramah, Tanya jawab, dan diskusi. Kemudian guru menyampaikan kompetensi yang akan di capai dan menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa.

Dari penjelasan diatas guru telah berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran agama Islam khususnya pada materi ahlak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kenyataannya hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan maksimal. Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN 004 kecamatan Batam Kota Batam ditemui beberapa gejala khususnya pada kelas V pada materi pembelajaran ahlak. Diantaranya, kurang dari 60% siswa yang antusias untuk memperhatikan penjelasan guru, hanya 60% siswa yang mendapat nilai KKM, Dan hanya 50% siswa yang mampu mengingat tentang penerapan ahlak terpuji pada materi pembelajaran. Dari gejala tersebut siswa belum maksimal dalam menempu proses hasil belajar tentang materi ahlak untuk menerapkan perilaku ahlak terpuji di kehidupan sehari-hari. Mungkin kurangnya strategi yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran dan mungkin juga ada kejenuhan dalam belajar sehingga siswa tidak antusias lagi dalam proses pembelajaran.

Keletihan mental dipandang sebagai sebagai faktor utama penyebab munculnya kejenuhan belajar. Sedikitnya ada empat faktor penyebab keletihan mental siswa yakni :

1. Karena kecemasan siswa terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh keletihan itu sendiri;
2. Karena kecemasan siswa terhadap standar dan / patokan keberhasilan bidang-bidang studi tertentu yang dianggap terlalu tinggi terutama ketika siswa tersebut sedang merasa bosan dalam mempelajari bidang-bidang studi tadi;

3. Karena siswa sedang berada di tengah-tengah situasi kompetitif yang ketat dan menuntut lebih banyak kerja intelektual yang berat;
4. Karena siswa mempercayai konsep kinerja akademik yang optimum, sedangkan dia sendiri menilai belajarnya sendiri hanya berdasarkan ketentuan yang ia bikin sendiri.⁴

Dari uraian di atas sangat diperlukan metode yang tepat untuk membuat suasana belajar menjadi efektif dan dapat meningkatkan tujuan pembelajaran tercapai adalah metode *role play*, karena metode ini siswa langsung mempraktikkan materi pelajaran.

Siswa yang lebih sering mempraktikkan materi pelajaran akan lebih mudah memanggil kembali memori lama yang berhubungan dengan materi yang sedang ia tekuni.⁵

Dengan menggunakan strategi *role play* siswa akan dapat lebih aktif, hasil belajar meningkat dan bukan saja menyerap pengetahuan melainkan juga mengembangkannya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul : Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI melalui metode *role play* untuk siswa kelas V SDN 004 kecamatan Batam Kota Kota Batam.

B. Defenisi Istilah

1. Strategi *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan

⁴Muhibbin Syah, *Psikologi belajar*, Jakarta Raja grafindo Persada, h.18

⁵*Ibid*, h. 13

penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

2. Hasil belajar adalah perubahan pada anak didik yang mengakibatkan perubahan dalam sikap dan tingkah lakunya.⁶ Perubahan yang mengacu kepada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik atau kemampuan –kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁷

C. Rumusan Masalah

Apakah melalui metode role play dapat meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajaran ahlak pada siswa kelas V SDN 004 Kecamatan Batam Kota Kota Batam?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk menguji Apakah strategi *Role play* dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas V SDN 004 kecamatan Batam Kota terhadap materi yang di ajarkan.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

Dengan melalui berbagai metode dan metode ini khususnya akan menambah pengalaman guru dalam ketrampilan mengajar yang sesuai dengan tujuan dan kompetensi dasar. Selain itu guru menyadari bahwa

⁶ Nana Sudjana, Penelitian hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung, Rosda Karya, 2009. h. 22

⁷ Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, h. 45

betapa pentingnya strategi dalam mengajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Bagi Siswa

Melalui strategi ini akan bermanfaat bagi siswa dalam mengasah daya pikirnya untuk mengembangkan pemahaman yang empatik, mendorong pembelajaran seumur hidup dan melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial. Siswa mampu berpikir secara kreatif dan terus termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran yang baik dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Dan bagi guru yang lain dapat dijadikan contoh untuk melakukan dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan bidang studi yang diampu.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan penulis dalam rangka perbaikan pembelajaran.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Hasil Belajar

Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.⁸ Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Belajar adalah tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan yang akan datang.

Selanjutnya Morgan dan kawan-kawan menyatakan, bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Pernyataan ini senada apa yang dikemukakan oleh para ahli bahwa belajar merupakan proses yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku disebabkan adanya reaksi terhadap suatu situasi tertentu atau adanya proses internal yang terjadi dalam diri seseorang.⁹

Dari beberapa definisi para ahli, dapat disimpulkan adanya ciri belajar, yaitu:

- a. Belajar ditandai adanya perubahan tingkah laku.
- b. Perubahan perilaku.
- c. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.

⁸Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, pustaka Pelajar, Yogyakarta, h. 39

⁹*Ibid*, h. 237

d. Pengalaman atau latihan itu dapat member penguatan.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Horward Kingsley hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu:

1. Keterampilan dan Kebiasaan.
2. Pengetahuan dan Pengertian.
3. Sikap dan Cita-cita.

Sedangkan Benyamin Bloom secara garis besar mengklasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan dengan sikap terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak terdiri dari enam aspek yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.¹⁰

2. Langkah-langkah strategi *role play*

Keberhasilan model pembelajaran melalui *role play* tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata.

Prosedur *role play* ada Sembilan langkah yaitu :

¹⁰ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Ar-Ruzz Media, Jogjakarta, cet.v, 2010. h.14

- a. Pemanasan (*warning up*)
Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
- b. Memilih pemain (*partisipan*)
Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.
- c. Menata panggung
Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.
- d. Menyiapkan pengamat (*observer*)
Guru menunjuk siswa sebagai pengamat dan pengamat juga harus terlibat aktif dalam permainan peran.
- e. Memainkan peran (*manggung*)
Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Dan guru melihat sejauh mana peran yang dimainkan yang sesuai dan tidak sesuai prosedur.
- f. Diskusi dan evaluasi
Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- g. Memainkan peran ulang
Dalam permainan peran ulang atau peran kedua siswa harus dapat memainkan perannya sesuai dengan scenario.
- h. Diskusi dan evaluasi kedua
Diskusi dan evaluasi kedua di langkah kedelapan ini pembahasannya lebih diarahkan pada realitas.
- i. Berbagai pengalaman dan kesimpulan.¹¹

3. Faktor-faktor yang memengaruhi Proses Belajar

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar di bedakan atas dua kategori, yaitu:

- a. Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu yang meliputi faktor *fisiologis* dan faktor *psikologis*.
- b. Faktor Eksternal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.¹²

¹¹ Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran, Jakarta PT Bumi Aksara, 2011, h. 26

¹² Baharuddin, *Op.Cit*, h.19

4. Role Play

Role Play adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Sebagai suatu strategi pembelajaran, *role play* mempunyai beberapa pendekatan. Ketika seorang guru berkeinginan untuk menggunakan salah satu pendekatan serta opsi yang tersedia didasarkan pada persepsi siswa, tujuan pendidikan, serta jumlah waktu yang tersedia. Berikut ini adalah tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role play*.

a. *Role play* sederhana

Role play ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk suatu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Daripada memperbincangkan suatu isu, siswa sering langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru. Dalam pasangan ini, siswa diberi peran-peran yang khusus, dan seperangkat skenario. Kemudian mereka diminta untuk memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan. Suatu ciri pokok dari pendekatan ini bahwa semua pasangan siswa akan mengerjakan tugasnya dalam waktu yang sama.

b. *Role play* Latihan

Role play tipe ini merupakan *role play* berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role play*. Tipe ini biasanya melibatkan pendekatan “ bagaimana caranya” sebagai

contoh : bagaimana caranya menggunakan telepon, memperlakukan diri dalam sebuah interview, belajar cara medis untuk mendampingi orang yang sakit, atau mengatasi berbagai hubungan antara majikan. Peserta membutuhkan sejumlah waktu untuk membayangkan dirinya kedalam situasi tersebut. Sebagai contoh, jika mereka akan melakukan suatu interview, mereka mungkin perlu mengetahui tentang beberapa hal, seperti : bergerak dalam bidang apa pabrik tersebut, perincian tentang pembayaran serta persyaratan-persyaratan.

c. *Role play* yang diperpanjang

Disini peserta membutuhkan baik briefing tentang problem atau scenario serta briefing tentang peran mereka sendiri. Siswa mungkin mengandaikan peran komunitas dan peran professional. Contohnya : penelitian tentang isu lingkungan mungkin melibatkan peran-peran individual yang diandaikannya (contoh, sebagai pimpinan suatu komite), peran berpasangan (dua ilmuwan), dan peran-peran kelompok. Waktu pelaksanaan role play yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam samapi sehari penuh atau lebih lama lagi.

Dimana kelebihan strategi *Role play* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas yang memiliki intraksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat sitimulus (sknario) karena satu kelebihanannya, dengan alasan antara lain:

1. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
2. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
3. Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
4. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
5. Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung.

Disamping kelebihan yang dimiliki metode *role play* ini ada juga kelemahannya di antaranya :

1. Apabila perannya diberikan kepada siswa tidak cocok dengan krakternya, ataupun siswa tidak mampu menjalankan peran yang diberikan maka perannya akan gagal dan hasilnya pun gagal
2. Apabila tidak menguasai skenario maka perannya juga tidak biasa menggambarkan tujuan yang diinginkan.¹³

B. Penelitian Yang Relevan

Diantara peneliti mengenai pembelajaran dengan menggunakan strategi *role play* , yaitu :

1. Agung Tri Wibowo, A510070154, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,(2011).Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas IV SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri Tahun Ajaran 2011/2012. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dengan metode pembelajaran *Role Playing* dan yang

¹³Hisyam Zaini, dkk strategi Pembelajaran Aktif 2011, h. 114-11

dilakukan dalam tiga siklus. Penelitian dilakukan dengan penilaian kognitif dan afektif dalam setiap siklusnya. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata kognitif siswa pada siklus I sebesar 54,78 meningkat pada siklus II menjadi 78,78 dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 94,60; sedangkan nilai rata-rata afektif pada siklus I sebesar 11,08 (termasuk kategori cukup berminat), pada siklus II sebesar 14,13 (termasuk kategori cukup berminat), dan pada siklus III meningkat menjadi 16 (termasuk kategori berminat). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada kelas IV SD N II Boto, Jatiroto, Wonogiri tahun ajaran 2011/2012

Penelitian yang dilakukan oleh Agung Tri Wibowo tersebut memiliki kesamaan yaitu meningkatkan hasil belajar IPA dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing*.

2. Fuji Rahayu (2010), melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biologi Dengan Menggunakan Media Asli Pada Pokok Bahasan Bioteknologi Siswa Kelas IX B SMP Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2010/2011, Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata kognitif siswa pada siklus I meningkat menjadi 6,58 dari nilai awal sebesar 5,78, sedangkan nilai rata-rata afektif sebesar 14,44 (kurang berminat). Nilai rata-rata kognitif pada siklus II meningkat menjadi 6,76 dari siklus I yang hanya 6,58, sedangkan nilai rata-rata afektif meningkat menjadi 18,94 (cukup berminat). Nilai rata-rata kognitif pada

siklus III meningkat menjadi 7,88; sedangkan nilai rata-rata afektif meningkat menjadi 21,08 (berminat) Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi *role play* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IX B SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2010/2011.

Penelitian yang dilakukan oleh Fuji Rahayu tersebut memiliki kesamaan yaitu tentang hasil belajar siswa, sedangkan perbedaanya beliau berkaitan dengan penggunaan media asli pada pokok bahasan bioteknologi, sementara penulis tentang materi kisah Abu Lahab dan Musalamatu Al Kazzab.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis penelitian PTK ini adalah dengan menggunakan metode *role play* dengan tepat dapat meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajaran ahlak pada siswa kelas V SDN 004 Kecamatan Batam Kota Kota Batam.

D. Indikator Keberhasilan

a. Indikator keberhasilan guru

Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini memuat tentang standar pelaksanaan yang dilakukan oleh guru pada pembelajaran. Adapun indikator langkah-langkah keberhasilan guru, yaitu:

1. Membangun aturan dasar
2. Mengemukakan tujuan pembelajaran
3. Membuat langkah-langkah yang jelas

4. Mengurangi ketakutan tampil di depan kelas
5. Menggambarkan skenario atau situasi
6. Mengurangi ketakutan tampil di depan kelas
7. Menggambarkan skenario atau situasi
8. Mengoleksi peran
9. Memberi Informasi yang cukup
10. Menjelaskan peran guru dalam *role play*
11. Memulai *role play* secara bertahap
12. Menghentikan *role play* dan memulai kembali jika perlu
13. Bertindak sebagai pengatur waktu

b. Indikator Hasil

Siswa memiliki Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah setelah proses pembelajaran hasil belajar mencapai 75%. Hal ini berpedoman pada teori sebagai berikut:

Tabel I
Kategori Hasil Belajar¹⁴

No	Interval	Kategori
1	80 – 100	Sangat Baik
2	66 – 79	Baik
3	56 – 65	Cukup
4	40 – 55	Kurang
5	30 – 39	Gagal

¹⁴ Suharsismi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, h. 245

Untuk mencapai persentase hasil belajar siswa melalui strategi *Role*

Play digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase¹⁵

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan pengelompokan atas 5 kriteria penilaian yaitu, sangat baik, baik, cukup, kurang, dan gagal, sebagaimana tertera pada tabel I di atas.

E. Hipotesis Tindakan

Dengan menerapkan strategi *role play* dapat meningkatkan penguasaan materi Sejarah Kebudayaan Islam di SD Negeri 004 Kecamatan Batam Kota melalui hasil ulangan harian.

¹⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta:PT Raja Grafindo,2008, h.4

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah siswa kelas V SDN 004 Kecamatan Batam Kota Kota Batam, jumlah siswa dengan komposisi 18 orang siswa laki-laki, 20 orang siswa perempuan dengan demikian subjek penelitian 38 orang siswa.

B. Tempat Penelitian

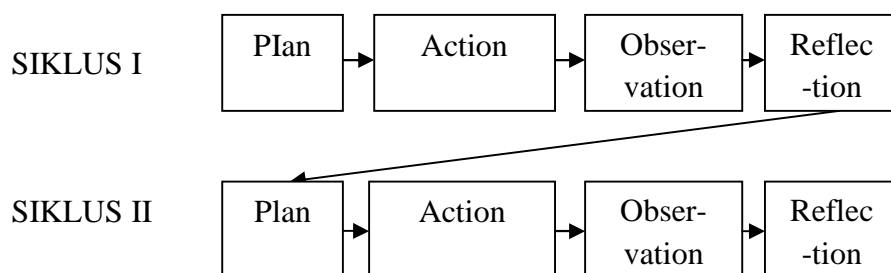
- a. Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data-data yang diinginkan bertempat di SDN 004 kec. Batam Kota Kota Batam tahun ajaran 2011/2012.
- b. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan, penelitian ini dilaksanakan pada bulan mei sampai juli tahun 2012.

C. Rancangan Penelitian

Rencana tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama islam berupa materi kisah Abu Lahab, Abu Jahal dan Musailamatu Al Kazzab dan setiap siklus terdiri dari Perencanaan, Implementasi Tindakan, Pengamatan dan Observasi/Refleks.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart, yaitu berbentuk dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).¹⁶

Rangkaian siklus dapat dilihat pada gambar berikut:



Adapun tahapan-tahapan yang akan dilalui dalam penelitian tindakan kelas yaitu: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan /Observasi dan Refleksi.

1. Perencanaan

Meliputi penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran metode *role play*, guru mengarahkan siswa menyediakan skenario.

- Menetapkan kelas penelitian
- Menetapkan jumlah siklus
- Mempersiapkan waktu dimulai penelitian

¹⁶ Ahcmad Hufad, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009, h.135

- Mempersiapkan perangkat pembelajaran
- Membentuk kelompok pembelajaran.
- Memperseiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran

2. Implementasi Tindakan

Sebelum pelaksanaan tindakan terlebih dahulu siswa diberi penjelasan tentang pembelajaran strategi *role play* kepada siswa tahap pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

- Pendahuluan
- Kegiatan inti
- Penutup

3. Observasi

Tahap observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas, tujuannya untuk melihat aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran *role play* berlangsung dilakukan oleh seorang observator dengan menggunakan lembaran aktivitas guru dengan memberi tanda *cheeklist* (✓) terhadap guru yang diamati.

5. Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam obsevasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam tindakan strategi.

Dimana perlu adanya pembahasan antara siklus-siklus tersebut untuk dapat menentukan kesimpulan atau hasil dari penelitian. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, siklus pertama terdiri dari 1 kali pertemuan, siklus kedua terdiri dari 1 kali pertemuan.

Setelah ulangan harian I dilaksanakan refleksi dari pembelajaran yang telah berlangsung dengan melibatkan tindakan siklus I, jika terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran strategi *role play* akan diperbaiki pada siklus II.

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang di peroleh dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan Kuantatif, yang terdiri dari:

a. Aktivitas Pembelajaran

Yaitu data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan strategi *Role play*.

b. Hasil Belajar Siswa

Yaitu data tentang hasil belajar siswa yang diperoleh dari data siklus I dan II.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes hasil belajar, yaitu untuk mengukur hasil belajar siswa pada siklus I dan II.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa

pada siklus I dan II, hal dimaksudkan agar guru dan siswa bisa beradaptasi dengan strategi pembelajaran yang diteliti sehingga hasil penelitian dapat di manfaatkan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Observasi dilakukan dan dibantu oleh teman sejawat.

E. Analisis Data

1. Hasil belajar atau pengetahuan anak didik

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada masing-masing siklus. Persentase nilai yang diperoleh siswa diagnose dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Kriteria yang di tetapkan dengan kategori penilaian berdasarkan hasil belajar diatas yaitu :

$$90\% - 100\% = \text{Baik sekali}$$

$$80\% - 89\% = \text{Baik}$$

$$70\% - 79\% = \text{Cukup}$$

$$< 70\% = \text{Kurang}^{17}$$

2. Aktivitas Guru

Untuk mengukur peresantase aktivitas guru pada tiap-tiap pertemuan dari masing-masing siklus digunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

¹⁷ Uyah Sadulloh, *Pedagogik*, h.107

Dimana : P : Angka Persentase aktivitas guru

F : Frekuensi aktivitas guru

N : Jumlah Indikator

Kategori aktivitas guru :

90 % - 100% = Baik sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

- 70% = Kurang

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif *Setting* Penelitian

1. Sejarah Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 004 Batam Kota didirikan pada tahun 2002. Pada awal berdiri sekolah ini adalah Sekolah Dasar Negeri 012 Nongsa dan berganti nama menjadi Sekolah Dasar Negeri 004 Batam Kota pada tahun 2006. Dari pertama berdiri sampai tahun 2010 sekolah ini di kepalai oleh Ibu Hj. Darneli,S.PdI. Dan pada bulan oktober tahun 2010 kepala sekolah yang lama digantikan oleh bu Hj. Rohana,S.Pd.

Dari Tahun 2002 sampai sekarang Sekolah Dasar Negeri 004 Batam Kota terus mengalami perkembangan secara bertahap seiring berkembangnya pendidikan dan perkembangan Kota Batam. Sampai saat ini hanya dua kali terjadi pergantian kepemimpinan kepala sekolah. Berikut ini nama-nama Kepala Sekolah yang menjabat.

1. Hj. Darneli,S.PdI : Menjabat dari tahun 2002 hingga tahun 2010
2. Hj. Rohana,S.Pd : Menjabat dari tahun 2010 hingga sekarang

2. Letak Geografis SDN 004 Batam Kota

Sekolah Dasar Negeri 004 Batam Kota terletak di jalan Enku Putri kampung belian Batam Center, kelurahan belian, kecamatan Batam kota, kota Batam. Sekolah ini berada di kawasan yang strategis karena keberadaannya tidak jauh dari kantor Wali Kota Batam sehingga aksesnya sangat mudah dijangkau oleh semua kalangan masyarakat yang ingin menyekolahkan anaknya

ke jenjang sekolah dasar. Lebih jelas lokasinya dijelaskan secara singkat sebagai berikut:

1. Kurang lebih berjarak 1 km dari kantor Wali Kota
2. Posisi sekolah berada di pinggir pantai perkampungan kampung belian
3. Simpang kampung belian terletak diantara gedung bank BTN dan Telkomsel

3. Keadaan Guru dan Pegawai

Peranan guru dan pegawai sangat menunjang untuk kelancaran proses belajar dan mengajar, guru dan pegawai terdiri dari guru negeri, guru GTT, guru honor dan penjaga sekolah yang berjumlah 18 orang. Guru laki-laki berjumlah 5 orang, guru perempuan berjumlah 12 orang dan 1 orang laki-laki sebagai penjaga sekolah. Untuk lebih jelas keadaan guru dan pegawai di SDN 004 Batam Kota dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 4.1
Keadaan Guru dan Pegawai SDN 004 Kota Batam

No	Nama	Jabatan	Status	Pendidikan	Gol
1	Hj.Rohana,S.Pd	Kepsek	PNS	S1	III/D
2	Syakdiah,S.Pd	Guru B.studi	PNS	S1	IV/A
3	Hj. Atimae,S.Pd	Guru Kelas	PNS	S1	IV/A
4	Raja Marianis,S.PdI	Guru Kelas	PNS	S1	III/A
5	Indarita.k,S.Pd	Guru Kelas	PNS	S1	III/A
6	Sumarni,S.Pd	Guru Kelas	PNS	S1	III/A
7	Zuraida,A.ma	Guru Kelas	PNS	D II	II/B
8	Saniah,S.PdI	Guru B.Studi	GTT	S1	-
9	Zulkifli	Guru Kelas	Honor	MAN	-
10	Sulismawati,S.PdI	Guru Kelas	Honor	S1	-
11	Irawansyah	Guru B.Studi	Honor	MA	-
12	Mulianta,A.md	Guru B.Studi	Honor	D3	-
13	Sarinah	Guru Kelas	Honor	D1	-
14	Lili Sumarni,A.ma	Guru Kelas	Honor	D2	-
15	Said Wahyudin	Guru Kelas	Honor	D2	-
16	Shokib,A.ma	Guru Kelas	Honor	D2	-
17	Tri Sutrisno,A.ma	Guru Kelas	Honor	D2	-

18	Imriadi	Penj.sekolah	Honor	SMK	-
----	---------	--------------	-------	-----	---

Sumber Data: Papan Data Guru SDN 004 Batam Kota.

4. Keadaan siswa SD Negeri 004 Batam Kota

Keadaan siswa di SDN 004 Batam Kota sebagian besar berasal dari kalangan ekonomi kelas menengah ke bawah yang terdiri dari berbagai suku daerah di Indonesia. Jumlah murid SD Negeri 004 Batam Kota berdasarkan data yang di ambil dari statistik sekolah berjumlah 507 siswa mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Berikut ini adalah table keadaan siswa.

Tabel 4.3

Nama-nama Murid kelas V (Lima) SD Negeri 004 Batam Kota Tahun

Pelajaran 2011-2012

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Affandi Alief	Laki-laki
2	Agustini Ismawati	Perempuan
3	Alfian pujangga	Laki-laki
4	Arya Natamara	Laki-laki
5	Bobi Apriyanto	Laki-laki
6	Dea Prisila	Perempuan
7	Difa Khoir	Laki-laki
8	Diwan Maulana	Laki-laki
9	Doni Rifai	Laki-laki
10	Eka Septiani	Perempuan
11	Elis Noviani	Perempuan
12	Feri Irawan	Laki-laki
13	Ghali Murtadha	Laki-laki
14	Gina Murdiana	Perempuan
15	Indah Safitri	Perempuan
16	Indra Syaputra	Laki-laki
17	Jupita cHintami	Perempuan
18	Lessi Sinatara	Perempuan
19	M. Akrom	Laki-laki
20	M. Dito Prayoga	Laki-laki
21	Marselia	Perempuan
22	Neneng Nusrotul.M	Perempuan
23	Nova Raudhatul	Perempuan

24	Nurhana	Perempuan
25	Nurnilam Cahya	Perempuan
26	Peh Dina	Perempuan
27	Rananda Dimas	Laki-laki
28	Renaldi	Laki-laki
29	Ria Paquita	Perempuan
30	Ridwani Dwi. S	Perempuan
31	Rizqi Aqil M	Laki-laki
32	Rizki Zulfahmi	Laki-laki
33	Sari Wahyuni	Perempuan
34	Hari Insani	Perempuan
35	Thalia Fitri	Perempuan
36	Melisa	Perempuan
37	Bima Bayu	Laki-laki
38	Farrazs	Laki-laki

Sumber Data: Buku Absen harian dan daftar nilai kelas V SDN 004
Batam Kota.

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana harus tersedia untuk menunjang kegiatan belajar dan mengajar di SD Negeri 004 Batam Kota. Tanpa sarana dan prasarana yang memadai, pendidikan tidak akan memberikan hasil yang maksimal.

Jumlah ruang belajar di SD Negeri 004 Batam Kota masih terbatas kalau melihat dari jumlah murid yang ada dan belum memiliki sarana yang cukup. Secara garis besar sarana dan prasarana yang ada di SDN 004 Batam Kota bisa dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4.4

Sarana dan Prasarana SDN 004 Batam Kota

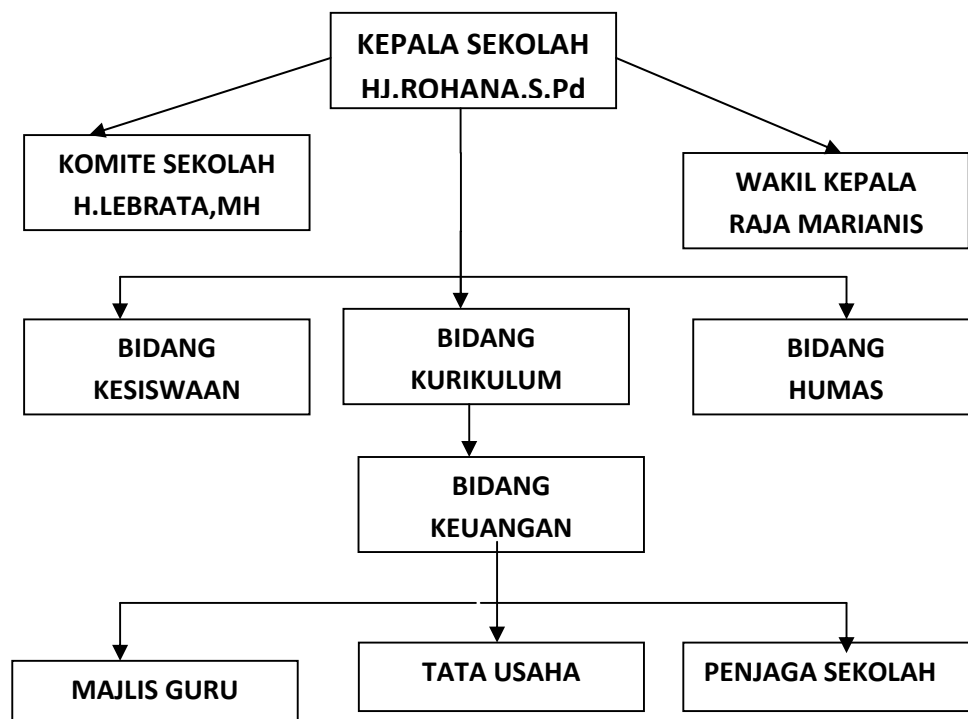
No	Jenis Ruang	Jumlah Unit	Kondisi
1	Ruang Belajar	6	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Ruang Tata Usaha	1	Baik
5	Ruang Perpustakaan	1	Baik

6	Ruang UKS	1	Baik
7	Gudang	1	Baik
8	Kantin	1	Baik
9	Rumah Dinas Penjaga Sekolah	1	Baik

6. Struktur Organisasi SD Negeri 004 Batam Kota

Lembaga pendidikan formal sudah barang tentu harus memiliki struktur organisasi yang jelas dan teratur sehingga terjalin kerja sama yang baik antara masyarakat atau komite dengan sekolah, kepala sekolah dengan guru, staf dan siswa.

Struktur Organisasi sekolah bertujuan untuk kelancaran proses belajar dan mengajar di SD Negeri 004 Batam Kota, agar suatu organisasi berjalan dengan baik, setiap pengurus harus bertanggung jawab dan penuh dengan keseriusan dalam melaksanakan tugasnya masing-masing serta menjaga kekompakan antara organisasi. Berikut struktur organisasi SD Negeri 004 Batam Kota tahun pelajaran 2011-2012.



7. Kurikulum

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, di SD Negeri 004 Batam Kota menggunakan kurikulum KTSP yang mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Ada pendapat yang mengatakan bahwa kurikulum dianggap sebagai segala upaya sekolah untuk mempengaruhi siswa supaya belajar, baik dalam kelas, di halaman sekolah, maupun diluar sekolah.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Tes Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Data yang disajikan dalam bab ini adalah hasil penelitian terhadap 38 murid kelas V SDN 004 Kecamatan Batam Kota. Penulis melakukan tes dengan melakukan 2 siklus, dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan strategi *Role Play*.

Untuk meningkatnya atau tidaknya hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan strategi *Role Play* dilakukan hasil tes melihat lembar lampiran. Sebagaimana peneliti memperoleh data tentang hasil belajar siswa sebelum tindakan diketahui model pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini dalam proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional, sehingga cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran kemudian dari data yang diperoleh peneliti analisis, yang telah diketahui bahwa hasil belajar siswa secara klasikal dalam pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial masih tergolong rendah dengan tidak tercapainya nilai KKM , yaitu 70%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Tes Belajar Siswa Sebelum Tindakan

No	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar	Ketuntasan Kelas	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Affandi Alief	60		
2	Agustini Ismawati	60		
3	Alfian pujangga	80		
4	Arya Natamara	70		
5	Bobi Apriyanto	60		
6	Dea Prisila	50		
7	Difa Khoir	90		
8	Diwan maulana	50		
9	Doni Rifai	70		
10	Eka Septiani	50		
11	Elis Noviani	70		
12	Feri Irawan	80		
13	Ghali Murtadha	60		
14	Gina Murdiana	60		
15	Indah Safitri	70		
16	Indra Syaputra	40		
17	Jupita cHintami	80		
18	Lessi Sinatara	50		
19	M. Akrom	70		
20	M. Dito Prayoga	60		
21	Marselia	90		
22	Neneng Nusrotul.M	70		
23	Nova Raudhatul	50		
24	Nurhana	60		
25	Nurnilam Cahya	80		
26	Peh Dina	60		
27	Rananda Dimas	70		
28	Renaldi	80		
29	Ria Paquita	70		
30	Ridwani Dwi. S	70		
31	Rizqi Aqil M	60		
32	Rizki Zulfahmi	80		

33	Sari Wahyuni	80		
34	Hari Insani	60		
35	Thalia Fitri	70		
36	Melisa	70		
37	Bima Bayu	60		
38	Farrazs	80		
	Jumlah	2540	21	17
	Rata-rata (%)	66.84	56%	44%
	KKM	70		

Sumber data : SDN 004 Kota Batam

Berdasarkan tabel 4.5 di atas tes awal yang dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum dilakukan tindakan dapat dilihat nilai rata-rata yang diperoleh murid mencapai 66,84 dan ketuntasan kelas mencapai 56 %. Berdasarkan kenyataan tersebut maka penulis melakukan tindakan penelitian dengan menggunakan strategi *Role Play* dengan tahapan-tahapan yaitu, Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan Refleksi.

2. Siklus Pertama

a. Perencanaan

Pokok bahasan yang akan dibahas dalam perbaikan proses pembelajaran dengan pembelajaran strategi *Role Play* dalam siklus I, dikelola berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP I) terdapat pada standar kompetensi Memahami sejarah nabi dan hikmah dari setiap hikayat yang diperankan.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1. Membuat atau menyusun rencana perencanaan pembelajaran dengan standarkompetensi menceritakan kisah nabi. Sedangkan yang menjadi kompetensi dasar adalah menceritakan kisah nabi Ayyub As.
2. Guru menyiapkan lembar kerja berupa soal latihan yang berhubungan dengan scenario cerita yang diperankan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 9 juli 2012 dalam proses pembelajaran melibatkan seluruh kelas V SDN 004 Batam Kota. Pelaksanaan dilakukan berdasarkan RPP yang telah dibuat, dalam pelaksanaan terdiri dari beberapa tahap yaitu: kegiatan awal dilakukan selama 10 menit, kegiatan inti 80 menit, dan kegiatan akhir atau sebagai penutup pelajaran selama 15 menit.

c. Pengamatan (Observasi)

Berdasarkan pengamatan observer dalam melaksanakan tindakan diketahui bahwa dari seluruh aktivitas yang di lakukann guru sepenuhnya dapat direalisasikan. Akan tetapi, dalam proses pembelajaran guru terlihat belum melengkapi seluruh sarana pendukung yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *Role Play*. Selain itu, penerapan strategi *Role Play* memerlukan waktu yang panjang, sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Tabel 4.6
Hasil Tes Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar	Ketuntasan Kelas	
			Tuntas	B. Tuntas
1	Affandi Alief	70		
2	Agustini Ismawati	70		
3	Alfian pujangga	50		
4	Arya Natamara	80		
5	Bobi Apriyanto	70		
6	Dea Prisila	70		
7	Difa Khoir	90		
8	Diwan maulana	80		
9	Doni Rifai	100		
10	Eka Septiani	50		
11	Elis Noviani	80		
12	Feri Irawan	100		
13	Ghali Murtadha	60		
14	Gina Murdiana	70		
15	Indah Safitri	100		
16	Indra Syaputra	70		
17	Jupita cHintami	80		
18	Lessi Sinatara	70		
19	M. Akrom	70		
20	M. Dito Prayoga	60		
21	Marselia	100		
22	Neneng Nusrotul.M	60		
23	Nova Raudhatul	80		
24	Nurhana	50		
25	Nurnilam Cahya	90		

26	Peh Dina	90		
27	Rananda Dimas	90		
28	Renaldi	100		
29	Ria Paquita	80		
30	Ridwani Dwi. S	80		
31	Rizqi Aqil M	60		
32	Rizki Zulfahmi	80		
33	Sari Wahyuni	70		
34	Hari Insani	70		
35	Thalia Fitri	20		
36	Melisa	80		
37	Bima Bayu	70		
38	Farrazs	70		
	Jumlah	2830	30 orang	8 orang
	Rata-rata (%)	74.47	79%	21%
	KKM	70		

Sumber data : Data Hasil Tes PAI, 2012

Berdasarkan hasil tes pelajaran PAI pada tabel 4.6 di atas, dapat diketahui secara keseluruhan hasil belajar siswa dalam pembelajaran strategi *Role Play* bahwa siswa yang berhasil tuntas ada 30 orang atau 79% dan siswa yang tidak tuntas ada 8 orang atau 21%. Dari data hasil tes belajar PAI pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum dilakukan tindakan siklus I.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus pertama diperoleh berdasarkan diskusi peneliti, guru Pendidikan Agama Islam dan pengamat aktivitas siswa dari hasil

pengamatan yang dilakukan selama melakukan tindakan siklus I, proses pembelajaran hampir terlaksana dengan baik.

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan di atas, hasil tes belajar siswa dalam belajar Sejarah Islam cukup meningkat dibanding sebelum tindakan dilakukan, tetapi proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum optimal terutama pada hasil tes belajar murid. Maka peneliti dan guru Pendidikan Agama Islam mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus yang berikutnya.

3. Siklus Kedua

a. Perencanaan

Pokok bahasan yang akan dibahas dalam perbaikan proses pembelajaran dengan pembelajaran Tinjauan *Role Play* dalam siklus II, dikelola berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP II) terdapat pada standar kompetensi Memahami jenis karakter tokoh yang diperankan.

b. Pelaksanaa Tindakan

Pertemuan pertama Siklus II dilaksanakan pada hari kamis tanggal 16 juli 2012. Dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari beberapa tahap yaitu:

Langkah-langkah kegiatan membuka pelajaran, adapun kegiatan awal yang dilakukan yaitu guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam, membawa siswa untuk berdo`a bersama, kemudian mengabsen siswa ,mempersiapkan materi ajar, dan menyampaikan tujuan pembelajaran melalui strategi *Role Play*.

Proses pembelajaran diawali dengan memperkenalkan materi yang akan dibahas dan tahapan pembelajaran yang harus dilakukan siswa. Mengawali kegiatan pendahuluan guru mengulang pembelajaran pada siklus I (*Apersepsi*), dan memotivasi siswa agar terlibat dalam PBM.

Proses pembelajaran selanjutnya adalah guru menjelaskan cara kerja melalui strategi *Role Play* serta tujuan yang akan dicapai. Setelah kegiatan pendahuluan dilaksanakan, kemudian proses pembelajaran selanjutnya adalah masuk pada kegiatan inti.

Tabel 4.7

Hasil Tes Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar	Ketuntasan Kelas	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Affandi Alief	80		
2	Agustini Ismawati	80		
3	Alfian pujangga	-	-	-
4	Arya Natamara	60		
5	Bobi Apriyanto	80		
6	Dea Prisila	-	-	-
7	Difa Choir	90		
8	Diwan maulana	100		
9	Doni Rifai	100		
10	Eka Septiani	-	-	-
11	Elis Noviani	100		
12	Feri Irawan	90		
13	Ghali Murtadha	60		
14	Gina Murdiana	70		

15	Indah Safitri	100		
16	Indra Syaputra	100		
17	Jupita cHintami	100		
18	Lessi Sinatara	90		
19	M. Akrom	80		
20	M. Dito Prayoga	60		
21	Marselia	100		
22	Neneng Nusrotul.M	100		
23	Nova Raudhatul	80		
24	Nurhana	60		
25	Nurnilam Cahya	90		
26	Peh Dina	70		
27	Rananda Dimas	100		
28	Renaldi	90		
29	Ria Paquita	90		
30	Ridwani Dwi. S	100		
31	Rizqi Aqil M	50		
32	Rizki Zulfahmi	-	-	-
33	Sari Wahyuni	70		
34	Hari Insani	80		
35	Thalia Fitri	30		
36	Melisa	90		
37	Bima Bayu	80		
38	Farrazs	70		
	Jumlah	2650	25 orang	6 orang
	Rata-rata (%)	85.50	80,6%	19,4%
	KKM	70		

Sumber data : Data Hasil PAI, 2012

c. Refleksi

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan di atas, hasil tes belajar siswa dalam belajar PAI cukup meningkat. Pembelajaran PAI sudah maksimal dibandingkan pada siklus pertama terutama hasil tes belajar siswa. Tindakan yang diberikan guru pada siklus kedua berdampak lebih baik dari tindakan pada siklus pertama. Hal ini memberikan gambaran bahwa siswa dapat menyelesaikan pembelajaran dengan baik. Akan tetapi proses pembelajaran PAI akan lebih di optimal terutama pada hasil tes belajar murid pada pertemuan berikutnya.

Rekapitulasi Nilai Hasil belajar siswa dengan Penerapan Strategi

Role Play

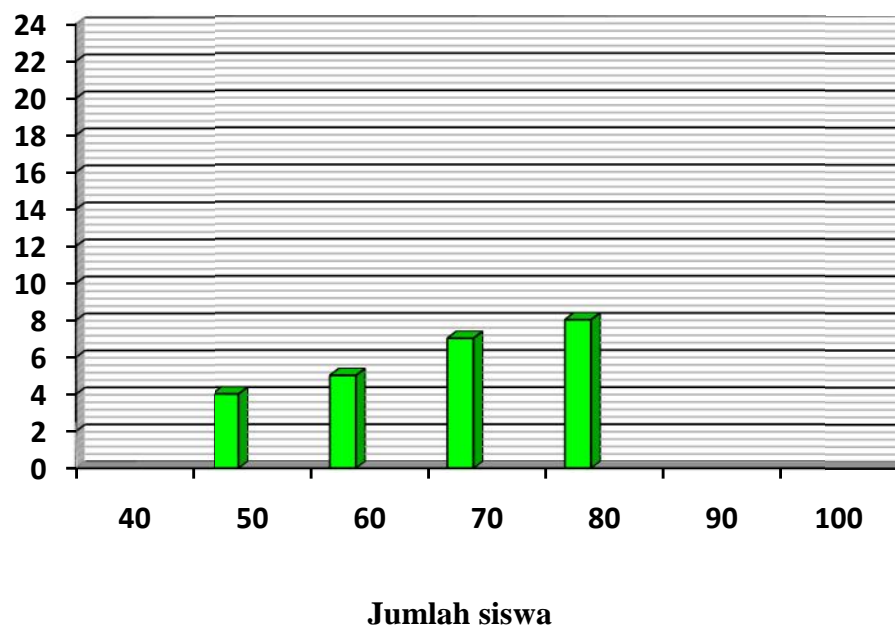
No	Nilai	Nilai		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	40			
2	50	4		
3	60	5		
4	70	14	4	
5	80	11	11	
6	90	4	17	
7	100		6	
Jumlah Siswa		38	38	

Tabel 4.8

Hasil belajar siswa pada penerapan Strategi *Role Play*

		Siklus I	Siklus II
100 – 90	Baik Sekali	-	4 (16,67)
89 – 80	Baik	8 (33,33)	8 (33,33)
79 – 70	Cukup	7 (29,17)	7 (29,17)
69	Kurang	9 (37,30)	5 (20,83)
Jumlah		24 (100)	24 (100)
Rata-rata		71,84	87,10
Kategori		Cukup	Baik

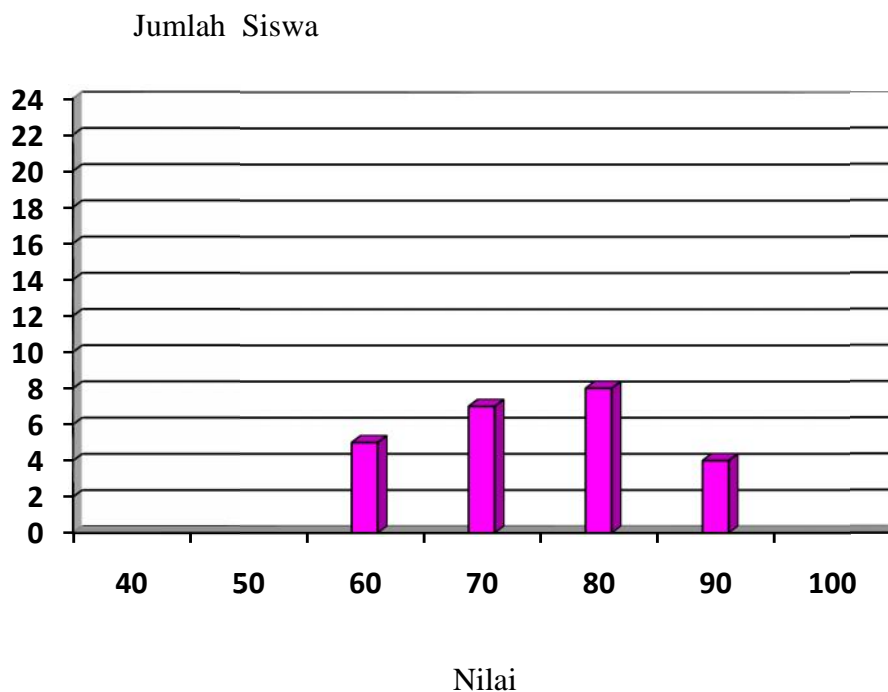
Gambar I (Siklus I)



Dari hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I, tingkat pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam dengan materi Abu Lahab dan Abu Jahal dengan penerapan strategi *role play* termasuk dalam kategori kurang, dari 24 siswa yang memperoleh nilai tujuh puluh keatas hanya mencapai 62,70%, hal ini belum bisa dikatakan berhasil karena ada beberapa siswa yang mendapat nilai di bawah KKM.

Berdasarkan hasil tindak pada siklus I, hasil belajar siswa dikategorikan kurang, maka untuk menciptakan proses belajar yang lebih baik maka pada siklus II dilakukan perubahan. Tindaknya berupa memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada guru.

Gambar 2 (Siklus II)

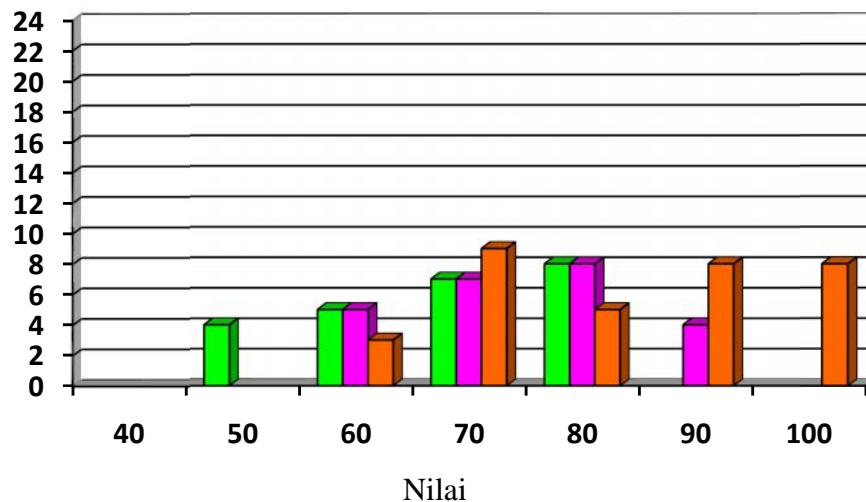


Dari hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II, tingkat pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada pokok bahasan kisah Sejarah Kebudayaan Islam dengan materi Musailamah Al Kazab dengan penerapan Strategi *role play* termasuk dalam kategori baik, dari 24 siswa yang memperoleh nilai tujuh puluh keatas hanya mencapai 79,17%, namun hal ini belum dikatakan sempurna, karena masih ada lima orang siswa memperoleh nilai 60, ini dapat dilihat pada tabel 2 siklus II .

Dari hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II, tingkat pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada pokok bahasan Sejarah Kebudayaan islam materi Kisah Nabi Ayub As dengan penerapan Strategi *Role play* termasuk dalam kategori baik sekali, dari 38 siswa yang memperoleh nilai tujuh puluh keatas hanya mencapai 91,01%.

Untuk lebih jelasnya kita lihat perbandingan nilai yang diperoleh dari hasil Siklus I sampai dengan siklus II pada grafik di bawah ini.

Gambar 4
Perbandingan antara Siklus I dan II



C. Pembahasan

Dari hasil penelitian tindakan kelas di SDN 004 kecamatan Batam Kota kelas V setelah penerapan Strategi *Role Play* maka dapat dilihat dari ketuntasan belajar secara individual berdasarkan nilai ulangan harian pada ketiga siklus.

Dari tabel 3 dapat dilihat hasil belajar siswa siklus I pada pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam materi Kisah Abu Lahab dan Abu Jahal, yaitu rata-rata Ulangan harian I 67,92% (Kategori kurang), dan rata-rata ulangan harian II rata-rata 74,58% (Kategori cukup).

Pada pertemuan ini, guru juga belum terbiasa menerapkan Strategi *Role Play*, guru kurang memberikan bimbingan kepada siswa sewaktu pembelajaran berlangsung. Kurangnya kerjasama siswa dalam memerankan suatu cerita, interaksi guru terhadap siswa menyebabkan proses belajar mengajar tersebut menjadi kurang lancar.

Selanjutnya pada Ulangan Harian II (Siklus II), dengan pokok bahasan kisah Musailamah Al kazzab, jumlah siswa yang hadir sebanyak 33 orang. Adapun jumlah siswa yang kategorinya sangat baik sebanyak 16 orang (48,48 %) dan nilai baik 5 orang (15,50 %),serta kategori cukup 9 orang (27,27%) sedangkan siswa yang mendapat nilai kategori kurang 3 orang (9,09). Adapun rata-rata nilai ulangan harian siswa 82,12 dengan kategori sangat baik. Jadi rata-rata ulangan harian siswa pada siklus II meningkat 7,54% dari rata-rata ulangan harian siklus I. Jika dilihat hasil ulangan tiap-tiap siklus maka jelas ada peningkatan.

Peran dan fungsi guru sangat menentukan serta mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar dan mampu mendorong siswa untuk senantiasa belajar dalam berbagai kesempatan melalui bermacam sumber dan media.

Peningkatan hasil belajar siswa juga tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator bagi siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. karena pada siklus II, siswa mulai mengerti dan terbiasa mengikuti proses pembelajaran dengan Penerapan strategi *role play* Siswa tidak hanya sekedar menonton temannya memerankan Musailamah Al Kazab tetapi siswa bisa menyimpulkan pembelajaran yang sudah diperannya, siswa sudah mulai serius mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang diberikan guru,pada siklus II siswa terlihat lebih aktif dibandingkan pada siklus I. Pada pertemuan ini guru lebih aktif memotivasi siswa dan proses pembelajaran sudah sesuai berjalan lancar. Karena bahwa belajar berdasarkan pengalaman akan merangsang anak untuk mempelajari masalah tersebut lebih lanjut.

Peran dan fungsi guru sangat menentukan serta mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar dan mampu mendorong siswa untuk senantiasa belajar dalam berbagai kesempatan melalui bermacam sumber dan media.

Ketuntasan belajar dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/KTSP adalah tingkat ketercapaian kompetensi ketuntasan belajar tingkat ketertcapaian kompetensi setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Depdiknas,2006:19) Kriteria ketuntasan minimal adalah batasan minimal pencapaian kompetensi pada setiap aspek penilaian mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. Kriteria ketuntasan minimal ideal adalah 75%. Namun demikian sekolah bisa saja menetapkan kriteria ketuntasan minimal lebih rendah atau lebih tinggi dari 75%. Hal ini disesuaikan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan terhadap analisis tiga hal, yaitu tingkat kerumitan, tingkat kemampuan rata-rata siswa, dan tingkat kemampuan sumber daya dukung sekolah¹⁹.

Meningkatnya rata-rata ulangan harian siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan Strategi Role Play dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas V SDN 004 kecamatan Batam Kota tahun ajaran 2011/2012

¹⁹ Sumiati dan Asra, Metode Pembelajaran 2008 CV Wacana Prima : Bandung. h. 210

1. Aktivitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar

Aktivitas guru selama proses belajar mengajar melalui penerapan Strategi *Role Play* siklus I dan siklus II, dilihat dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3

Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Belajar Mengajar Melalui penerapan Strategi *Role Play*

	Siklus I	Siklus II
Jumlah	6	8
Persentase (%)	75	100
Kategori	Baik	Baik Sekali

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat aktivitas guru selama dua siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata aktivitas guru adalah 83,33% dengan kategori baik dan pada siklus II rata-rata aktivitas guru adalah 100% kategori baik sekali. Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dengan kategori baik sekali. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, banyak dipengaruhi komponen-komponen belajar mengajar, Sebagai contoh bagaimana cara mengorganisasikan materi, metode yang diterapkan, media yang digunakan. Selain itu faktor yang ikut mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu hubungan antara guru dan siswa serta aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

Tingginya rata-rata aktivitas guru menunjukkan bahwa penerapan strategi *role play* sudah mulai disiplin dalam melaksanakan strategi *role play*. Aktivitas guru berperan serta dalam meningkatkan hasil belajar dan mampu mendorong siswa untuk senantiasa aktif dalam belajar dan berbagai kesempatan melalui berbagai media atau sumber.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, banyak dipengaruhi komponen-komponen belajar mengajar. Sebagai contoh bagaimana cara mengorganisasikan materi, metode yang diterapkan, media yang digunakan. Selain itu faktor yang ikut mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu hubungan antara guru dan siswa serta aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada Bab IV, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Rata-rata nilai ulangan siswa pada siklus I meningkat yaitu 74,58 % kategori (cukup) serta nilai ulangan harian pada siklus II yaitu 89,1241 % dengan kategori (baik).

Rata-rata aktivitas guru pada siklus I yaitu 83,33 % kategori (Cukup) dan aktivitas guru pada siklus II meningkat yaitu 100% kategori (baik sekali)

Penerapan Strategi *role play* pada siswa kelas V SDN 004 Batam Kota Tahun Pelajaran 2011/2012 tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam Dapat Meningkatkan Hasil Belajar maupun Pengetahuan Peserta Didik.

B. Saran

Dengan berhasilnya penerapan Strategi *Role play* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam di SDN 004 kecamatan Batam Kota, maka diharapkan Penerapan strategi ini juga dapat diterapkan untuk mata pelajaran lain khususnya di SDN 004 Batam Kota.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kharisma Putra Utama Ed,1. Cet.2)
- Asep H Hermawan, dkk, *Pengembangan kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2006),hal.123
- Djaali.2011, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta, Bumi Aksara)
- Hamzah B. Uno, *Model pembelajaran*,
- Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe, Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (CTSD).
- Hartono,dkk.2007, *Pembelajaran Paikem*, (Pekanbaru,Zanafa,2008).
- Muhammad Munir Mursy, *Ilmu pendidikan Islam*. Kalam Mulia
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada)
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*,(Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2011)
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Pustaka Pelajar,Yogyakarta).
- Ramayulis.2011, *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarata, Kalam mulia
- Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* ,(2008 CV Wacana Prima : Bandung)
- Uyah Sadulloh, *Pedagogik*, hal.107
- www. Unesa ac.id (07/08/2011/ 07:59 am),*Defenisi Istilah Role Play*.