ISSN CETAK 2615-4587 - ISSN ONLINE 2620-6382

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PAISISWA KELAS V SD NEGERI KEDUNGGALAR 4 KABUPATEN NGAWI SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2018/2019

SRIYATUN, S. Pd.I
SD Negeri Kedunggalar 4 Kabupaten Ngawi

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah proses pelaksanaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VSD Negeri Kedunggalar 4 tahun pelajaran 2018/2019? Dan bagaimana penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islampada siswa kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 Tahun Pelajaran 2018/2019? Adapun tujuan penelitian dalam hal ini adalah: 1) Untuk meningkatkan kemampuan memahami dan meneladani materi Sejarah Kebudayaan Islamsiswa kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 tahun pelajaran 2018-2019 2) Untuk mengetahui hasil penerapan metode *Role Playing* pada pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islampada siswa kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis tindakan kelas. Adapun tekhnik pengumpulan datanya menggunakan tes, observasi, dokumentasi, catatan lapangan, dan wawancara. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas VSD Negeri Kedunggalar 4 Tahun Pelajaran 2018/2019. Sedangkan observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk menggali data tentang pembelajaran PAI, respon siswa, keadaan siswa, guru dan karyawan, serta sejarah, sarana dan prasarana sekolah. Berdasarkan hasil analisis data pada hasil tes belajar sebelum prasiklus sebesar 58%, pada siklus 1 sebesar 65%, siklus 2 76% dan pada siklus 3 sebesar 89%. Hasil ini menunjukkan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan memahami materi Sejarah Kebudayaan Islampada siswa kelas VSD Negeri Kedunggalar 4 tahun pelajaran 2018/2019.

Kata kunci : metode *role playing*, mata pelajaran PAI

PENDAHULUAN

Pada materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa diharapkan untuk memahami dan meneladani kisah-kisah atau Sejarah Peradaban Islam. Pada materi ini sebagian siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih memakai metode yang pasif. Karena materi bersifat cerita, maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa. Guru diharapkan mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan jelas dan strategis. Sampai saat ini, masih ada siswa kelas V di SD Negeri Kedunggalar 4 Kec. Kedunggalar Kabupaten Ngawi tahun pelajaran 2018/2019 mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani pada mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Karena, selama ini siswa kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani mata pelajaran PAI.

Menurut peneliti, kenyataan kurang berhasilnya siswa dalam memahami dan meneladani materi sejarah kebudayaan Islam. Kemungkinan siswa tidak mampu memahami materi pelajaran dengan baik, mungkin juga guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Sehingga setiap proses pembelajaran siswa kurang dapat memahami materi pembelajaran PAI yang

disampaikan oleh guru. Temuan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 dan metode yang telah digunakan sebelumnya ini mendasari peneliti untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul " *Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 Kabupaten Ngawi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019*".

Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses pelaksanaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 Tahun Pelajaran 2018/2019?

Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan kemampuan memahami dan meneladani materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 tahun pelajaran 2018-2019.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan metode *role playing* pada pelajaran PAI pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V SD Negeri Kedunggalar 4 Tahun Pelajaran 2018/2019.

Manfaat Penelitian

1. Bahan masukan bagi para guru atau pendidik untuk menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SDN Kedunggalar 4.
2. Bagi pelaksana pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat membuka cakrawala keilmuan agar lebih kreatif dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan dapat menyenangkan dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan kaitannya dengan penggunaan metode *role playing* pada pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam meningkatkan pemahaman tentang metode *role playing* di SDN Kedunggalar 4.

Pengertian Metode *Role Playing*

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

Bermain peran adalah suatu kegiatan pembelajaran di mana anak memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dengan menggunakan daya hayal mereka, seolah-olah mereka menjadi orang yang diperankannya

Pengertian Pembalajaran PAI

PAI adalah bimbingan dan asuhan terhadap siswa agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agam Islam yang telah diyakini secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang mengkaji Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan prestasi belajar PAI pada pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V Semester I SDN Kedunggalar 4 Tahun Pelajaran 2018/2019.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2018/2019 dengan pelaksanaan sebagai berikut : 1) Selasa, 15 September 2018 dilaksanakan siklus I. 2) Selasa, 3 Oktober 2018 dilaksanakan siklus II. 3) Selasa, 15 Oktober 2018 dilaksanakan siklus III

Deskripsi Pelaksanaan Persiklus Perbaikan

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada materi ”Sejarah Kebudayaan Islam” dilakukan melalui tiga siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, pengumpulan data, instrumen, refleksi

Deskripsi Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini peneliti melakukan serangkaian langkah : 1) Mengontrol kesiapan siswa agar kegiatan belajar mengajar berjalan lancar; 2) Merancang materi ” Sejarah Kebudayaan Islam” yang disesuaikan dengan metode *role playing*. 3) Merancang langkah-langkah konkret proses pembelajaran. 4) Menentukan indikator ketercapaian.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang peneliti lakukan dalam tahap pelaksanaan siklus I adalah :

(1)Kegiatan pra-KBM, yakni : 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran; 2) Menyiapkan sumber bahan dan LKS; 3) Menyiapkan alat peraga/praktek, yakni :

(2)Kegiatan inti selama kurang lebih 90 menit sebagai berikut: 1) Mengabsen siswa. 2) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok. 3) Membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan *role playing* guna memperoleh gambaran tentang ”Sejarah Kebudayaan Islam”. 4) Menugaskan masing-masing kelompok untuk mendeskripsikan hasil kerjanya. 5) Melaksanakan tes akhir siklus I

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan oleh dua orang teman guru sejawat untuk memberikan penilaian tentang : 1) Kegiatan hasil *role playing* siswa; 2) Ketrampilan siswa dalam ”Sejarah Kebudayaan Islam” berdasarkan hasil *role playing*.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan pengamatan teman sejawat yang melakukan pengamatan dalam kegiatan *role playing* siswa kelas V SDN Kedunggalar 4 dan pendeskripsian Kemampuan ”Sejarah Kebudayaan Islam” sebagai hasil metode *role playing*, terdapat beberapa kekurangan sebagai berikut:

(1)Kerja kelompok masih terfokus pada anggota kelompok tertentu;

(2)*Role playing* belum sepenuhnya terarah pada tujuan pembelajaran yang ditentukan;

(3)Ketrampilan mendeskripsikan kemampuan ” Sejarah Kebudayaan Islam” sebagai hasil *role playing* belum maksimal;

(4)Kurangnya keberanian pada anggota kelompok tertentu untuk tampil mendeskripsikan kemampuan mengenai ”Sejarah Kebudayaan Islam” secara lisan.

Kekurangan-kekurangan tersebut akan dapat diatasi dengan upaya seperti :

(1)Guru perlu memotivasi agar seluruh anggota kelompok aktif dalam kegiatan dan tidak terfokus pada anggota kelompok tertentu;

(2)Guru terkait masih perlu mengarahkan siswa pada tujuan kegiatan ” Sejarah Kebudayaan Islam”;

(3)Perlu dilakukan pembinaan pengetahuan siswa terutama yang menyangkut keterampilan memahami” Sejarah Kebudayaan Islam”;

(4)Perlunya peningkatan motivasi kepada siswa agar berani tampil mendeskripsikan sesuatu.

Deskripsi Siklus II

Dengan memperhatikan kekurangan yang masih terjadi dalam perbaikan pembelajaran pada siklus I maka dilaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II dengan tahapan yang sama dengan siklus I sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan dalam siklus II juga diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran dengan melakukan serangkaian langkah sebagai berikut : 1) Mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam siklus I; 2) Mengontrol kesiapan siswa dengan lebih seksama; 3) Merancang materi kemampuan memahami ”Sejarah Kebudayaan Islam”; 4) Menentukan langkah-langkah perbaikan pendekatan kooperatif guna pengembangan gagasan siswa; 5) Menentukan indikator ketercapaian.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan siklus II adalah :

1. Mengidentifikasi masalah dalam siklus I dan menentukan alternatif pemecahannya;
2. Kegiatan pra-KBM, yaitu : 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); 2) Menyiapkan sumber bahan, LKS, dan alat evaluasi; 3) Menyiapkan alat peraga/ praktek,

3. Kegiatan inti selama 90 menit sebagai berikut : 1) Mengabsen siswa. 2) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok; 3) Membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan langkah-langkah yang tepat guna memperoleh gambaran tentang " Sejarah Kebudayaan Islam"; 4) Menugaskan masing-masing kelompok untuk mendeskripsikan hasil kerjamya; 5) Melaksanakan tes akhir siklus II.

c. Tahap Observasi

Pada siklus II ini observasi juga dilakukan oleh guru sejawat untuk memberikan penilaian pada : 1) Kegiatan *role playing* siswa; 2) Ketrampilan mendeskripsikan Kemampuan berdasarkan hasil memahami " Sejarah Kebudayaan Islam".

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan pengamatan teman sejawat yang melakukan pengamatan dalam kegiatan *role playing* siklus II siswa kelas V SDN Kedunggalar 4 terdapat beberapa kekurangan sebagai berikut : 1) Kerja sama kelompok masih terfokus pada anggota tertentu; 2) Ketrampilan mendeskripsikan hasil *role playing* belum sesuai dengan pengetahuan yang didapatkan dari materi;

Kekurangan-kekurangan tersebut akan dapat diatasi dengan upaya seperti : 1) Bimbingan guru dalam *role playing* lebih diintensifkan; 2) Masih perlu dilakukan pembinaan pengetahuan terutama yang berkaitan dengan ketrampilan penguasaan materi dan berbicara; 3) Motivasi siswa juga masih dipandang perlu peng-intensifan.

Deskripsi Siklus III

Kegiatan siklus III sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan

Terkait dengan kekurangan dan belum tercapainya ketuntasan dalam siklus II, maka dalam siklus III dilakukan serangkaian langkah sebagai berikut : 1) Memberikan bimbingan secara khusus pada siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar; 2) Merancang materi kemampuan memahami" Sejarah Kebudayaan Islam" dan penyajiannya agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa; 3) Menentukan langkah-langkah perbaikan melalui pendekatan CTL terutama ketrampilan memahami materi dan berbicara; 4) Menentukan indikator ketercapaian, yakni 85% dari seluruh siswa harus mencapai daya serap individual minimal 75 % atau yang mencapai nilai minimal 75 sebanyak 15 siswa dari 15 siswa kelas V SDN Kedunggalar 4 Tahun pelajaran 2018/2019.

a. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan perbaikan pembelajara siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, 15 Oktober 2018. Dalam siklus III ini, penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan memahami " Sejarah Kebudayaan Islam" diamati oleh guru sejawat. Instrumen yang dipersiapkan dalam siklus III meliputi : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, alat peraga, lembar obeservasi, lembar kerja siswa, daftar nilai, dan lembar analisis ulangan. Kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan siklus III ini meliputi :

1. Mengidentifikasi masalah dalam siklus II dan menentukan pemecahannya;
2. Kegiatan pra-KBM, yaitu : 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); 2) Menyiapkan sumber bahan, LKS, dan alat evaluasi; 3) Menyiapkan alat peraga/ praktek, seperti :
3. Kegiatan inti selama 90 menit sebagai berikut : 1) Mengabsen siswa. 2) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok; 3) Membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan *role playing* guna memperoleh gambaran "Sejarah Kebudayaan Islam". 4) Menugaskan masing-masing kelompok untuk mendeskripsikan hasil tugas belajarnya. 5) Membimbing siswa yang belum tuntas belajarnya; 6. Melaksanakan tes akhir siklus III.

b. Tahap Observasi

Observasi pada siklus III ini juga dilakukan oleh guru sejawat untuk memberikan penilaian pada : 1) Kegiatan *role playing* siswa; 2) Ketrampilan mendeskripsikan Kemampuan memahami" Sejarah Kebudayaan Islam" berdasarkan hasil *role playing*.

c. Tahap Refleksi

Dalam siklus III ini, ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai, tetapi keterampilan mendeskripsikan kemampuan

memahami ”Sejarah Kebudayaan Islam” masih perlu pembinaan dan bimbingan karena terkait dengan ketrampilan mengenai pengetahuan yang memang tidak mudah dipahami oleh setiap siswa. Hasil perbaikan siklus III yang merupakan bagian tak terpisahkan dari siklus I dan siklus II ini dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian tindakan kelas.

Metode Pengumpulan Data

Adapun untuk memperoleh data yang diinginkan dalam rangka penelitian ini dipergunakan beberapa metode yaitu :

1. Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman dan peningkatan hasil belajar siswa.

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. (Suharsimi Arikunto, 1983 : 114). Metode dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data dengan cara mengutip dan mencatat data yang terdapat dalam dokumen-dokumen penting yang ada relavansinya dengan masalah-masalah yang akan diteliti.

Dokumentasi dalam penelitian ini dipakai untuk mengumpulkan data mengenai jumlah serta nama-nama siswa.

Metode Analisa Data

Metode analisa data merupakan langkah kelanjutan dari pengumpulan data. Yang dimaksud dengan metode analisa data adalah cara yang dipergunakan untuk mengolah dan menganalisa data hasil penelitian. Di sini penulis menggunakan reduksi data dan paparan data. Hasil selama mengadakan penelitian adalah berupa nilai mata pelajaran PAI pada siswa kelas V SDN Kedunggalar 4 tahun pelajaran 2018/2019.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Persiklus Perbaikan Pembelajaran

Proses pembelajaran PAI tentang kemampuan memahami “Sejarah Kebudayaan Islam” di kelas V SDN Kedunggalar 4 dengan jumlah siswa 15 anak dengan perempuan berjumlah 9 anak sedangkan laki-laki berjumlah 6 anak. Penulis melakukan penelitian ini dalam 3 siklus. Sedangkan hasil perbaikan pembelajaran yang diperoleh berupa hasil tes dan aktivitas siswa dalam proses perbaikan pembelajaran sebagai berikut :

Siklus I

Siklus I ini terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan diakhiri dengan refleksi untuk ditindaklanjuti. Dalam perencanaan disusun rencana perbaikan pembelajaran dan indikator ketercapaian ditentukan. Setelah siklus I diterapkan diperoleh hasil perolehan hasil belajar siswa kelas V proses belajar mengajar PAI siklus I sebagai berikut : 2 siswa mendapat nilai 60; 6 siswa mendapat nilai 65; 3 siswa mendapat nilai 70; dan 4 siswa mendapat nilai 75. Nilai rata-rata 65. Siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar belum mencapai KKM. 11 siswa atau 75 % belum tuntas belajar materi “***Role Playing***”.

a. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan dilakukan kegiatan menentukan indikator ketercapaian, yakni :

(1) Seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 75% atau nilai 75;
(2) Suatu kelas disebut telah tuntas belajar bila di kelas tersebut 75% dari jumlah siswa telah mencapai daya serap 75 %.

Berdasarkan indikator ketercapaian tersebut, maka siswa kelas V SDN Kedunggalar 4 tahun pelajaran 2018/2019 belum tuntas belajar materi “Sejarah Kebudayaan Islam”, karena data di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum tuntas belajar 75 %.

b. Refleksi

Sebagai tindak lanjut dari belum tuntasnya secara klasikal, maka perlu diadakan bimbingan khusus pada siswa yang belum mencapai ketuntasan. Disamping itu bimbingan dan pembinaan pengetahuan lebih diintensifkan guna perbaikan kelompok dan keterampilan memahami “Sejarah Kebudayaan Islam”.

c. Keberhasilan dan Kegagalan Siklus I

Keberhasilan dalam siklus I adalah :

(1) Tingkat perolehan nilai dalam aktifitas belajar naik yakni dari 58 % menjadi 65 %.
(2) Meskipun masih terdapat kekurangan, *role playing* telah dapat diterapkan dengan baik.

(3)Meskipun belum maksimal, siswa telah memahami keterampilan pengetahuan "Sejarah Kebudayaan Islam".

Sedangkan kegagalan dalam siklus I adalah :

(1)Belum mencapai ketuntasan KKM seperti yang telah ditentukan dalam norma penilaian dan indikator ketercapaian.

(2)Aktifitas kelompok masih terfokus pada siswa tertentu.

(3)Keterampilan menganalisis dan berbicara belum dimiliki oleh setiap siswa.

Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus II dilakukan dengan rangkaian kegiatan sama dengan siklus I, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Menindaklanjuti kegagalan dalam siklus I, maka dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Kegiatan yang dilaksanakan dalam siklus II ini tidak berbeda dengan kegiatan dalam siklus I. Hasil perolehan hasil belajar siswa kelas V proses belajar mengajar PAI penerapan metode *role playing* pada siklus 2 adalah : 2 siswa mendapat nilai 65; 6 siswa mendapat nilai 70; 4 siswa mendapat nilai 75; 2 siswa mendapat nilai 80; dan 1 siswa mendapat nilai 85. Nilai rata-rata 76.

Berdasarkan data tersebut maka didapatkan data Siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 7 siswa atau 45 %. Siswa yang belum tuntas belajarnya sebanyak 8 siswa atau 55 %.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan dalam siklus II didasarkan pada refleksi siklus I, dengan langkah :

(1)Mengidentifikasi masalah yang tejadi dalam siklus I;

(2)Menentukan indikator ketercapaian, yakni : 1) Seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 75% atau nilai 75; 2) Suatu kelas disebut telah tuntas belajar bila yang memperoleh nilai 75 atau daya serap 75% adalah dari seluruh siswa.

Masalah memang sudah diidentifikasikan dan ditentukan alternatif pemecahannya, tetapi belum berhasil secara maksimal. Disamping itu, siswa kelas V SDN Kedunggalar 4 tahun pelajaran 2018/2019 belum tuntas belajar materi "Sejarah Kebudayaan Islam", karena tabel 4.2 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang sudah tuntas belajar baru 7 siswa atau 45 %.

b. Refleksi

Dengan hasil yang belum sepenuhnya baik dan nilai tes siklus II yang belum menggambarkan ketuntasan belajar, maka perlu diadakan perbaikan lagi, baik untuk investigasi kelompok maupun keterampilan mendeskripsikan hasil eksperimen dari setiap siswa. Terkait dengan keterampilan pemahaman "Sejarah Kebudayaan Islam" yang dikerjakan perlu diintensifkan lagi.

c. Keberhasilan dan Kegagalan Siklus I

Keberhasilan dalam perbaikan pembelajaran siklus II adalah : 1) Ketuntasan belajar telah mendekati ketuntasan sebagaimana telah ditentukan dalam indikator ketercapaian, yakni 75%. Ini menunjukkkan peningkatan yang signifikan dari siklus I 65% kemudian pada siklus II 76%. 2) *role playing* mengalami peningkatan dalam kerjasama. 3) Keterampilan memahami tentang "Sejarah Kebudayaan Islam" sudah lebih baik dari siklus I.

Sedangkan kegagalan dalam siklus II adalah : 1) Ketuntasan belajar belum juga tercapai meskipun sudah mengalami peningkatan. 2) Pengetahuan dalam mendeskripsikan kemampuan memahami "Sejarah Kebudayaan Islam" masih belum tercapai sesuai dengan materi yang didapatkan.

Siklus III

Dengan masih terdapatnya kekurangan dan kegagalan pada siklus II, maka dipandang perlu untuk kembali melakukan perbaikan pembelajaran di kelas V SDN Kedunggalar 4 tahun pelajaran 2018/2019 dengan mengkaji pembelajaran siswa tentang materi "Sejarah Kebudayaan Islam". Oleh karena itu, dilaksanakan perbaikan siklus III disajikan dalam hasil perolehan hasil belajar siswa kelas V proses belajar mengajar pai penerapan metode *role playing* pada siklus 3 sebagai berikut: 3 siswa mendapat nilai 75; 5 siswa mendapat nilai 80; 4 siswa mendapat nilai 80; 6 siswa mendapat nilai 90; dan 2 siswa mendapat nilai 95. Nilai rata-rata 92.

Berdasarkan data di atas didapatkan data bahwa Siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 15

siswa atau 100 %. Siswa yang belum tuntas belajarnya sebanyak 0 siswa atau 0 %.

a. Tahap Perencanaan

Dalam siklus III, perencanaan didasarkan pada refleksi siklus II, dengan langkah : 1) Mengidentifikasi masalah yang tejadi dalam siklus II dan menetukan alternatif pemecahannya; Menentukan indikator ketercapaian, yakni : (a) Seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 75 % atau nilai 75; (b) Suatu kelas disebut telah tuntas belajar bila yang memperoleh nilai 75 atau daya serap 75 % adalah 75 % dari seluruh siswa.

Masalah yang diidentifikasi tersebut telah dapat diselesaikan dalam metode *role playing* dan keterampilan pemahaman "Sejarah Kebudayaan Islam" telah menunjukkan hasil yang baik. Disamping itu, siswa kelas V SDN Kedunggalar 4 tahun pelajaran 2018/2019 telah tuntas belajar materi menjelaskan "Sejarah Kebudayaan Islam", karena tabel 4.3 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 15 siswa dari keseluruhan 15 siswa atau 100 %.

b. Refleksi

Metode *role playing* dalam siklus III ini secara komperehensif telah dilakukan oleh siswa dengan baik dan hasil *role playing* telah dideskripsikan dengan pengetahuan yang baik dan benar. Meskipun demikian uapaya mempertahankan hasil yang telah dicapai tetap perlu dilakukan. Di samping itu, ketuntasan belajar yang telah tercapai juga perlu dipertahankan dan ditingkatkan sehingga hasilnya benar-benar tercapai secara optimal.

c. Keberhasilan dan Kegagalan Siklus III

Keberhasilan dalam perbaikan pembelajaran siklus III adalah : 1) Ketuntasan belajar telah tercapai. 2) Metode *role playing* telah dilakukan siswa dengan baik. 3) Keterampilan mendeskripsikan memahami "Sejarah Kebudayaan Islam" sudah dapat dikuasai oleh sebagian besar siswa.

PEMBAHASAN

1. Siklus I

Siklus I ini terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan diakhiri dengan refleksi untuk ditindak lanjuti. Dalam perencanaan disusun rencana perbaikan pembelajaran dan indikator ketercapaian ditentukan. Setelah siklus I diterapkan diperoleh hasil sebagai berikut :

a. Ketuntasan belajar mencapai 65 %, sehingga masih perlu perbaikan lagi.
b. Belum tercapainya ketuntasan ini terkait dengan belum berjalannya *role playing* dengan baik. Dalam lembar observasi sebagaimana terlampir menggambarkan pelaksanaan *role playing* sebagai berikut : 1) Bahan praktek sangat baik bagi semua kelompok; 2) Ada aktifitas kelompok yang belum terarah pada tujuan, yakni kelompok II, IV, dan V. 3) Aktifitas kelompok terfokus pada anggota tertentu sehingga belum bisa dikatakan baik, yakni kelompok semuanya.
c. Belum tercapainya ketuntasan tersebut juga dapat disebabkan oleh kurang jelasnya pemaparan hasil *role playing* terutama dari segi pengetahuan yang didapatkan.

2. Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus II dilakukan dengan rangkaian kegiatan sama dengan siklus I, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil yang diperoleh dengan penerapan siklus perbaikan pembelajaran II adalah : 1) Ketuntasan belajar belum tercapai, tetapi telah terjadi peningkatan tingkat ketuntasan bila dibandingkan hasil siklus I, yakni 76 %. 2) *role playing* masih mengalami kekurangan dari segi kerjasama, yakni kelompok II, III, dan V. 3) Keterampilan memahami "Sejarah Kebudayaan Islam" sudah mengalami peningkatan, tetapi pemahaman yang didapatkan belum bisa disebut baik, yakni kelompok III, IV, dan V.

3. Siklus III

Kegiatan perbaikan pembelajaran dalam siklus III sama dengan kegiatan perbaikan dalam siklus I dan siklus II, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil yang dicapai dalam siklus III ini sebagai: 1) Ketuntasan belajar telah tercapai, karena jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 75 sebanyak 15 siswa dari 15 siswa atau 92%. 2) *role playing* telah berjalan sesuai dengan indikator penilaian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

a. Sebelum diadakan perbaikan dari 15 siswa yang memperoleh nilai minimal 75 sebanyak 2 siswa atau tingkat ketuntasan 20 %. Setelah diadakan perbaikan siklus I siswa yang memperoleh nilai 75 atau lebih sebanyak 4 siswa atau mencapai ketuntasan 32 %. Ketuntasan yang belum seberapa meningkat ini terkait dengan *bermain peran* yang belum berlangsung dengan baik dan keterampilan "bermain peran" belum bisa dilaksanakan dengan baik, karena belum memiliki pengetahuan yang baik dan benar.
b. Dengan dilanjutkannya perbaikan pembelajaran pada siklus II, nilai *bermain peran* menunjukkan perubahan sebagai berikut: 1) *bermain peran* sudah berjalan dengan baik khususnya kelompok I dan II, karena sudah memperoleh nilai tidak kurang dari 70, sedangkan kelompok lainnya masih belum baik karena masih memperoleh nilai di bawah 70, khususnya aspek kerjasama. 2) Keterampilan "bermain peran" masih belum memiliki pengetahuan yang baik dan benar, karena nilai pemahaman masih di bawah 70 khususnya kelompok IV dan V. 3) Ketuntasan belajar mencapai 76 % atau 8 siswa, jadi belum sesuai dengan indikator keterampilan yang ditentukan.
c. Perbaikan dilanjutkan dengan siklus III yang hasilnya sebagai berikut : 1) *Bermain peran* telah berlangsung dengan baik, karena nilai anggota kelompok tidak kurang dari 80 untuk setiap kelompok dari semua aspek penilaian. 2) Keterampilan "Bermain peran" juga sudah baik, termasuk segi pengetahuan, karena setiap kelompok memperoleh skor tidak kurang dari 80. 3) Dari 15 siswa, ternyata semua nya telah dinyatakan tuntas belajar, sehingga tingkat ketuntasan mencapai 92 %.

Saran

a. Bagi sekolah Dasar, hendaknya memberi kesempatan kepada para tenaga pengajar untuk menentukan metode pembelajaran yang dianggap tepat dan pembelajaran yang memerlukan metode seperti mata pelajaran PAI dapat menggunakan metode *role playing* untuk materi tertentu.
b. Bagi guru hendaknya mengkaji berbagai metode pembelajaran sehingga dapat memberikan metode yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.
c. Bagi para siswa tekun dalam belajar keterampilan "Bermain peran" dalam mata pelajaran PAI, sehingga akan mempunyai pemahaman dan penghayatan sesuai dengan kemauan dan tekat untuk terus belajar, sehingga nilai-nilai positif yang terkandung dalam materi bisa terserap dan dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Abuddin Nata. 2007. *Manajemen Pendidikan.* Jakarta : Prenada Media

Anissatul Mufarokah. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Sukses offset

Ardial dan Tanjung. 2008. *Metode Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka.

Asawan dan Semiati. 2008. *Model Bermain Peran.* Surabaya: PT. Bina Ilmu.

Dani. 2002. Teknik *Bermain Peran dalam Drama*. Surabaya: CV. Karya Utama.

Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya.* Bandung: CV. Penerbit J-ART

Endang. 2002. *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Bandung: Balai Pustaka.

Hasan Basri. 2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran.* Bandung: CV. Pustaka Setia

Sudjana. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.

Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono.2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* Jakarta: PT Indeks.

Zuhaerini. 2017. *Asyiknya Bermain Peran*. Jakarta: metagraf