



## Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

Sri Hartati

SDN No. 124395 Pematangsiantar

Email :

[srihartati2023@gmail.com](mailto:srihartati2023@gmail.com)

### ABSTRACT

Agar pembelajaran berhasil dilakukan maka seorang guru harus memiliki sikap inovatif dan kreatif untuk mencoba berbagai model yang dinilai cocok diterapkan dalam materi tertentu. Dalam Kompetensi Dasar Membiasakan perilaku terpuji Model pembelajaran *Role Playing* sungguh tepat untuk diterapkan. Model pembelajaran *Role Playing* pada dasarnya melibatkan peserta didik untuk memerankan tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan masalah sosial. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dimaksudkan untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar peserta didik. Penelitian dilakukan di SDN No. 124395 Pematangsiantar. Adapun hasil penelitian : 1) hasil belajar meningkat sebesar 5,28 dengan persentase peningkatan sebesar 6,91%, 2) aktivitas belajar meningkat dari 19,03 (76,11%) menjadi 21,08 (84,33%).

### Keywords

*Model Pembelajaran Role Playing, Hasil Belajar, Aktivitas Belajar*

### How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus bersifat menyeluruh, utuh dan terpadu. Komponen Pendidikan Agama Islam mencakup keseluruhan ranah kompetensi (kognitif, afektif, dan psikomotorik) (Depdiknas dan BNSP, 2006 : 9). Pendidikan Agama Islam tidak hanya mengantarkan peserta didik menguasai berbagai ajaran Islam, tetapi penguasaan peserta didik tersebut baik secara pemahaman, pemikiran, atau penalaran, harus diterima secara *istiqamah* dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Hakikat pembelajaran adalah sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik. Itulah sebabnya dalam belajar, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan pendidik sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, pembelajaran memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan peserta didik” dan “apa yang dipelajari peserta didik”. Dalam hal ini, pendidik memegang peranan yang sangat penting terhadap berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Peranan pendidik sebagai manajer dalam kegiatan belajar di kelas sudah lama diakui sebagai salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pendidik sebagai

tenaga profesional, dituntut tidak hanya mampu mengelola pembelajaran saja tetapi juga harus mampu mengelola kelas, yaitu menciptakan dan mempertahankan kondisi belajar yang optimal bagi tercapainya tujuan pengajaran. Seorang pendidik merupakan kunci sukses dalam peningkatan mutu pendidikan yang dapat mengarahkan, mengatur, bertanggung jawab dan dapat menciptakan suasana yang mendorong peserta didik untuk dapat melaksanakan kegiatan-kegiatan di dalam kelas.

Kecenderungan pendidik masih menggunakan metode yang berpusat pada pendidik itu sendiri dalam penyampaian materi pelajaran. Beberapa kelemahan yang terjadi pada saat pembelajaran dengan metode tersebut di antaranya: 1) mendorong peserta didik menjadi ramai dan malas belajar karena hanya berperan sebagai pendengar saja, 2) pada saat pendidik menjelaskan materi pelajaran, tidak semua peserta didik memperhatikan, hanya sebagian kecil peserta didik saja yang mau memperhatikan sedangkan yang lainnya asyik dengan kegiatan mereka, misalnya berbicara sendiri dengan temannya, bermain dengan teman sekelasnya, membaca buku lain selain buku pelajaran bahkan ada peserta didik yang sampai mengantuk sehingga mereka tidak paham tentang apa yang telah dijelaskan oleh gurunya, 3) ketika pendidik memberikan pertanyaan, hanya beberapa peserta didik saja yang dapat menjawab, itupun hanya peserta didik yang mau memperhatikan penjelasan pendidik, 4) peserta didik kurang aktif, dalam hal ini peserta didik masih takut untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapatnya.

Kompetensi Dasar Membiasakan sikap teguh pendirian dan dermawan dalam kehidupan sehari-hari dan Membiasakan akhlak baik bertetangga dan bermasyarakat dalam kehidupan sehari-hari merupakan kompetensi yang harus diajarkan kepada peserta didik agar memiliki perilaku yang santun kepada orang lain. Pada kompetensi dasar ini lebih dituntut aplikasi dari pada konsep. Peserta didik diharapkan mampu menampilkan perilaku santun kepada masyarakat sebagai aplikasi nilai-nilai Islam sebagai Rahmatan Lil'alamin. Kemudian pada tingkat sekolah dasar peserta didik ini terlihat unik, meskipun secara fisik peserta didik mengalami suatu pertumbuhan, tetapi keadaan kejiwaan anak masih kekanak-kanakan. Hal ini terlihat pada kecenderungan anak yang masih ingin bermain dengan teman-teman sebayanya, ingin selalu menjadi pusat perhatian dengan cara mereka masih suka berakting di depan teman-temannya agar selalu diperhatikan dan di samping itu anak masih suka berimajinasi dengan membayangkan diri menjadi seperti tokoh idolanya. Dalam psikologi perkembangan anak, mengemukakan masalah anak bermain sudah ada sejak adanya manusia dan

merupakan karakter utama anak. Bagi anak, permainan adalah makanan rohaninya. Namun permainan anak-anak beraneka ragam. Satu di antaranya adalah permainan peranan (Sujanto, 1998 : 31). Berdasarkan hal tersebut, maka seorang pendidik harus bisa menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, dimana keinginan bermain anak yang masih kuat. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model pembelajaran *role playing*. Dalam model pembelajaran ini, di samping peserta didik menerima materi, juga diajak untuk bermain tetapi dalam hal belajar. Adanya kegiatan bermain tersebut diharapkan dapat meningkatkan keinginan belajar dan kesenangan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Keinginan untuk belajar inilah yang disebut motivasi, karena belajar akan lebih efektif apabila dilakukan pada kondisi yang menyenangkan dan menimbulkan antusiasme.

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik diajak untuk memasuki diri orang lain dan perilakunya seperti orang yang diperankannya, sehingga peserta didik akan memperoleh pengetahuan tentang tokoh yang diperankannya tersebut, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dibahas. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik untuk membahas permasalahan sosial dan memberi kesempatan peserta didik untuk berinteraksi di dalam kelas. Model ini pada dasarnya melibatkan peserta didik untuk memerankan tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan masalah sosial. Model pembelajaran *Role Playing* melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh atau karakter yang ia lakoni. Peran-peran dengan berbagai karakter tersebut yang dimainkan oleh beberapa orang peserta, sementara yang lainnya mengamati. Model ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Model ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan peserta didik (Yamin, 2007 : 166). Berdasarkan keseluruhan kondisi di atas penulis mencoba melakukan penelitian tindakan di kelas pada saat memberikan materi pelajaran kompetensi dasar Membiasakan sikap teguh

pendirian dan dermawan dalam kehidupan sehari-hari dan Membiasakan akhlak baik bertetangga dan bermasyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas VI SDN No. 124395 Kota Pematangsiantar. Menurut Kunandar (2008 : 98) setting penelitian tindakan kelas (PTK) meliputi lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian dan siklus penelitian tindakan kelas (PTK). Lokasi penelitian ini adalah SDN No. 124395 yang berlokasi di jalan Nagur Kelurahan Martoba Kecamatan Siantar Utara Kota Pematangsiantar. Objek penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas VI berjumlah 36 orang. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2021/2022, yaitu pada bulan Maret 2022. Adapun waktu dilakukannya penelitian ini adalah pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021. Penentuan jadwal penelitian dan siklus yang diterapkan di lokal mengacu pada Kalender Pendidikan tahun pelajaran 2021/2022. Yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah : a) peserta didik, untuk mendapatkan data tentang pengetahuan kognitif baik sesudah implementasi model pembelajaran *Role Playing* dilakukan, b) pendidik, yakni untuk mendapatkan data tentang aktivitas pendidik dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik dan c) Kolaborator, yakni yang melihat implementasi penelitian tindakan kelas secara komprehensif baik dari sisi peserta didik maupun pendidik. Adapun instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti agar kegiatan tersebut menjadi lebih baik, sistematis, sehingga hasilnya lebih mudah diolah (Budiyono, 2003 : 54). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian meliputi : 1) tes adalah cara pengumpulan data yang menghadapkan sejumlah pertanyaan kepada subyek penelitian (Arikunto, 2006 : 150), 2) Pengamatan atau observasi adalah penilaian respon siswa melalui lembar pengamatan.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berkenaan dengan kompetensi dasar membiasakan perilaku terpuji. Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik adalah soal pilihan ganda dengan opsi jawaban A, B, C dan D. Soal yang disusun sejumlah 25 soal dengan jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban yang salah diberi skor 0. Adapun kisi-kisi soal yang digunakan adalah sebagai berikut :

**Tabel 1 :**  
**Kisi-Kisi Instrumen Soal Untuk Tes**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Item</b>
Membiasakan perilaku terpuji	Membiasakan sikap teguh pendirian dan dermawan dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa dapat menentukan pengertian sikap teguh pendirian	1
		Siswa dapat menentukan pengertian sikap dermawan	4
		Siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk sikap teguh pendirian	2
		Siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk sikap dermawan	5
		Siswa dapat mengidentifikasi nilai-nilai positif sikap teguh pendirian	3
		Siswa dapat mengidentifikasi nilai-nilai positif sikap dermawan	7, 9, 11
		Siswa dapat menentukan contoh-contoh sikap teguh pendirian	6
		Memberikan contoh-contoh sikap dermawan	8, 10, 12
	Membiasakan akhlak yang baik dalam hidup bertetangga dan bermasyarakat.	Menjelaskan pengertian akhlak baik bertetangga	13
		Menjelaskan pengertian akhlak baik bermasyarakat	14
		Mengidentifikasi bentuk-bentuk akhlak baik bertetangga	15, 16, 17
		Mengidentifikasi bentuk-bentuk akhlak baik bermasyarakat	18
		Menyebutkan nilai-nilai positif akhlak baik bertetangga	19

		Menyebutkan nilai-nilai positif akhlak baik bermasyarakat	20, 23
		Memberikan contoh-contoh akhlak baik bertetangga	21, 24
		Memberikan contoh-contoh akhlak baik bermasyarakat	22, 25

Sedangkan kisi-kisi untuk pengamatan atau observasi aktivitas belajar peserta didik adalah :

**Tabel 2.**  
**Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran**

Aspek	Indikator	Nomor Item
Keaktifan	Keaktifan peserta didik dalam mengemukakan pendapat	1
Kerjasama	Kerjasama peserta didik dalam belajar berkelompok	2
Tanggung Jawab	Mengerjakan tugas tepat waktu	3
Disiplin	Keteraturan/ketertiban peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	4
Sikap	Sikap peserta didik dalam menghargai pendapat temannya	5

Lembar pengamatan disusun menggunakan lima opsi penilaian dari yaitu baik sekali (skor 5), baik (skor 4), kurang baik (skor 3), tidak baik (skor 2) dan tidak baik sekali (skor 1). Sedangkan untuk nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk hasil belajar dengan nilai perolehan  $\geq 75$  setiap siswa dan aktivitas belajar dengan skor perolehan  $\geq 75\%$ .

## HASIL PENELITIAN

### Deskripsi Hasil Siklus I

Tindakan yang dilakukan pada siklus I dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pelaksanaannya terdiri atas 4 kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

#### a. Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan, peneliti melakukan berbagai rangkaian kegiatan yaitu menganalisis kurikulum untuk menentukan Kompetensi

Dasar yang akan disampaikan. Standar Kompetensi yang dipilih adalah Membiasakan perilaku terpuji pada Kompetensi Dasar “Membiasakan sikap teguh pendirian dan dermawan dalam kehidupan sehari-hari” dan “Membiasakan akhlak baik bertetangga dan bermasyarakat dalam kehidupan sehari-hari”. Setelah dilakukan analisis terhadap Kompetensi Dasar, maka disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu kepada sintaks model pembelajaran *role playing*. Selain itu, peneliti juga menyiapkan bahan ajar, menyusun lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran, menyusun lembar pengamatan aktivitas belajar peserta didik, menyusun instrumen soal tes dalam bentuk pilihan berganda, menyusun instrumen angket dalam bentuk skala Likert dan mendesain kelompok belajar peserta didik. Kelompok disusun secara heterogen berdasarkan hasil belajar peserta didik pada pratindakan dan dibagi kepada 7 kelompok dengan jumlah anggota kelompok terdiri atas rata-rata 5 peserta didik setiap kelompok.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun pada kegiatan perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran dibagi atas 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan awal pembelajaran adalah apersepsi, motivasi, menyampaikan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai, membagi peserta didik kepada kelompok belajar, dan mengarahkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan tertib. Kegiatan yang dilakukan pendidik pada bagian inti pembelajaran adalah menyampaikan materi dibantu dengan media audiovisual pembelajaran, menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario, memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, mengarahkan peserta didik untuk mengamati skenario yang sedang diperagakan, membagikan kepada peserta didik lembar kerja setelah peragaan peran, meminta peserta didik untuk melaporkan hasil diskusi secara tertulis dan membacakan kesimpulan materi pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan penutup adalah mengklarifikasi materi pembelajaran bersama-sama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran, memberikan evaluasi (uji kompetensi) peserta didik dan memberikan kegiatan tindak lanjut berupa evaluasi unjuk kerja untuk pertemuan berikutnya.

Setelah dilakukan perlakuan pada siklus I dari tes yang dilakukan, diperoleh hasil sebanyak 26 peserta didik (72,22%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 10 peserta didik (27,78%) dinyatakan tidak tuntas. Nilai perolehan tertinggi adalah 85 dan terendah 70. Lebih jelasnya, hasil belajar peserta pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.**

**Hasil belajar peserta didik pada Siklus I**

No Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	80	Tuntas
2	70	Tidak Tuntas
3	80	Tuntas
4	75	Tuntas
5	75	Tuntas
6	70	Tidak Tuntas
7	70	Tidak Tuntas
8	75	Tuntas
9	85	Tuntas
10	70	Tidak Tuntas
11	75	Tuntas
12	80	Tuntas
13	75	Tuntas
14	70	Tidak Tuntas
15	85	Tuntas
16	80	Tuntas
17	80	Tuntas
18	75	Tuntas
19	80	Tuntas
20	80	Tuntas
21	85	Tuntas
22	70	Tidak Tuntas
23	70	Tidak Tuntas
24	80	Tuntas
25	80	Tuntas
26	80	Tuntas
27	80	Tuntas
28	75	Tuntas
29	80	Tuntas
30	70	Tidak Tuntas
31	75	Tuntas



32	75	Tuntas
33	80	Tuntas
34	70	Tidak Tuntas
35	70	Tidak Tuntas
36	80	Tuntas
Jumlah Seluruhnya	2750	
Rata-Rata	76,39	
Nilai Tertinggi	85	
Nilai Terendah	70	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata 76,39. Dengan demikian hasil belajar peserta didik pada siklus I diklasifikasikan kepada kategori baik

c. Pengamatan

Adapun hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik yang dilakukan melalui lembar pengamatan menunjukkan sebanyak 24 peserta didik (66,67%) memperoleh skor  $\geq 75$  dan 12 peserta didik (33,33%) memperoleh skor  $< 75$ . Hasil skor perolehan tertinggi adalah 20 (80%) dan terendah 18 (72%). Berikut disajikan tabel hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik pada siklus I :

**Tabel 4.**

**Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada siklus I**

No Peserta Didik	Nilai	%
1	19	76
2	19	76
3	19	76
4	20	80
5	19	76
6	19	76
7	18	72
8	18	72
9	20	80
10	18	72
11	19	76
12	19	76
13	20	80
14	20	80

15	19	76
16	18	72
17	18	72
18	20	80
19	18	72
20	18	72
21	20	80
22	20	80
23	20	80
24	19	76
25	18	72
26	20	80
27	20	80
28	20	80
29	20	80
30	18	72
31	19	76
32	20	80
33	18	72
34	19	76
35	18	72
36	18	72
Jumlah Seluruhnya	685	2740
Rata-Rata	19,03	76,11
Nilai Tertinggi	20	80
Nilai Terendah	18	72

Berdasarkan data tabel di atas, diketahui hasil total skor perolehan sebesar 685 dari total skor ideal 900 dengan rata-rata total skor 19,03 (76,11%). Dengan demikian aktivitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *role playing* untuk siklus I dikategorikan kepada kategori baik.

d. Refleksi

Refleksi dari kegiatan penelitian tindakan siklus I adalah :

a). Setelah tindakan pada siklus I hasil belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Negeri 124396 Jalan Nagur Kota Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2020/2021 dari 36 peserta didik, ditemukan 26 peserta didik (72,22%) dinyatakan tuntas dan 10 peserta didik (27,78%) dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian, walaupun secara klasikal hasil belajar

peserta didik sudah berkategori baik dengan peroleh rata-rata  $\geq 75$ , namun secara individual indikator kinerja yang ditetapkan belum tercapai. b). Aktivitas belajar peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *role playing* berkategori baik dengan perolehan rata-rata skor sebesar 19,03 atau setara dengan 76,11%. Secara individual, ditemukan 24 peserta didik (66,67%) peserta didik memperoleh skor  $\geq 75$  dan 12 peserta didik (33,33%) memperoleh skor  $< 75$ . Dengan demikian indikator kinerja yang ditetapkan belum tercapai. c). Penerapan model pembelajaran *role playing* pada siklus I belum berhasil, maka diperlukan pelaksanaan siklus II sehingga hasil belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Negeri 124396 Kota Pematangsiantar dapat meningkat dan mencapai indikator keberhasilan kinerja yang ditetapkan.

Beranjak dari beberapa refleksi di atas, peneliti merencanakan untuk melaksanakan siklus II dalam penelitian ini. Sebelum pelaksanaan siklus II, peneliti melakukan diskusi dengan guru yang lain dan meminta kontribusi positif darinya agar kegiatan tindakan kelas siklus II terlaksana dengan baik. Berikut ini merupakan aspek-aspek yang harus direvisi untuk pelaksanaan siklus II.

### **Deskripsi Hasil Siklus II**

Sama dengan tindakan yang dilakukan pada siklus I, siklus II juga dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pelaksanaan siklus tetap terdiri atas 4 kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

#### **a. Perencanaan**

Berdasarkan refleksi yang dilakukan terhadap siklus I, dalam kegiatan perencanaan peneliti melakukan berbagai upaya penyempurnaan untuk pelaksanaan siklus II. Di antaranya sebagai langkah pertama, peneliti merevisi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Dalam perencanaan ini juga meliputi kegiatan menyiapkan bahan ajar. Bahan ajar ini peneliti gandakan sebanyak 36 set untuk dibagikan kepada 36 peserta didik. Selain beberapa revisi yang dilakukan di atas, berbagai kebutuhan yang telah disiapkan secara matang pada siklus I, tetap disiapkan oleh peneliti. Melihat peningkatan yang terjadi setelah tindakan pada siklus I cukup signifikan, maka peneliti tidak melakukan perubahan terhadap susunan anggota kelompok yang telah didesain pada siklus I.

#### **b. Pelaksanaan**

Setelah pelaksanaan tindakan yang diberikan kepada peserta didik maka selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar. Penilaian terhadap hasil belajar pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut :

Dari tes yang dilakukan, diperoleh hasil dari 36 peserta didik, seluruhnya (100%) dinyatakan tuntas dengan perolehan nilai  $\geq 75$ . Nilai perolehan tertinggi adalah 90 dan terendah 75. Lebih jelasnya, hasil belajar peserta pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.

Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

No Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	80	Tuntas
2	75	Tuntas
3	80	Tuntas
4	80	Tuntas
5	80	Tuntas
6	75	Tuntas
7	80	Tuntas
8	80	Tuntas
9	85	Tuntas
10	75	Tuntas
11	80	Tuntas
12	85	Tuntas
13	80	Tuntas
14	80	Tuntas
15	85	Tuntas
16	80	Tuntas
17	85	Tuntas
18	75	Tuntas
19	85	Tuntas
20	85	Tuntas
21	85	Tuntas
22	80	Tuntas
23	80	Tuntas
24	85	Tuntas
25	90	Tuntas
26	85	Tuntas
27	85	Tuntas
28	80	Tuntas
29	85	Tuntas
30	80	Tuntas
31	80	Tuntas
32	80	Tuntas

33	90	Tuntas
34	80	Tuntas
35	80	Tuntas
36	85	Tuntas
Jumlah Seluruhnya	2940	
Rata-Rata	81,67	
Nilai Tertinggi	90	
Nilai Terendah	75	

Berdasarkan tabel di atas diketahui perolehan skor mengalami peningkatan dengan rata-rata 81,67. Dengan demikian hasil belajar peserta didik pada siklus II diklasifikasikan kepada kategori baik.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik yang dilakukan melalui lembar pengamatan menunjukkan seluruh peserta didik yang berjumlah 36 orang (100%) telah memperoleh skor  $\geq 75$ , dengan skor perolehan tertinggi adalah 23 (92%) dan terendah 19 (76%). Berikut disajikan tabel hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik pada siklus II :

**Tabel 6.**

**Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada siklus II**

No Peserta Didik	Nilai	%
1	22	88
2	20	80
3	21	84
4	23	92
5	22	88
6	23	92
7	19	76
8	21	84
9	22	88
10	22	88
11	21	84
12	20	80
13	22	88
14	22	88
15	22	88

16	20	80
17	20	80
18	22	88
19	19	76
20	20	80
21	22	88
22	22	88
23	22	88
24	20	80
25	20	80
26	22	88
27	22	88
28	22	88
29	22	88
30	20	80
31	20	80
32	21	84
33	20	80
34	21	84
35	20	80
36	20	80
Jumlah Seluruhnya	759	3036
Rata-Rata	21,08	84,33
Nilai Tertinggi	23	92
Nilai Terendah	19	76

Berdasarkan data tabel di atas, diketahui hasil total skor perolehan sebesar 759 dari total skor ideal 900 dengan rata-rata 21,08 (84,33%). Dengan demikian aktivitas belajar peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *role playing* untuk siklus II dikategorikan kepada kategori baik.

d. Refleksi

Sebagai refleksi dari kegiatan penelitian tindakan kelas siklus II adalah:

a). Terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Negeri 124396 Jalan Nagur Kota Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2020/2021 dari siklus I 76,39 menjadi 81,67 setelah tindakan pada siklus II. Nilai peningkatan yang terjadi adalah sebesar 5,28 dengan persentase peningkatan sebesar 6,91%. Dari 36 peserta didik, seluruhnya (100%) dinyatakan tuntas dengan perolehan nilai  $\geq 75$ . Dengan demikian indikator kinerja yang ditetapkan untuk hasil belajar telah tercapai.b).

Aktivitas belajar peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *role playing* dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berkategori baik dan mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata skor sebesar 19,03 (76,11%) pada siklus I menjadi 21,08 (84,33%). Seluruh peserta didik yang berjumlah 36 orang (100%) memperoleh skor  $\geq 75$ . Dengan demikian indikator kinerja yang ditetapkan telah tercapai. c). Penerapan model pembelajaran *role playing* pada siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Negeri 124396 Jalan Nagur Kota Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2020/2021 dan mencapai indikator keberhasilan kinerja yang ditetapkan. Dengan demikian, tujuan penelitian ini telah tercapai, sehingga peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian ini.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Seorang pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan kompetensi peserta didik dalam semua ranah, baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik melalui pembelajaran yang dilakukan. Relevan dengan hal tersebut Sanjaya (2008 : 133) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan proses mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik sekaligus. Untuk mewujudkannya diperlukan pemilihan strategi yang dapat mengembangkan seluruh potensi dan aspek kepribadian peserta didik secara terintegrasi. Hal ini relevan dengan yang dilakukan oleh peneliti dalam menerapkan tindakan kelas. Sebab peneliti telah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dalam penerapan model tersebut terdapat metode pembelajaran yang variatif, misalnya diskusi, demonstrasi, simulasi, resitasi, ceramah, dan tanya jawab. Melalui model *role playing* peserta didik dapat memperagakan perilaku terpuji, merasa dihargai oleh teman, dan dapat mengemukakan pendapat atau respon terhadap permasalahan yang didemonstrasikan, baik yang diamati dari media audiovisual maupun peran yang diperagakan di depan kelas. Sehingga peserta didik tidak jenuh belajar dengan metode yang bervariasi.

Hasil belajar peserta didik tidak dapat dilepaskan dari motivasi belajar yang terbangun dalam diri peserta didik. Motivasi belajar peserta didik yang tinggi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Karena motivasi adalah penting bagi proses belajar. Motivasi menggerakkan organisme, mengarahkan tindakan dan memilih tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan manusia (Soemanto : 2003 : 121). Demikian yang terjadi pada hasil penelitian tindakan kelas ini. Motivasi belajar peserta didik terus mendongkrak keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi

pembelajaran. Hasil belajar individual akan menjadi kontribusi untuk hasil belajar kelompok, yang akan menentukan posisi atau predikat kelompok. Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian, model pembelajaran *role playing* berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi pada setiap siklus yang dilakukan. Untuk hasil belajar siswa, peningkatan yang terjadi setelah tindakan pada siklus I sebesar 6,67 (9,56%) dan sebesar 5,28 (6,91%) pada siklus II, sehingga total peningkatan yang terjadi setelah tindakan adalah sebesar 11,94 (16,47%).

Keberhasilan penerapan strategi *role playing* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 124396 Jalan Nagur Kota Pematangsiantar sebagaimana dipaparkan di atas, didukung dengan hasil pengamatan terhadap aktivitas pendidik dan respon peserta didik dalam menerapkan model pembelajaran *role playing*. Baik aktivitas pendidik maupun respon peserta didik, kedua-duanya semakin membaik pada pelaksanaan tindakan untuk setiap siklusnya. Untuk aktivitas belajar peserta didik, memperoleh hasil skor pengamatan sebesar 76,11% pada siklus I, dan 84,33% pada siklus II. Meningkatnya aktivitas belajar peserta didik dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* tentu memberikan kontribusi positif terhadap keberhasilan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 124396 Jalan Nagur Kota Pematangsiantar. Melalui belajar dengan cara bermain peran, peserta didik lebih memahami pelajaran dan merasa dihargai oleh temannya. Meskipun di antara peserta didik memiliki latar belakang akademis yang rendah, tetapi peserta didik tetap diperlakukan sebagai orang yang berpengaruh dan dihargai karena dapat mendemonstrasikan perilaku terpuji di depan kelas. Padahal awalnya peserta didik malu beraktivitas positif di depan kelas. Selain peserta didik dapat menerapkan belajar kelompok yang kondusif, peserta didik belajar bekerja sama memperagakan atau memerankan perilaku terpuji bersama teman-temannya.

Beranjak dari pendapat yang menyatakan bahwa peran pendidik dalam proses pembelajaran bukan hanya sekedar mengajar atau mentransfer ilmu pengetahuan (*transfer knowledge*), namun juga harus mampu mendidik atau mentransfer nilai (*transfer value*). Maka seorang pendidik dituntut untuk mampu memilih, merancang, mengembangkan, bahkan menemukan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Uraian tersebut seiring dengan pendapat Siddik



(2006 : 81) yang mengemukakan bahwa mendidik menurut konsep Islam tidak sekedar mengajar, melainkan juga melatih, membiasakan, membimbing, member dorongan, mengembangkan, menggerakkan, mengarahkan, memberi contoh teladan, dan memfasilitasi proses pembelajaran guna memberdayakan segenap potensi atau daya-daya yang dimiliki peserta didik secara maksimal.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *role playing* sangat tepat sekali dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama materi yang berkaitan dengan perilaku. Sebab melalui model pembelajaran ini tenaga pendidik akan melatih, membimbing, dan mengarahkan peserta didik memerankan perilaku tertentu di depan kelas bersama teman-temannya. Dengan tercapainya indikator keberhasilan kinerja yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 124396 Jalan Nagur Kota Pematangsiantar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tentang penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* mampu :

1. Meningkatkan hasil belajar pada siklus I rata-rata 76,39 menjadi 81,67 setelah tindakan pada siklus II. Nilai peningkatan yang terjadi adalah sebesar 5,28 dengan persentase peningkatan sebesar 6,91%. Dari 36 peserta didik, seluruhnya (100%) dinyatakan tuntas dengan perolehan nilai  $\geq 75$ .
2. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan perolehan rata-rata skor sebesar 19,03 (76,11%) pada siklus I menjadi 21,08 (84,33%) pada siklus II. Seluruh peserta didik yang berjumlah 36 orang (100%) memperoleh skor  $\geq 75$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Budiyono. (2003). *Metodologi Penelitian Pengajaran Matematika*, Surakarta : UNS Press.
- Departemen Pendidikan Nasional dan BSNP. (2006). *Petunjuk teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/Model Silabus : Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA*, Jakarta: Dirjend Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Sanjaya, W. (2008). Strategi Pembelajaran: Beorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta : Perdana Media Group.
- Siddik, D. (2006). Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam, Bandung : Citapustaka Media
- Soemanto, W. (2003). Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sujanto, A. (1988). Psikologi Perkembangan, Jakarta: Aksara Baru
- Yamin, M. (2007). Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan, Jakarta: Gaung Persada Press.