

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SD NEGERI 017 PULAU KUMPAI PANGEAN**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH

ARKINDI EKA SAPUTRA
NPM. 190307004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1447 H/2025**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Arkindi Eka Saputra**
Tempat/ Tanggal Lahir : Pulau Kumpai, 15 Mei 2001
NPM : 190 307 004
Alamat : Desa Pulau Kumpai
Kecamatan Pangean
Kabupaten Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean”** adalah benar hasil karya / tulisan saya sendiri.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung segala resikonya.

Teluk Kuantan, 17 September 2024

Hormat Saya



Arkindi Eka Saputra
NPM. 190307004

ZULHAINI, S.Pd.I., MA
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Saudara
Arkindi Eka Saputra

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di –
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap skripsi saudara :

Nama	: Arkindi Eka Saputra
NPM	: 190307004
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul	: Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Teluk Kuantan, 12 Februari 2025
Pembimbing 1


Zulhaini, S.Pd.I., MA
NIDN. 1012098004

HELBI AKBAR, S.Pd.I, M.Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Saudara
Arkindi Eka Saputra

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di –
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap skripsi saudara :

Nama	: Arkindi Eka Saputra
NPM	: 190307004
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul	: Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Teluk Kuantan, 24 September 2024
Pembimbing 2


Helbi Akbar S.Pd.I, M.A
NIDN. 2118088502

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul “*Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean*” yang ditulis oleh **Arkindi Eka Saputra** NPM. 190307004 dapat diterima dan dapat diterima dan diujikan dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 12 Februari 2025

Menyetujui :

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Zulhaini, S.Pd.I., MA
NIDN. 1012098004


Helbi Akbar S.Pd.I, M.A
NIDN. 2118088502

Mengetahui:

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul **Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean** yang ditulis oleh **Arkindi Eka Saputra NPM. 190307004**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada Tanggal 02 September 2025. Skripsi ini telah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 02 September 2025 M
09 Rabiul Awal 1447 H

Mengesahkan
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua



Sopiatus Nahwivah, S.Pd.I, M.A
NIDN. 2110018901

Moderator



Zulhaini S.Pd.I, M.A
NIDN. 1012098004

Penguji I

Sekretaris



Helbi Akbar S.Pd.I, M.A
NIDN. 2118088502

Penguji II



Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1022108801



Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi



Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 210067501

MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ﴿٧﴾ وَمَنْ يَعْمَلْ

مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ﴿٨﴾

Artinya : Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya Dia akan melihat (balasan)nya. dan Barangsiapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrahpun, niscaya Dia akan melihat (balasan)nya pula (Al-Zalzalah ayat 7-8).¹

¹ Kemenag RI. *Qur'an Terjemahan*, Jakarta: Kemenag RI, 2015, hal. 87

PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayahnya
Saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:*

*Segenap civitas akademika almamater tercinta
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi*

ABSTRAK

Arkindi Eka Saputra NPM: 190307004,
Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean

Dari observasi awal pada siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ada beberapa gejala yang muncul diantaranya adalah : Materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti belum sepenuhnya difahami dengan baik karena hanya di ajarkan oleh guru melalui metode ceramah. Bila diadakan diskusi kelompok kerjasama atau kekompakan antar siswa belum nampak karena mereka belum memiliki rasa empati kepada teman nya. Rasa tolong menolong antar teman belum terlihat dalam proses pembelajaran PAI dan budi pekerti karena siswa jarang dibiasakan bekerjasama satu sama lainnya, ketika satu teman sulit menjawab pertanyaan kelompok lain, ternyata anggota lainnya terkesan cuek saja tanpa ada inisiatif untuk membantu. Siswa sering lupa atau susah untuk mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya ketika guru menanyakan kembali dalam kegiatan apersepsi disaat membuka pelajaran karena belum dipraktekkan secara langsung. Guru belum menerapkan metode pembelajaran yang membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean. Berdasarkan hasil pengumpulan data dengan cara observasi, test, wawancara dan dokumentasi, maka dianalisis data dengan menggunakan Grafik sesuai langkah-langkah PTK dengan hasil sebagai berikut : Penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean berjalan dengan baik dimana sudah bisa diterapkan oleh guru 100 persen dalam proses pembelajaran. Penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean hal ini dibuktikan dengan pada Pra siklus nilai rata-rata hanya 74,57 dan 8 orang remedial, siklus I rata-rata 76,25 dan 7 orang remedial, Siklus II 81,12 dan remedial 2 orang sementara Siklus III terus naik menjadi 87,68 dengan tidak ada lagi remedial

Kata Kunci : Metode Pembelajaran *Role Playing* , Hasil Belajar PAI Siswa

ABSTRACT

Arkindi Eka Saputra NPM: 190307004

Implementation of the Role-Playing Method in Islamic Religious Education and Character Education to Improve Learning Outcomes for Fourth-Grade Students at SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Pangean District

Based on initial observations of fourth-grade students at SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Pangean District, during Islamic Religious Education and Character Education (PAI) lessons, several symptoms emerged, including: The PAI and Character Education material was not fully understood because the teacher only taught it through lectures. Cooperation or cohesiveness among students was not evident during group discussions because they lacked empathy for their peers. Mutual assistance among peers was not evident in the PAI and Character Education learning process because students were rarely accustomed to working together. When one student struggled to answer another group's question, the other members appeared indifferent and did not take the initiative to help. Students often forgot or had difficulty recalling previously learned material when the teacher asked questions during the apperception activity at the beginning of the lesson because they had not directly practiced it. Teachers had not implemented learning methods that encouraged students to play an active role in the PAI learning process. This study aims to determine the application of the Role Playing method in the subjects of Islamic Religious Education and Character Building in improving the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Pangean District. Based on the results of data collection by means of observation, tests, interviews and documentation, the data were analyzed using graphs according to the steps of PTK with the following results: The application of the Role Playing method in the subjects of Islamic Religious Education and Character Building for fourth-grade students at SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Pangean District is running well where it can be applied by teachers 100 percent in the learning process. The application of the Role-Playing method in Islamic Religious Education and Character Education (Budi Pekerti) can improve the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Pangean District. This is evidenced by the average score of 74.57 in the pre-cycle with 8 students receiving remedial classes. In Cycle I, the average score was 76.25 in the first cycle with 7 students receiving remedial classes. In Cycle II, the score was 81.12 in the second cycle with 2 students receiving remedial classes. Meanwhile, in Cycle III, the score continued to rise to 87.68 with no further remedial classes.

Keywords: Role-Playing Learning Method, Islamic Religious Education Student Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Ucapan Puji dan Syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini. Shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, nabi pemimpin umat alam semesta.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada:

1. Ibu **Dr. Ikrima Mailani, M.Pd.I** selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS)
2. Bapak **Bustanur, S.Ag., M.Us** selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS)
3. Bapak **Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I** selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam UNIKS.
4. Ibu **Nelvi Aysa, S.P** sebagai Kepala Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
5. Ibu **Zulhaini, S.Pd.I., MA** sebagai pembimbing 1 yang telah banyak memberi tunjuk ajar serta arahan dan sudi meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan untuk penyelesaian skripsi
6. Bapak **Helbi Akbar, S.Pd.I., MA** sebagai pembimbing 2 bagi penulis, yang telah sudi meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan arahan penyelesaian skripsi.

6. Bapak **Helbi Akbar, S.Pd.I., MA** sebagai pembimbing 2 bagi penulis, yang telah sudi meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan arahan penyelesaian skripsi.
7. Bapak/ Ibu Dosen, yang telah memberikan dan mencurahkan ilmu pengetahuan, pengalaman dan keterampilan selama kuliah di UNIKS.
8. Ibu **Amnasasri Pasaribu, S.Pd.I** sebagai Kepala Sekolah, segenap majelis guru, Operator dan seluruh Keluarga besar SD Negeri 017 Pulau Kumpai Pangean yang telah memberikan kemudahan untuk memperoleh data
9. Ayahanda (**Sri Sugianto**) & ibunda (**Armaliska**) yang tersayang yang memberikan motivasi sehingga selesainya perkuliahan.
10. **Trinovita Anggun Sari** yang tersayang yang memberikan semangat dan motivasi sehingga selesainya perkuliahan.
11. Kepada rekan-rekan yang seperjuangan Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah turut memberikan motivasi kepada Penulis dan seluruh orang yang telah berjasa dan turut serta dalam membantu penyelesaian skripsi ini.

Terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, Semoga Allah SWT membalas semua amal dan kebaikan dari bantuan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua....amiin.

Teluk Kuantan, 26 Agustus 2025

Penulis,


Arkindi Eka Saputra
NPM. 190307004

DAFTAR ISI

COVER	
SURAT PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritis	
Metode Pembelajaran	
1. Pengertian Metode Pembelajaran	10
2. Metode Role Playing	12
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	12
b. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	17
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	19
d. Bentuk-bentuk Metode <i>Role Playing</i>	22
3. Hasil Belajar	23
a. Pengertian Hasil Belajar	23
b. Bentuk-bentuk Hasil Belajar Siswa	25
c. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	27
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Konseptual	29
D. Definisi Operasional	30
E. Hipotesis	45

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
A.	Jenis Penelitian	32
B.	Waktu dan Lokasi Penelitian	33
C.	Subjek dan Objek Penelitian	34
D.	Populasi dan Sampel	34
E.	Teknik Pengumpulan Data	35
F.	Teknik Analisa Data	37
BAB IV	PENYAJIAN DAN ANALISA DATA	
A.	Tinjauan Umum Lokasi Penelitian	
1.	Profil SD Negeri 007 Pulau Kumpai	41
2.	Sejarah Berdiri SD Negeri 007 Pulau Kumpai	41
3.	Tenaga Pendidik dan Kependidikan (PTK)	45
4.	Keadaan Siswa	46
5.	Kurikulum yang di Gunakan	47
6.	Sarana dan Prasarana Sekolah	48
B.	Penyajian Data	
1.	Deskripsi Responden	49
2.	Pelaksanaan Pra Siklus	50
3.	Pelaksanaan Siklus I	55
4.	Pelaksanaan Siklus II	60
5.	Pelaksanaan Siklus III	66
C.	Analisis Data	71
1.	Hasil Analisis Data penerapan Metode Role Playing	72
2.	Data Hasil Belajar Siswa	74
3.	Perhitungan Rekapitulasi	75
BAB V	PENUTUP	
A.	Kesimpulan	79
B.	Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	28
Tabel 4.1 Keadaan Guru dan Pegawai MTs Negeri 1 Kuantan Singingi.....	45
Tabel 4.2 Rekapitulasi Siswa Tahun Pelajaran 2024/2025	46
Tabel 4.3. Keadaan Sarana-prasarana SD Negeri 007 Pulau Kumpai	48
Tabel 4.4. Deskripsi Responden.....	50
Tabel 4.5 Pra Siklus (Pra Tindakan)	51
Tabel 4.6 Pra Siklus Hasil belajar Siswa.....	53
Tabel 4.7 Siklus I Pelaksanaan Metode Role Playing.....	56
Tabel 4.8 Siklus I Hasil belajar Siswa.....	58
Tabel 4.9 Siklus II Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	62
Tabel 4.10 Siklus II Hasil belajar Siswa	64
Tabel 4.10 Siklus III Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	67
Tabel 4.13 Siklus III Hasil belajar Siswa.....	69
Tabel 4.14 Rekapitulasi hasil Observasi Metode Role Playing	72
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil belajar PAI Siswa Kelas 4	75

DAFTAR GAMBAR

Gambarl 2.1 Kerangka Konseptual	30
Gambar . 4.1 Grafik Penerapan Metode Role Playing	74
Gambar. 4.2 Grafik Hasil Belajar Siswa	76
Gambar . 4.3 Grafik Penerapan Metode Role Playing dan Hasil Belajar	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Hamzah B.Uno dan Nurdin Muhammad agar mampu menjadi fasilitator serta mitra belajar bagi peserta didik. Karena tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus kreatif memberikan layanan dan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Pembelajaran aktif sangat diperlukan dalam hal ini karena peserta didik akan belajar dari pengalamannya, mereka belajar dengan cara melakukan, menggunakan indera mereka, menjelajahi lingkungan berupa benda, tempat serta peristiwa-peristiwa disekitar mereka.¹

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas adalah tugas seorang guru agar para peserta didik mudah dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak hanya itu peserta didik pun menjadi lebih bersemangat untuk menerima materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu guru dapat menciptakan suasana *active learning* di kelas agar para peserta didik juga dapat menjadi subjek dalam proses belajar-mengajar, penggunaan strategi *active learning* dijelaskan Hamdani bahwa strategi *active learning* adalah strategi belajar mengajar

¹ Hamzah B.Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, Jakarta:Bumi Aksara, 2014, hlm. 76

yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar, dibutuhkan berbagai pendukung dalam proses belajar mengajar, yaitu dari sudut siswa, guru, situasi belajar, program belajar dan dari sarana belajar.²

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan ditentukan oleh proses belajar mengajar yang dialami peserta didik. Peserta didik yang belajar akan mengalami perubahan yang positif dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Agar perubahan tersebut dapat tercapai dengan baik, maka diperlukan berbagai faktor. Salah satu faktor untuk menghasilkan perubahan yang diharapkan yaitu bagaimana cara untuk menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang menantang untuk diikuti oleh siswa, yang pada akhirnya adalah peningkatan perolehan prestasi belajar yang optimal.

Untuk itu, sebagai guru dituntut bijaksana dalam menentukan suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa agar dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif. Ruang gerak guru dalam organisasi proses belajar mengajar tidak boleh terbatas, kegiatan mengarahkan, menjelaskan, memberikan jawaban spontan, serta memberikan umpan balik merupakan kegiatan guru dalam memenuhi kebutuhan siswa yang beraneka ragam.³

Bagi peserta didik, agar dapat benar-benar memahami dan mampu

² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2017, hlm. 48.

³ Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rinelka Cipta, 2016), hal. 35

menerapkan pengetahuan mereka dalam memecahkan masalah, peserta didik dituntut untuk dapat mengemukakan ide-ide mereka. Prinsip yang paling penting dalam pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.⁴

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.⁵

Pengetahuan Agama Islam sangat diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dan diharapkan dapat mewujudkan pelajaran yang didapat dalam pembauran dan tingkah laku sehari-hari dipusat masyarakat. Dengan ini dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam perlu menggunakan metode yang memberikan wawasan dan peresapan siswa yang mendalam lagi terhadap materi yang ajarkan, untuk meningkatkan efek yang lebih mendalam terhadap pemahaman dan peresapan siswa perlu menentukan metode yang sesuai materi yang akan disampaikan.⁶ maka tujuan dari pembelajaran PAI haruslah tercapai sesuai target.

⁴ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2017), hal. 13

⁵ Robie Farenza, "Pendidikan Agama Islam Dalam keluarga Doseb Tetap Al-Islam Kemuhammadiyaan Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, *Intiqod Jurnal Agama Islam dan Pendidikan Islam*, No. 1 Volume 12 2020)

⁶ Muhaimin, Suti'ah dan Nur Ali, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014, hlm. 16

Guna mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan metode pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Harapannya sudah pasti hasil belajar yang diinginkan bisa tercapai dengan baik pula. Dengan demikian pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Dalam penentuan metode pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkan. Guru juga harus mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar.⁷ Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan metode tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Metode belajar *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Dalam hal ini tentu saja, metode belajar *role playing* memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode belajar *role playing*, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk

⁷ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*,...hlm. 15

membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas. Metode belajar *role playing* merupakan metode yang memiliki kedudukan yang cukup signifikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam kelas agar tercipta suasana kelas yang penuh dengan kebersamaan, keaktifan, dan menyenangkan.⁸

Hal ini dapat terjadi karena setiap siswa di berikan peran masing-masing seperti bermain sandiwara namun mereka memerankan tokoh dan berdialog sesuai dengan kebiasaan sehari-hari sehingga mereka dapat lebih menghayati dan memahami materi pelajaran yang disampaikan guru dan apa yang diperankan serta dialog yang terjadi dalam *role palying* diingat dengan baik oleh siswa

Sebagaimana penelusuran awal yang telah peneliti laksanakan pada siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ada beberapa gejala yang muncul diantaranya adalah :

1. Materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti belum sepenuhnya difahami dengan baik karena hanya di ajarkan oleh guru melalui metode ceramah.
2. Bila diadakan diskusi kelompok kerjasama atau kekompakan antar siswa belum nampak karena mereka belum memiliki rasa empati kepada teman nya.

⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017), hlm. 84

3. Rasa tolong menolong antar teman belum terlihat dalam proses pembelajaran PAI dan budi pekerti karena siswa jarang dibiasakan bekerjasama satu sama lainnya, ketika satu teman sulit menjawab pertanyaan kelompok lain, ternyata anggota lainnya terkesan cuek saja tanpa ada inisiatif untuk membantu.
4. Siswa sering lupa atau susah untuk mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya ketika guru menanyakan kembali dalam kegiatan apersepsi disaat membuka pelajaran karena belum dipraktekkan secara langsung.
5. Guru belum menerapkan metode pembelajaran yang membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran PAI.⁹

Melihat situasi dan kondisi ini sebagai guru profesional maka solusi terbaiknya adalah menerapkan metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mereka aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran dengan cara memberikan peran atau ruang kepada siswa untuk langsung melibatkan dirinya saat proses pembelajaran berlangsung sehingga membuat mereka menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan gejala yang diuraikan di atas, penulis mengangkat penelitian ini sehingga dengan harapan hasil dari penelitian ini bisa menjadi masukan sekaligus sebagai panduan dalam mencari solusi untuk pemecahan segala masalah yang ada pada sekolah tersebut terutama masalah yang

⁹ Hasil Observasi pada siswa kelas IV SDN 017 Pulau Kumpai Pangean pada tanggal 22 Mei 2023 pukul 08.05 Wib

berkaitan dengan judul penelitian ini yaitu “ **Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean**”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a) Metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional
- b) Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa belum optimal
- c) Proses pembelajaran bidang studi PAI dan Budi Pekerti pada siswa kelas IV SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean .
- d) Melihat hasil belajar siswa kelas IV pada bidang studi PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean.
- e) Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran bidang studi PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean

C. Batasan Masalah

Untuk lebih fokusnya penelitian ini maka penulis membatasinya pada penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

- a) Bagaimana penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean ?
- b) Apakah penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean ?

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki tujuan tertentu yang hendak dicapai, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean
2. Untuk mengetahui penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan akan menimbulkan beberapa manfaat diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan keilmuan dalam dunia pendidikan, khususnya dapat memperkaya khazanah Pendidikan Agama Islam tentang penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) dalam meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk siswa : Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam upaya meningkatkan konsentrasi belajar sehingga kompetensi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat tercapai secara optimal.
- b. Untuk guru : Diharapkan bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean
- c. Untuk orang tua : Dapat dijadikan dasar bahwa pentingnya perhatian orang tua terhadap hasil belajar putra-putrinya disekolah.
- d. Untuk sekolah : Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan peningkatan mutu dan kualitas pendidik, terutama dalam menciptakan lingkungan sekolah yang dapat meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

a) Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen penting yang ada didalamnya dan dapat menunjang pelaksanaan dan keberhasilan pembelajaran. Salah satu komponen yang sangat penting, yaitu metode pembelajaran. Ditinjau dari segi bahasa metode berasal dari bahasa Inggris yaitu *method*, dan dari bahasa Yunani yaitu *methodos*. *Methodos* berasal dari kata *meta* yang berarti sesudah atau melampaui, dan *hodos* berarti cara atau jalan. Secara istilah, metode yaitu suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.¹⁰

Jadi dapat dipahami bahwa metode merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu ditinjau dari segi bahasa dan istilah, secara umum metode diartikan sebagai cara melakukan sesuatu. Secara khusus, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.¹¹

¹⁰ Annisatul Mufarokah, *Metode dan Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2019), hlm. 47

¹¹ Abdorrahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2018), hlm. 42

Dari paparan di atas dapat dipahami bahwasanya metode merupakan cara guru yang digunakan guru dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat *procedural*, yaitu berisi tahapan-tahapan tertentu. Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun dalam upaya membentuk kemampuan siswa diperlukan adanya suatu metode atau cara mengajar yang efektif. Penggunaan metode mengajar harus dapat menciptakan terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal.

b) Prinsip Metode Pembelajaran

Dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang berkaitan dengan factor perkembangan kemampuan siswa, diantaranya adalah: ¹²

- a. Metode mengajar harus memungkinkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa lebih jauh terhadap materi pembelajaran (*curiosity*).
- b. Metode mengajar harus memungkinkan dapat memberikan peluang untuk berekspresi yang kreatif dalam aspek seni.
- c. Metode mengajar harus memungkinkan siswa belajar melalui pemecahan masalah.

¹² Annisatul Mufarokah, *Metode dan Strategi Belajar Mengajar*,..hlm. 55

- d. Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk selalu ingin menguji kebenaran sesuatu.
- e. Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk melakukan penemuan (*inkuiri*) terhadap suatu topic permasalahan.
- f. Metode mengajar harus memungkinkan siswa mampu menyimak.
- g. Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri (*independent study*) dan bekerjasama (*cooperative learning*).
- h. Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi dalam belajarnya.

Penentuan atau pemilihan metode mengajar dalam pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Faktor-faktor tersebut adalah :

- (1) Tujuan pembelajaran atau kompetensi siswa,
- (2) Karakteristik bahan pelajaran atau materi pelajaran,
- (3) Waktu yang digunakan,
- (4) Faktor siswa dan fasilitas, media, dan sumber belajar.¹³

2. Metode *Role Playing*

a) Pengertian Metode *Role Playing*

Kata *Role dan Playing* adalah dua kata dari bahasa Inggris yang berarti bermain peran atau memainkan satu peran atau karakter tertentu. Metode *Role Playing* adalah sebuah permainan dalam sebuah cerita dengan tujuan dan cerita yang jelas sedangkan dalam dunia pendidikan, *Role playing*

¹³ *Ibid*, hlm. 56

adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.¹⁴ Sedangkan menurut Martinis Yamin dalam Zaini *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian yang mungkin akan muncul pada masa mendatang.¹⁵

Penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang diperankan. Metode *Role Playing* pada dasarnya adalah pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.¹⁶ *Role playing* membantu siswa menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus. *Role playing* memungkinkan peserta didik mengidentifikasi situasi-situasi dari dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Identifikasi ide-ide tersebut mungkin adalah cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana peserta didik menerima karakter orang lain.¹⁷

Metode *Role Playing* merupakan pembelajaran yang menekankan pada permainan peran, dengan memerankan perannya masing-masing

¹⁴ Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Metode dan Strategi pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka insani Madani, 2018) Cet. 10, hlm. 98

¹⁵ *Ibid*, hlm. 99

¹⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, ...hlm. 87

¹⁷ Oemar Alauddin Haddade, *Permainan sebagai Media Pembelajaran Arab* (Makassar: Alauddin University Press, 2014), Cet, II, hlm. 57-58

siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan, sehingga secara bersama-sama para peserta didik mampu mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, keterampilan, dan pengetahuan terhadap masalah yang dipecahkan. Diharapkan dengan penerapan metode *role playing* ini siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, siswa lebih antusias terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.¹⁸

Pada metode *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra kedalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu dengan peran yang sudah dibagi sedemikian rupa dalam sebuah kemasan menarik sesuai materi.

Hal ini membuat siswa senantiasa menyimak makna dan mencontoh hal-hal positif dari kejadian atau cerita peran yang dimainkannya, hal ini juga terjadi dalam peristiwa pembunuhan Habil oleh saudaranya Qabil sebagaimana dalam surat Al-Maidah ayat 31 yang berbunyi:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِثُ سُوءَ أَخِيهِ ۖ قَالَ يُؤْتِلَقِي أَعْجَازُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا
الْغُرَابِ فَأُورِثُ سُوءَ أَخِي ۖ فَاصْبِرْ مِنَ التَّائِمِينَ

Artinya : Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku,

¹⁸ Alamsyah, Said, 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 247

*mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.*¹⁹

Penjelasan ayat: Dari QS. Al-Maidah ayat 31 ini didalamnya terdapat pembelajaran *Role Playing* yaitu Allah memberikan pengajaran kepada Qabil yang sedang bingung bagaimana cara menguburkan mayat saudaranya (Habil) yang telah dibunuhnya dengan perumpamaan dua ekor burung gagak yang sedang berkelahi dan salah satu dari burung gagak tersebut mati, lalu burunggagak yang lain menggali-gali tanah untuk menutup mayat temannya itu. Sehingga Qabil pun mengetahui apa yang harus ia lakukan.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat dipergunakan oleh pendidik dalam pembelajaran yang dimana peserta didik menjadi aktif dalam memainkan suatu peran tertentu, sehingga pada dasarnya *Role playing* merupakan salah satu sarana yang membantu peserta didik untuk belajar. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik berusaha untuk menyelidiki dan akan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan disekitarnya.²⁰

Role playing membantu peserta didik menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus. *Role playing* memungkinkan peserta didik mengidentifikasi situasi-situasi dari dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Identifikasi ide-ide tersebut mungkin adalah cara

¹⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahannya*, (Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu, 2014), hlm. 112

²⁰ Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2014), Cet. XI, hlm. 5.

untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana peserta didik menerima karakter orang lain.²¹ Metode ini efektif untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan hubungan antar pribadi dan dapat menciptakan dan meningkatkan suatu lingkungan keterampilan dalam hubungan antar manusia.

Chorsini dan Ahmad Munjin menyatakan bahwa *role playing* dapat digunakan sebagai :

- a. Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya saat memerankan peran dengan spontan situasi-situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.
- b. Sebagai metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu, melalui keterlibatan mereka secara aktif dalam proses *role playing*, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan mempraktekkan keterampilan-keterampilan baru.
- c. Sebagai media pengajaran, melalui proses *modelling* anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah.²²

Pada Permainan ini pada umumnya dimainkan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang diperankan. Titik tekandari pelaksanaan metode *Role playing* terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra kedalam suatu situasi permasalahan yang secaranyata dihadapi. Dalam

²¹ Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2014), hlm. 46

²² Ahmad Munjin dan Lilik Nur, *Metode Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Refika Aditama, 2013), hlm. 77-78

metode ini, peserta didik akan menemui berbagai macam pengakaman yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga dituntut untuk mengeluarkan pendapatnya pada waktu penyelesaian drama, dan disamping itu juga mereka dapat mengembangkan daya fantasinya dalam peran yang diinginkan.²³

3. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Istarani mengatakan bahwa metode *role playing* dapat disusun dalam beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum KMB
3. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
4. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang
5. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing kelompok peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan teman-temannya.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum

²³ Rumayulis, *Metedologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2014), hlm.

10. Evaluasi dan penutup.²⁴

Hamzah B. Uno mengatakan bahwa prosedur *role playing* terdiri atas Sembilan langkah yang yang dikutip dalam Istarani yaitu :

1. Pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari.
2. Memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dan setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkan atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.
3. Menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks.
4. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.
5. Permainan peran dimulai dan dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan,

²⁴ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), cet. Ke-3, hlm. 75-76

mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlanjur jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk tidak jadi masalah.

6. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
7. Permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.
8. Dalam diskusi dan evaluasi pada pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas.
9. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Berdasarkan langkah-langkah di dalam pemakaian metode *Role Playing* yang telah diuraikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menerapkan metode ini secara garis besar hampir sama. Hal tersebut oleh peneliti dijadikan acuan dalam penyusunan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran.

4. Kelebihan dan Keurangan Metode *Role Playing*

Sedangkan menurut Istarani, keunggulan metode bermain peran adalah:

- a. Kelas akan menjadi lebih hidup karena menarik perhatian para siswa.
- b. Peserta didik terlatih untuk dapat mendramatisasikan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka.

- c. Peserta didik dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah faham dan mengambil suatu kesimpulan berdasarkan penghayatan.
- d. Siswa dilatih menyusun buah pikiran secara teratur.
- e. Bermain peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup.²⁵

Kelebihan-kelebihan yang lain dari metode *Role playing* adalah:

- a. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- b. Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
- c. Bakat pada peserta didik akan dapat dipupuk, sehingga akan dimungkinkan muncul atau tumbuh bibit seni dari sekolah.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan berbagi tanggung jawab dengan sesama.
- f. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik, agar mudah dipahami orang lain.²⁶

Selanjutnya juga dikemukakan oleh Menurut Aris Shoimin kelebihan dari metode *role playing* sebaga berikut:

- a. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dantepat dgunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

²⁵ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif, ...,* hal. 71-74

²⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Asmaw Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta,2016), hlm. 89-90

- c. Guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan.
- e. Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- f. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan peserta didik sendiri.
- g. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.²⁷

Metode *Role playing* juga mempunyai kekurangan, yaitu:

- a. Memerlukan waktu yang relatif panjang/lama.
- b. Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak pendidik maupun peserta didik.
- c. Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk mempraktekkan suatu adegan tertentu.
- d. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- e. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan *role playing* mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi juga pembelajaran yang telah dirumuskan bisa saja tidak tercapai.

Ada beberapa yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam menerapkan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu pemilihan materi

²⁷ Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Jakarta: PT Ar-Ruzz Media, 2014) hlm. 162-163

yang relevan, memberikan naskah drama kepada peserta didik minimal 3 hari sebelum mereka bermain peran agar mereka memahami naskah yang akan ditampilkan tersebut. Dan juga pendidik harus membatasi masalah yang akan dipecahkan dalam drama tersebut agar sesuai dengan waktu yang tersedia.²⁸

5. Bentuk-bentuk *Role Playing*

Metode *role playing* terdiri dari beberapa bentuk, diantaranya :

a. Permainan bebas.

Ketika peserta didik bermain secara bebas tampak bahwa mereka melakukan berbagai kegiatan secara spontan, menanggapi dunia sekitarnya dengan alam fantasi dan imajinasinya sendiri-sendiri dan permainan itu semata-mata untuk memenuhi hasrat terpendam tanpa maksud-maksud mengundang orang lain untuk melihat “pertunjukan” yang mereka sajikan.

b. Melakonkan suatu cerita.

Bentuk lain yang bisa juga didramatisasikan ialah melakonkan suatu cerita atau mempertunjukkan suatu tingkah laku tertentu yang disimak dari suatu cerita. Caranya dapat bermacam-macam. Cerita itu dibacakan keras-keras baik oleh guru maupun oleh salah seorang peserta didik dan kemudian peserta didik mencoba menirukan tingkah laku atau perbuatan yang diceritakan melalui pantonim.

²⁸ *Ibid*, hl. 163

- c. Sandiwara boneka dan wayang.

Peserta didik juga dapat secara bebas memainkan boneka atau wayang yang dibawa mereka atau yang telah disediakan atau disekolah. Ide-ide cerita dapat dirangsang melalui berbagai media seperti: cerita guru, cerita dari buku, radio, televisi, maupun film.

3. Hasil Belajar

- a) Pengertian Hasil Belajar Siswa

Belajar adalah suatu proses, dimana didalam prosesnya, kegiatan belajar tidak hanya sekedar tentang mengingat saja namun lebih untuk mampu mengalami suatu proses tersebut²⁹. Menurut Yusuf Hadi, pembelajaran sendiri diartikan sebagai usaha untuk mengelola seseorang membentuk diri secara positif dalam situasi yang sengaja. Usaha yang dimaksud disini adalah usaha yang dapat dilakukan oleh siapapun yang memiliki kemampuan merancang dan mengembangkan sumber belajar yang dibutuhkan³⁰.

Menurut Kingsley seperti dikutip Sudjana “ada tiga macam hasil belajar yakni keterampilan dan kebiasaan; pengetahuan dan pengertian; dan sikap dan cita-cita.” Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar yakni³¹ :

²⁹ Hamalik. Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015), hlm. 27

³⁰ Yamin. M, *Strategi Dan Metode Dalam Model Pembelajaran* (Jakarta: GP Press Group, 2013) hlm. 17

³¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* , (Bandung : Rosdakarya, 2018), hlm 22

- a. Informasi verbal,
- b. Keterampilan intelektual,
- c. Strategi kognitif,
- d. Sikap, dan
- e. Keterampilan motoris.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik³². Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima belajar . Belajar dikatakan berhasil bila terjadi perubahan tingkah laku yang lebih baik, penambahan pengetahuan, dan juga lebih terampil dari sebelumnya.

Soedijarto menyatakan bahwa, hasil belajar adalah “Tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”. Adapun Briggs menyatakan bahwa hasil belajar merupakan “Seluruh kecakapan dan segala hal yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar”³³. Menurut Nana Sudjana menyatakan bahwa “ hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap dan cita-cita”.³⁴

Menurut A. Tabrani Rusyan dalam bukunya pendekatan dalam proses belajar mengajar berpendapat : “Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai

³² *Ibid.*, hlm. 23

³³ *Ibid.*, hlm 24

³⁴ *Ibid*, hal. 25

oleh seorang siswa setelah ia melakukan kegiatan belajar mengajar tertentu atau setelah ia menerima pengajaran dari seorang guru pada suatu saat”. Menurut Kunandar, “hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar”. Hasil belajar dalam silabus berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan, sesuai dengan kompetensi dasar dan materi standar yang dikaji. Hasil belajar bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Sedangkan menurut Yuni Tri Hewindati dan Adi Suryanto hasil belajar merupakan “suatu proses dimana suatu organisme mengalami perubahan perilaku karena adanya pengalaman dan proses belajar telah terjadi jika di dalam diri anak telah terjadi perubahan, perubahan tersebut diperoleh dari pengalaman sebagai interaksi dengan lingkungan”.

b) Bentuk-bentuk Hasil belajar Siswa

Arti hasil belajar sebenarnya berupa perubahan ranah psikologis sebagai hasil pengalaman dan proses pembelajaran. Menurut Bloom yang dikutip oleh Kompri, menggolongkan hasil belajar pada tiga ranah, yaitu: ³⁵

1) Ranah kognitif, meliputi:

- a) *Knowledge*/pengetahuan, adalah kemampuan untuk mengetahui adanya respon, fakta dan istilah tanpa dimengerti.
- b) *Camprehension*/pemahaman, adalah kekmampuan memahami konsep, situasi dan kebenaran di lingkungan.

³⁵ Kompri, *Belajar; Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), hlm. 6.

- c) *Application*/penerapan, adalah kemampuan melakukan suatu hal yang sudah dipahami dan diketahui pada situasi nyata.
 - d) *Analysis*/analisis, adalah kemampuan menguraikan apa yang telah didapatkan sesuai dengan elemen pembentuknya.
 - e) *Synthesis*/sintesis, adalah menyatukan elemen-elemen yang telah diuraikan kedalam bentuk utuh.
 - f) *Evaluation*/evaluasi adalah membuat kesimpulan/penilaian akhir suatu pernyataan/konsep atau situasi yang telah ditemukan.
- 2) Ranah afektif, meliputi:
- a) *Receiving*/perilaku penerimaan, yaitu memperhatikan sesuatu yang diterima/dan didapatkan
 - b) *Responding*/sambutan, yaitu kemampuan menanggapi apa yang telah ditangkap dan merasa aktif memperhatikan.
 - c) *Valuing*/penilaian, yaitu kemampuan menilai kejadian dan dengan sengaja merespon untuk menindaklanjuti apa yang terjadi.
 - d) *Organization*/organisasi, yaitu kemampuan untuk membentuk sistem pribadi berdasarkan nilai-nilai yang diterima dan dipercaya.
 - e) *Characterization*/karakterisasi.
- 3) Ranah psikomotorik meliputi kemampuan motorik berupa persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.³⁶

³⁶ Ramlan Efendi, "Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2017): hlm. 73–74.

c) Faktor-Faktor Hasil Belajar

Hasil belajar siswa ditentukan berbagai aspek yang mempengaruhinya saat siswa melalui proses pembelajaran. Hasil belajar yang diraih siswa merupakan hasil interaksi antara lingkungan, keluarga dan masyarakat. Hasil belajar juga berkenaan dengan pengetahuan dan aspek pembentukan watak. Menurut Muhibbin Syah dalam Danarjati, beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain;³⁷

1) Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri, adapun yang dapat digolongkan kedalam faktor intern yaitu kecerdasan atau intelegensi, minat, bakat, dan motivasi.

2) Faktor ekstern

Adapun faktor-faktor ekstern yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang sifatnya diluar diri siswa yaitu: keadaan keluarga, keadaan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Kegiatan dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, lingkungan tetangga merupakan hal-hal yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga perlu dibuat suasana lingkungan yang positif yang mendukung proses belajar siswa.³⁸

3) Faktor pendekatan belajar

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor pendekatan belajar yaitu berupa jenis upaya/proses pembelajaran siswa yang dapat meliputi strategi dan

³⁷ Dwi Prasetya Danarjati, Adi Murtiadi, dan Ari Ratna Ekawati, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 45.

³⁸ Komara, "Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar Dan Perencanaan Karir Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Konseling*, no. 1 (2017): hlm 37.

metode yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mempelajari materi-materi pelajaran.³⁹ Guru juga memiliki andil dalam hal ini dengan menggunakan teknik serta media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat terlaksana dengan efektif dan efisien sebuah proses pembelajaran.⁴⁰

Jadi, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor intern, ekstern dan factor pendekatan belajar. Faktor tersebut tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain karena terjadi interaksi diantaranya baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembelajaran.

B. Penelitian Relevan

No	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Skripsi, dari Telo Supriyanto, 2015 dengan Judul : Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS	Pada penelitian ini, peneliti membahas tentang bagaimana penerapan Role Playing dalam pelajaran IPS, apakah sesuai dengan minat siswa dan apakah meningkatkan efektifitas belajar siswa. Sedangkan penulis sendiri membahas bagaimana penerapan metode Role Playing dalam materi pembelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti	Persamaan penelitian penulis dengan penelitian ini adalah sama sama membahas tentang metode pembelajaran Role Playing dengan fokus melihat Hasil belajar siswa

³⁹ Dwi Prasetya Danarjati, Murtiadi, dan Ekawati, *Psikologi Pendidikan*, ..hlm. 45.

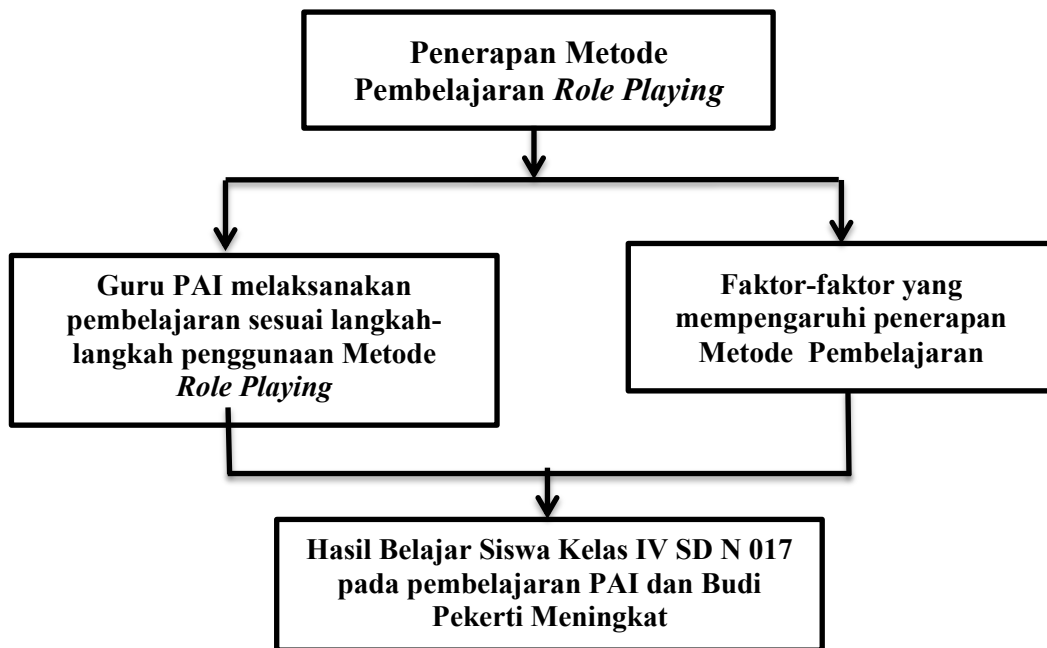
⁴⁰ C.E. Widyahening, "Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 1 (2018).

2	Jurnal Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk meningkatkan kemampuan siswa pada mata pembelajaran Administrasi humas dan ke protokol di SMKN Mojoagung	Penelitian ini membahas tentang penerapan metode pembelajaran Role playing terhadap kemampuan siswa, baik kemampuan belajar dan juga komunikasi interpersonal siswa SMK.	Sama membahas tentang metode Pembelajaran Role Playing untuk siswa
3	Jurnal, Susi Handayani dan Hasrudy Tanjung tahun 2017, dengan judul : Analisis Penerapan Metode Discussion Dan Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Manajemen Kinerja	Pada jurnal ini peneliti membahas tidak hanya satu metode tapi kombinasi antara metode diskusi dan role playing	Materi pembahasan tentang metode Role Playing.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu bentuk kerangka berpikir yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah, menggunakan pendekatan ilmiah dan memperlihatkan hubungan antar variabel dalam proses analisisnya. Kerangka konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian



D. Defenisi Operasional

Defenisi operasional merupakan defenisi yang digunakan untuk mengembangkan secara abstrak suatu konsep terhadap realita data kenyataan, sehingga semakin mudah konsep itu difahami.⁴¹ maka defenisi operasional yaitu :

No	Variabel	Indikator
1.	Metode <i>Role Playing</i> (Melakonkan satu cerita)	a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan b) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM c) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai d) Guru membentuk kelompok peserta didik yang

⁴¹ Masri Singarimbun, dkk. *Metode Penelitian Survei II* (Jakarta: LP3ES. Cet 10, 2013), hlm. 124.

		anggotanya 5 orang e) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan f) Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. g) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing kelompok peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan teman-temannya. h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya i) Guru memberikan kesimpulan secara umum j) Evaluasi dan penutup.
2	Hasil Belajar Siswa	Ranah Kognitif, yaitu seberapa besar siswa mampu menerima dan memahami materi yang diberikan guru, yang dilihat, dibaca dan dialami atau dirasakan langsung oleh siswa yang diajar Ranah Afektif, kecenderungan melakukan sesuatu dengan pola, metode, cara serta teknik tertentu yang merujuk kepada perbuatan, tindakan atau perilaku seseorang. Ranah Psikomotor, yaitu yang berhubungan dengan keterampilan atau skill pada kemampuan fisik, mental dan spiritual serta sosial dengan menggunakan nalar serta akal fikiran guna mencapai hasil tertentu dan mengembangkan kreativitas, kerjasama, bertanggungjawab serta memiliki disiplin yang tinggi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut juga *Classroom Action Research* (CAR) yang berarti action research (penelitian dengan tindakan) yang dilakukan di kelas.⁴² Dalam hal ini pengertian kelas tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tapi lebih pada kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

Suharsimi, Suharjono, dan Supardi dalam E. Mulyasa menjelaskan PTK dengan memisahkan kata-kata yang tergabung di dalamnya, yakni: Penelitian + Tindakan + Kelas, dengan paparan sebagai berikut:⁴³

1. Penelitian menunjuk pada kegiatan mencermati suatu objek, dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik.
3. Kelas menunjuk pada sekelompok peserta didik dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari pendidik yang sama pula.

⁴² Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. (Jogjakarta: Diva Prees, 2019), hlm. 17

⁴³ E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 10-11

Secara sederhana, PTK dapat diartikan sebagai penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik. Dalam hal ini pengertian kelas tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi lebih pada adanya aktivitas belajar dua orang atau lebih peserta didik.

Penelitian tindakan kelas merupakan intervensi praktik dunia nyata yang ditujukan untuk meningkatkan situasi praktis. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan guru bertujuan untuk meningkatkan situasi pembelajaran yang merupakan tanggungjawab guru. PTK bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi dan secara langsung relevan dengan situasi nyata dalam dunia kerja.⁴⁴

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama tiga bulan setelah proposal selesai diseminarkan.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi tempat penelitian ini adalah di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Pangean, yang beralamat di Desa Pulau Kumpai Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

⁴⁴ Mahmud, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Pustaka Setia, 2015), hlm. 24

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Yang menjadi subjek utama dalam penelitian ini adalah satu orang guru PAI dan seluruh siswa kelas IV SD Negeri 017 Pulau Kumpai Pangean 16 orang yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswi perempuan.

2. Objek

Yang menjadi Objek utama dalam penelitian ini adalah penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melaksanakan sebuah penelitian, untuk mengumpulkan data diperlukan teknik, pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa teknik untuk pengumpulan data yang diantaranya adalah :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik yang digunakan dalam meneliti guna untuk memperoleh data di lapangan dengan alasan agar dapat mengetahui kondisi riil atau mengetahui situasi dan menggambarkan keadaan yang sebenarnya di lapangan.⁴⁵ Hadari Nawawi menyatakan “Teknik observasi adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan gejala-gejala yang tampak pada obyek penelitian yang pelaksanaannya

⁴⁵ *Ibid*, hlm . 113

langsung pada tempat di mana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi.”⁴⁶

Tujuan penulis menggunakan teknik observasi adalah dengan melihat atau turun kelapangan secara langsung yaitu masuk kedalam kelas untuk mengetahui bagaimana penerapan Metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean

2. Test

Tes adalah: “ Serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.”⁴⁷

Teknik ini digunakan dengan cara mencatat item-item yang telah ditentukan dan diamati secara langsung dalam proses pembelajaran untuk menyimpulkan data penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang langsung melalui pertanyaan yang sudah tersusun yang langsung

⁴⁶ Hadari Nawawi. *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada. 2014), hlm. 100

⁴⁷ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, ...hlm. 139

ditanyakan kepada responden.⁴⁸ Menurut Agung wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis dan hasil tanya jawab ini dicatat/direkam secara cermat”.⁴⁹

Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan guru PAI untuk melengkapi data hasil observasi sehingga mendapatkan data atau informasi yang lebih terperinci untuk mengetahui penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean.

4. Dokumentasi

Adalah berupa sumber data yang bersifat arsip dalam perlengkapan administrasi SD Negeri 017 Pulau Kumpai Pangean seperti sejarah berdirinya sekolah, keadaan guru, siswa serta sarana prasarana pendukung pembelajaran yang penulis ambil dari data laporan bulanan serta data profil sekolah.

Dalam peneliti ini dilakukan dalam empat siklus pembelajaran yaitu : Pra Siklus 1 kali pertemuan, Siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan, siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan, dan siklus III dilaksanakan satu kali pertemuan, hal ini dijabarkan sebagai berikut :

⁴⁸ Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya. 2016), hlm. 132

⁴⁹ A.A. Gede Agung. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja. 2018), hlm. 62

1. Pra Siklus, adalah observasi yang dilaksanakan sebelum Penerapan metode *Role Playing* dimana guru masih memakai metode lawas yaitu ceramah dan sesekali diselingi dengan bermain dan sedikit diskusi.
2. Siklus I, adalah awal penerapan metode *Role Playing* yaitu melihat pelaksanaan awal disertai dengan analisis kelemahan pada saat awal penerapan metode pembelajaran dan evaluasi pada siklus berikutnya.
3. Siklus II adalah kali kedua penerapan metode *Role Playing* dimana yang dilihat adalah apakah sudah ada kemajuan dari siklus II atau sebaliknya dengan diakhiri evaluasi kembali untuk perbaikan siklus III.
4. Siklus III merupakan klimaks atau hasil akhir dari upaya untuk meningkatkan hasil belajar dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi

E. Teknik Analisa Data

Begitu pengumpulan data dilaksanakan, maka setelah seluruh data terkumpul dan untuk memastikan serta menguji kebenarannya ataupun keabsahan data tersebut perlu diadakan analisis data agar kebenaran penelitian benar-benar *absolute* dan dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat kualitatif maka dalam menganalisis data harus menggunakan analisis data kualitatif. Menurut Nurul Zuriah analisis data dalam penelitian kualitatif berdasarkan kurun waktunya, data dianalisis pada saat pengumpulan data dan

setelah selesai pengumpulan data.⁵⁰ Menurut Milles dan Hubberman bahwa data dalam penelitian ini akan dianalisis secara kualitatif, meliputi tiga unsur yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang merupakan intisari dari analisis tentang dampak dari penelitian tindakan kelas.⁵¹

Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada 4 hal yang harus dilakukan dalam penelitian tindakan kelas yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang dilakukan secara terus menerus.⁵²

1. Reduksi Data

Dalam penelitian PTK ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Perencanaan

Perencanaan adalah dimana peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, Silabus, lembar observasi Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan Hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kelas IV dan lembar hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berakhir sebagai bentuk hasil yang dicapai dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b) Tindakan

Tindakan adalah pelaksanaan kegiatan dimana peneliti bertindak sebagai guru (pengajar) dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan

⁵⁰ *Ibid*, hlm. 217

⁵¹ FX Sudarsono. *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2015), hlm. 26

⁵² Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas ...*, hlm. 49

Budi Pekerti di kelas IV dengan menerapkan metode *Role Playing* dari Siklus I sampai dengan Siklus III

c) Observasi

Observasi adalah tindakan yang dilaksanakan oleh guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai observer yang bertugas mengisi lembar observasi yang telah penulis sediakan selama peneliti berperan sebagai guru dengan penerapan Metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Pangean dari sejak Siklus I sampai Siklus III

d) Refleksi

Adalah melihat perkembangan peningkatan persentase motivasi belajar siswa dari Siklus I sampai Siklus III dengan beberapa kriteria berikut :

- a) Rentang nilai 0 – 40 adalah kategori sangat rendah (SR)
- b) Rentang nilai 41-74 adalah kategori rendah (R)
- c) Rentang nilai 75-80 adalah kategori cukup (C)
- d) Rentang nilai 81-90 adalah kategori baik (B)
- e) Rentang nilai 91-100 adalah kategori sangat baik (SB).⁵³

2. Mendeskripsikan

Kemudian untuk menampilkan hasil analisa data digambarkan melalui diagram atau grafik guna melihat hasil penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan

⁵³ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan...* hlm. 117

hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi

3. Kesimpulan

Pada tahap ini adalah membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data dimana dalam proses penelitian menganalisis dan menginterpretasi data merupakan langkah yang sangat penting, sebab data yang telah terkumpul tidak akan berarti apa-apa tanpa dianalisisi dan tanpa interpretasi data. Proses analaisis dan interpretasi data dalam PTK diarahkan untuk mengumpulkan seluruh informasi yang perlukan untuk menjawab rumusan masalah yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil uraian dan pengolahan data pada skripsi ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean berjalan dengan baik dimana sudah bisa diterapkan oleh guru 100 persen dalam proses pembelajaran
2. Penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean hal ini dibuktikan dengan pada Pra siklus nilai rata-rata hanya 74,57 dan 8 orang remedial, siklus I rata-rata 76,25 dan 7 orang remedial, Siklus II 81,12 dan remedial 2 orang sementara Siklus III terus naik menjadi 87,68 dengan tidak ada lagi remedial

A. Saran

Dalam bagian akhir pada skripsi ini penulis akan memberikan beberapa saran terutama kepada :

1. Guru PAI dan Budi Pekerti
 - a) Sebagai guru harus mampu menerapkan berbagai jenis metode, strategi, model atau teknik pembelajaran terutama metode *Role Playing* yang akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa

- b) Selalu rajin mengembangkan kompetensi yang dimiliki terutama tidak buta teknologi sehingga selalu mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman globalisasi terutama mampu menggunakan alat atau berbagai media pendukung pembelajaran.
- c) Selalu rajin mengadakan evaluasi terutama pada diri sendiri sebagai guru dan pada siswa sehingga mampu dijadikan sebagai acuan untuk peningkatan hasil belajar dan *out put* siswa dimasa mendatang.

2. Siswa

- a) Selalu rajin dalam belajar sehingga mampu melahirkan prestasi yang diharapkan dengan senantiasa meningkatkan hasil belajar.
- b) Selalu aktif dalam proses pembelajaran dan tidak pernah menyerah dengan segala kesulitan dalam proses pembelajaran.
- c) Mempunyai persepsi sendiri pada setiap materi yang diajarkan oleh guru sehingga lebih cepat memahami pembelajaran.
- d) Mempunyai kepercayaan diri tinggi menyelesaikan soal evaluasi sehingga mampu menjadi generasi sukses menggapai cita-cita.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Gede Agung. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja. 2018)
- Abdorrahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2018)
- Ahmad Munjin dan Lilik Nur, *Metode Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Refika Aditama, 2013)
- Alamsyah, Said, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015)
- Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2014)
- Dwi Prasetya Danarjati, Adi Murtiadi, dan Ari Ratna Ekawati, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014)
- E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017)
- FX Sudarsono. *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2015)
- Hadari Nawawi. *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada. 2014)
- Hamalik. Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015)
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017)
- Hamzah B.Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)
- Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Metode dan Strategi pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka insani Madani, 2018)
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2014)
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), cet. Ke-3

- Kompri, *Belajar; Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017)
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya. 2016)
- Mahmud, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Pustaka Setia, 2015)
- Masri Singarimbun, dkk. *Metode Penelitian Survei II* (Jakarta: LP3ES. Cet 10, 2013)
- Muhaimin, Suti'ah dan Nur Ali, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)
- Mulyasa, E. *Kurikulum yang Disempurnakan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014)
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* , (Bandung : Rosdakarya, 2018)
- Oemar Alauddin Haddade, *Permainan sebagai Media Pembelajaran Arab* (Makassar: Alauddin University Press, 2014)
- Sagala, Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : CV.Afabeta, 2013)
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rinelka Cipta, 2016)
- Rumayulis, *Metedologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2014)
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Bandung: Humaniora, 2018)
- Sutrisno Hadi. *Metode Research II* (Yogyakarta: UGM. 2014)
- Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. (Jogjakarta: Diva Prees, 2019)
- Syaiful Bahri Djamarah dan Asmaw Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2016)
- Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Jakarta: PT Ar-Ruzz Media, 2014)
- Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2017)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

PAI dan Budi Pekerti SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Yusrayanti, S.Pd
Instansi	: SD Negeri 017 Pulau Kumpai
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Capaian Pembelajaran	: Fase B
Kelas / Semester	: 4 / 1 (Ganjil)
Bab 3	: Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman
Subbab A	: Keragaman sebagai Sunnatullah
Capaian Pembelajaran	: Mendeskripsikan keragaman sebagai sunnatullah agar Saling Mengenal (<i>lita'ārafū</i>), menyebutkan ajaran kebaikan dari Agama Islam dan Agama selain Islam, serta menghormati orang lain, dapat mengungkapkan perasaan mengenai pengalaman bergaul dengan teman yang berbeda agama, sehingga dapat meyakini bahwa keragaman sebagai sunnatullah, menghormati orang lain sebagai cerminan dari iman, saling menghormati dan menghargai pemeluk agama yang berbeda baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggalnya.
Alokasi Waktu	: 4 Jam Pelajaran
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat menjelaskan Asmaulhusna dan artinya dengan benar	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia Pemahaman Agama /Kepercayaan Mengenal unsur-unsur utama agama/kepercayaan (ajaran, kitab suci, simbol-simbol, hari-hari dan hal-hal yang suci, sejarah agama, dan orang suci) dan menjadi pribadi yang mandiri.	
D. SARANA PRASARANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN	
Kertas manila, Kertas origami, Spidol, Selotip/lakban, dan lem untuk kegiatan pembelajaran dengan Metode <i>Information search</i> .	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka ❖ Role Playing	
G. METODE PEMBELAJARAN	
❖ Metode yang digunakan pada pembelajaran ini adalah, Role Playing	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Alur Tujuan Pembelajaran: Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman sebagai sunnatullah agar saling mengenal (<i>lita'ārafū</i>) dengan benar.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan keragaman sebagai sunnatullah agar saling mengenal (<i>lita'ārafū</i>) dengan benar.	

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar 3.3.
- Peserta didik mengamati gambar.
- Guru bertanya: Pernahkah kalian bertemu dengan beberapa orang dari berbagai suku dan bangsa lain? Dimana kalian bertemu mereka? Apa yang kalian lakukan kepada mereka?
- Peserta didik menjawab pertanyaan guru.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan****Orientasi :**

- 1) Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
- 2) Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Apersepsi :

- 1) Guru melakukan apersepsi dengan meminta peserta didik untuk mengamati gambar 3.2 Gambar anak-anak dengan ragam agama, suku dll yang melakukan kegiatan sosial bersama.
- 2) Peserta didik mengamati gambar.
- 3) Guru bertanya: Pernahkah kalian menyaksikan pemandangan seperti tampak dalam gambar tersebut? Bisakah kalian seperti mereka? Saling menghormati dan hidup damai dengan siapapun meski berbeda agama?
- 4) Guru bertanya, “Siapa di antara kalian yang suka membantu teman atau menjaga lingkungan?”
- 5) Peserta didik menjawab pertanyaan guru.
- 6) Guru memberi penguatan: bahwa keragaman suku, bangsa adalah sunnatullah untuk saling mengenal. Kita harus bersikap saling menghargai dan menghormati siapapun meskipun berbeda agama.
- 7) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaatnya.

Kegiatan Inti

- a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
- c) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- d) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang
- e) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- f) Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing kelompok peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan teman-temannya.
- h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j) Evaluasi dan penutup.

Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
- 2) Guru menutup pembelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin do'a Bersama setelah selesai pembelajaran.

Metode dan aktivitas Pembelajaran Alternatif

Metode dan aktivitas pembelajaran alternatif disesuaikan dengan kemampuan guru dan kondisi aktual pembelajaran, seperti metode *Role Playing*.

Kesalahan umum pada kegiatan ini antara lain:

Ketika peserta didik melakukan kegiatan kerja kelompok, biasanya ada anak yang dominan aktif dalam kelompok dan ada yang diam.

Guru hendaknya mampu menciptakan suasana agar semua peserta didik dapat aktif.

Panduan penanganan pembelajaran terhadap siswa yang kesulitan belajar

Panduan penanganan pembelajaran terhadap siswa yang kesulitan belajar, siswa yang kecepatan belajarnya tinggi (advanced), serta memperhatikan keberagaman karakter siswa.

Aktivitas pembelajaran yang disarankan disusun dengan memperhatikan keragaman gaya belajar peserta didik, baik auditori, visual maupun kinestetik. Guru dapat mengimprovisasi aktivitas pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan guru dan kondisi aktual pembelajaran.

Guru membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan belajar bias menggunakan metode *peer tutoring* (tutor sebaya).

E. REFLEKSI

Pada rubrik **Aku Tahu Aku Bisa** dan **Sikapku**, guru dapat memandu aktivitas refleksi peserta didik sesuai dengan pembelajaran yang telah berlangsung.

Aku Tahu, Aku Bisa

Aku Sudah Belajar	☑	☒
Mendeskripsikan keragaman sebagai sunnatullah agar saling mengenal (lita'ārafū) dengan benar		
Menyebutkan ajaran kebaikan dari Agama Islam dan Agama selain Islam dengan tepat		
Mengungkapkan perasaan mengenai pengalaman bergaul dengan teman yang berbeda agama dengan baik		
Saling menghormati dan menghargai pemeluk agama yang berbeda baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggal dengan benar.		

Sikapku

- ✓ Meyakini bahwa keragaman sebagai sunnatullah dengan benar.
- ✓ Menghormati orang lain sebagai cerminan dari iman dengan baik.

E. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian untuk mengukur ketercapaian kompetensi/tujuan pembelajaran.

Rubrik **Aktivitas Kelompok** dapat mengukur ketercapaian kompetensi mengungkapkan keragaman sebagai sunnatullah Mencari informasi mengenai keragaman penduduk Indonesia.

Penilaian Kelompok

Penilaian kelompok dilakukan untuk memberikan umpan balik terhadap kinerja kelompok sekaligus memotivasi siswa dalam berinteraksi dengan orang lain dalam satu kelompok.

No	Nama Kelompok	Aspek penilaian			Jumlah nilai
		Ketertiban	Kekompakan	Performance	
1.					
2.					
3.					

4.

Pedoman skor:

No	Skor	Predikat	Kriteria
1.	4	Sangat Baik	Semua anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri.
2.	3	Baik	Sebagian besar anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri.
3.	2	Cukup	Sepuluh anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri.
4.	1	Kurang	Sebagian kecil anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri.

Nilai akhir: Jumlah skor yang diperoleh X 100

12

Penilaian hasil kerja kelompok

No	Nama Kelompok	Aspek penilaian		Jumlah nilai
		Ketepatan jawaban	Estetika (nilai seni) pajangan	
1.				
2.				
3.				
4.				

Pedoman skor

No	Skor	Predikat	Kriteria
1.	8	Sangat Baik	Semua jawaban benar/tepat, menarik.
2.	6	Baik	Sebagian besar jawaban benar, menarik.
3.	4	Cukup	Sepuluh jawaban benar, menarik.
4.	4	Kurang	Sebagian kecil jawaban benar, menarik.

Nilai akhir: Jumlah skor yang diperoleh X 100

16

Catatan:

- Rubrik penilaian bisa menggunakan format lain yang sesuai dengan kondisi siswa.
- Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasar nilai tertinggi dalam aspek tertentu. Misalnya: kelompok terbaik kategori ketertiban, kekompakan, *performance* atau berdasarkan hasil kerjanya. Setelah melakukan kegiatan **Aktivitas Kelompok**, peserta didik diajak menyanyi bersama pada rubrik **Ayo Bernyanyi**. Guru berinovasi dalam menyanyikan lagu **Penduduk Indonesia**. Misalnya secara klasikal atau kelompok tampil di depan dengan gaya penampilan grup musik.

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan tindak lanjut (remedial, pengayaan, layanan konseling, dan/atau pemberian tugas, baik tugas perorangan maupun kelompok, berdasarkan hasil belajar peserta didik).

Pembelajaran remedial dilakukan melalui:

1. Bimbingan belajar perorangan

Jika terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kesukaran variatif sehingga membutuhkan bimbingan belajar perorangan.

2. Bimbingan belajar kelompok

Jika ada beberapa peserta didik memiliki kesamaan kesukaran belajar.

Pembelajaran ulang dilakukan menggunakan metode dan media yang berbeda jika seluruh peserta didik memiliki kesukaran.

Bimbingan belajar perorangan dan kelompok dapat diberikan melalui tugas-tugas latihan. Bimbingan ini dapat dilakukan dengan menyediakan tutor sebaya. Bimbingan belajar dilakukan oleh pendidik jika tingkat kesukaran belajar peserta didik membutuhkan bimbingan khusus. Bimbingan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok.

Pembelajaran pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui pencapaian ketuntasan minimal muatan pembelajaran. Alternatif pembelajaran pengayaan dapat dipilih pada rubrik **Pengayaan**.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!



Aktivitas Kelompok

Bahan yang dibutuhkan:

1. Kertas manila/plano.
2. Kertas origami.
3. Spidol.
4. Selotip/lakban.
5. Lem.

Cara kerja:

1. Setiap kelompok mendapat tugas untuk mencari informasi mengenai keragaman penduduk Indonesia, seperti keragaman bangsa, suku dan agama.
2. Hasil penelusuran informasi ditulis di kertas origami dengan warna yang berbeda.
3. Kertas origami ditempel di kertas manila/plano dengan tata letak yang menarik.
4. Setiap kelompok memajang kertas manila di dinding kelas.
5. Setiap kelompok saling mengunjungi galeri kelompok lain. Pengunjung dan tuan rumah bisa tanya jawab tentang materi keragaman untuk menambah informasi.

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Sumber belajar utama (buku siswa, atau sumber lain);

- a. Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 4 Kemendikbud RI tahun 2021.

Sumber belajar lain yang relevan (buku elektronik, gim, alat peraga) :

- a. *Matching Card* (Kartu Pasangan) untuk pembelajaran make a match
b. *Worksheet*

c. Video/poster tentang keragaman

C. GLOSARIUM

- akhlak:** perilaku atau perangai manusia sebagai gambaran batin, baik yang terpuji (baik, mulia/ karimah) maupun yang tercela (buruk, hina/mazmumah); budi pekerti.
- amanah:** sikap jiwa yang menuntut seseorang melaksanakan semua tugasnya dengan tulus dan benar; 2 sifat dapat dipercaya sebagai salah satu sifat wajib bagi para nabi Allah Swt.; 3 benda atau yang dianggap benda yang dititipkan kepada pihak lain untuk dijaga, disimpan, atau disampaikan kepada orang lain dengan utuh.
- ansar:** para pembantu perjuangan atau sahabat nabi Muhammad saw. dari kalangan penduduk Madinah setelah Beliau hijrah dari Makkah ke Madinah.
- asmaulhusna:** nama-nama yang baik yang dimiliki Allah Swt. yang terdapat di dalam Al-Qur'an, jumlahnya 99 nama.
- at-tin:** surah ke-95 dalam Al-Qur'an.
- aurat:** bagian badan yang tidak boleh kelihatan (menurut hukum Islam).
- balig:** cukup umur.
- bangsa:** kelompok masyarakat yang bersamaan asal keturunan, adat, bahasa dan sejarahnya serta pemerintahan sendiri.
- biologi:** ilmu tentang keadaan dan sifat makhluk hidup (manusia, binatang dan tumbuh-tumbuhan).
- estrogen:** hormon kelamin yang dihasilkan terutama oleh indung telur dan berfungsi antara lain untuk merangsang munculnya tanda-tanda kelamin sekunder pada perempuan atau binatang betina.
- fatimah:** cerdas sebagai salah satu sifat wajib bagi para nabi dan rasul Allah.
- fikih:** ilmu tentang hukum Islam.
- fitrah:** sifat asal; kesucian; bakat; pembawaan.
- gunnah:** pengucapan huruf yang berdentung seperti pada huruf *mim* dan *nūn* bertasydid, suara yang terbuka terentang dari tenggorok hingga lubang hidung, atau suara yang menyertai huruf *mim* dan *nūn*.
- hadas:** keadaan tidak suci pada diri seorang muslim yang menyebabkan dia tidak boleh salat, tawaf dan sebagainya.
- haid:** keluar darah dari rahim wanita dewasa setiap bulan sebagai bagian dari siklus hidup biologisnya; datang bulan; menstruasi.
- hijrah:** perpindahan Nabi Muhammad saw. bersama sebagian pengikutnya dari Makkah ke Madinah untuk menyelamatkan diri dari tekanan kaum kafir Quraisy Makkah.
- idgam:** cara membaca huruf dengan memasukkan huruf pertama yang mati ke huruf kedua yang berharakat, cara membacanya dengan memasukkan huruf *nūn* mati (sukun) atau tanwin ke salah satunya.
- **bigunnah:** cara membaca huruf dengan memasukkan *nūn* mati (sukun) atau tanwin ke salah satu dari huruf idgam yang disertai dengan dengung, yang terdiri atas empat huruf: *mim*, *nūn*, *wau*, dan *ya*'.
- **bilagunnah:** cara membaca huruf dengan memasukkan *nūn* mati (sukun) atau tanwin ke salah satu dari huruf idgam secara langsung tanpa didengungkan, yang terdiri atas huruf *lam* dan *ra*'.
- ikhfa:** cara membaca huruf dengan menyamarkan *nūn* mati (sukun) atau tanwin ke salah satu dari hurufnya yang berada sesudahnya.
- iman:** keyakinan dalam hati dengan membenarkan apa-apa yang dibawa oleh Rasulullah saw. yang mengikrarkan dengan lisan (ucapan) dan mengamalkan melalui perbuatan; keyakinan kepada adanya Allah, para malaikat, kitab-kitab suci yang diberikan kepada para rasul, rasul-rasul (utusan Allah), Hari Akhir (Hari Kebangkitan), dan qada dan qadar (ketentuan yang baik dan yang buruk).
- iqlab:** cara membaca huruf dengan menukar suara *nūn* mati (sukun) atau tanwin menjadi suara *mim* apabila ia bertemu dengan huruf *ba*'.
- izhar:** cara membaca huruf dengan jelas ketika *nūn* mati (sukun) atau tanwin bertemu dengan huruf-huruf yang mengandungnya, cara membacanya dengan melafalkan secara jelas makhrāj huruf-hurufnya, tanpa tambahan dengung, dsb.

jakun: ujung kerongkongan yang tampak menonjol pada leher orang lakilaki dewasa.

khatib: orang yang berkhotbah pada waktu pelaksanaan salat Jumat dan salat Id (Idilfitri dan Idiladha); juru khotbah.

khotbah: pidato atau ceramah pada salat Jumat, dua hari raya, dan sebagainya yang berisi peningkatan ketakwaan umat.

mad: bacaan panjang dari dua sampai enam ketuk (harakat); bacaan dengan memanjangkan suara hingga dua ketuk atau lebih (harakat).

madinah: kota suci kedua umat Islam setelah Makkah.

makkah: kota paling suci bagi umat Islam, tempat berdirinya ka'bah dan Masjidilharam, tujuan utama umat Islam dalam ibadah haji dan umrah.

masalahat: sesuatu yang mendatangkan kebaikan (keselamatan dan sebagainya); faedah; guna.

muhajirin: para pengikut Nabi Muhammad saw. yang ikut hijrah dari Makkah ke Madinah.

munafik: berpura-pura percaya atau setia terhadap kepercayaan agama dsb yang ditandai dengan berkata bohong, ingkar janji, dan berkhianat.

musyrik: orang yang menyekutukan Allah Swt.

nabi: orang yang diberi wahyu dan mukjizat oleh Allah Swt., tetapi tidak ditugaskan untuk menyampaikan wahyu kepada umat.

progesteron: hormon perempuan yang dihasilkan korpus luteum, korteks adrenal, dan plasenta yang menyebabkan timbulnya stadium sekresi pada selaput lendir uterus.

puber: jenjang usia remaja.

qalqalah: apabila ada salah satu huruf *qāf*, *ṭā'*, *bā'*, *jīm*, dan *dāl* berharakat sukun atau bertanda waqaf maka dibaca memantul.

rasul: manusia yang dipilih dan diangkat oleh Allah Swt. untuk menyampaikan wahyu kepada umat manusia sebagai pesan keagamaan yang diterima dari Allah Swt. melalui perantaraan malaikat Jibril a.s.; utusan Allah.

salam: ucapan *assalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh* sebagai penghormatan sesama muslim yang mengandung doa keselamatan, rahmat, dan berkah Allah yang senantiasa menyertai; 2 penghormatan untuk penghuni surga; 3 salah satu nama Allah yang indah yang berarti Allah Mahadamai.

salat duha: salat sunah pada pagi hari, sejak matahari pagi kira-kira setinggi satu tombak hingga menjelang zuhur (antara pukul 09.00-11.00).

salat jumat: salat berjamaah dua rakaat pada hari Jumat sebagai pengganti salat Zuhur, didahului dengan khotbah, hukumnya wajib bagi laki-laki, waktunya sama dengan salat Zuhur.

sidik: 1. sifat wajib bagi para nabi dan rasul Allah; 2. julukan yang diberikan kepada sahabat Nabi, Abu Bakar r.a; benar; 3. pemikiran, perkataan, dan perbuatan yang benar yang disampaikan atau ditampilkan dalam konteks yang berisiko duniawi bagi dirinya; 4. kesesuaian ucapan dan perbuatan dengan kata hati atau nurani; 5. kebenaran yang kuat sehingga hati dan lidah benar-benar menyatu.

silaturahmi: tali persahabatan atau persaudaraan. Jalinan kasih sayang dengan sanak famili, karib kerabat, dan umat Islam pada umumnya untuk menambah keakraban secara timbal balik; hubungan kasih sayang.

suku: golongan bangsa sebagai bagian dari bangsa yang besar.

sunatullah: hukum Allah Swt. yang disampaikan kepada umat manusia melalui para rasul, undang-undang keagamaan yang diterapkan oleh Allah Swt. yang termaktub di dalam Al-Qur'an, hukum (kejadian dan sebagainya) alam yang berjalan secara tetap dan otomatis.

syafaat: perantaraan (pertolongan) untuk menyampaikan permohonan (kepada Allah): segala permintaannya telah dikabulkan oleh Allah Swt. dengan – Nabi Muhammad saw.

tablig: penyampaian ajaran Islam yang diterima dari Allah Swt. kepada umat manusia untuk dijadikan pedoman dan dilaksanakan dalam kehidupan agar memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat; dakwah; 2 penyampaian wahyu Allah kepada manusia sebagai sifat wajib bagi para nabi Allah.

takwa: terpeliharanya diri untuk tetap memelihara hubungan baik dengan Allah dengan selalu melaksanakan perintah dan menjauhi segala larangan-Nya; terjaganya hubungan baik dengan sesama makhluk Allah, manusia dan alam, dengan memberikan hak-haknya dengan benar.

tahajud: salat sunah di tengah malam.

taṭawwu’: pengerjaan amal dan ibadah yang tidak diwajibkan dalam agama, tetapi bersifat anjuran saja.

toleran: bersifat atau bersikap menenggang (menghargai, membolehkan, membiarkan) pendirian (pendapat, pandangan, kepercayaan, kebiasaan, kelakuan dan sebagainya) yang berbeda atau bertentangan dengan pendirian sendiri.

testis: alat kelamin laki-laki yang menghasilkan mani; buah zakar.

testosteron: hormon laki-laki yang dihasilkan oleh testis yang menyebabkan timbulnya ciri seks sekunder laki-laki.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard I. 2013. *Belajar untuk Mengajar, Edisi 9, Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Arief, Armai. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Aqib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Chatib, Munif. 2012. *Gurunya Manusia*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. 1999. *Quantum Learning*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Faozan, Ahmad. 2017. *Ragam Pengaturan Kelompok dan Peran di Kelas Besar dalam Guru Belajar*. Edisi VII Tahun Kedua Desember 2017.
- Huda, Miftahul. 2016. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2017. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, Yudha. 2008. *Smart Games for Kids*. Jakarta: Wahyu Media.
- Pinto, Laura E., dkk. 2014. *95 Strategi Pengajaran*. Jakarta: Indeks.
- Silberman, M. 2014. *Handbook Experiential Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Silberman, Mel. 1996. *Active Learning*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Zurinal Z dan Wahdi Sayuti/ 2006. *Ilmu Pendidikan, Pengantar & Dasardasar Pelaksanaan Pendidikan*. Jakarta: UIN Jakarta Press.

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD N 017 Pulau Kumpai

Pulau Kumpai, ... Juli 2025
Guru PAI dan Budi Pekerti

Amnasari Pasaribu, S.Pd.I
NIP.

Yusrayanti, S.Pd.I
NIP.

DAFTAR NILAI ULANGAN HAR AN SISWA KELAS IV

No	Bulan	JK	Nilai	Nilai	Nilai
1	Alpin Aprilio	L	78	75	80
2	Arumi Yuliara	P	78	79	80
3	Bunga Citra Lestari	P	75	78	75
4	Dego Novianda	L	76	78	80
5	Diexi Cahaya Putri	P	76	78	76
6	Gianda Revalina	P	75	85	82
7	Junespa	P	80	80	82
8	Junio Putri	P	85	80	80
9	Melfa Junra Abendri	L	75	78	76
10	M. Rasdi Anuddinula	L	76	76	76
11	Rafa Aqila	P	75	77	75
12	Rahman Gusti Ramadhan	L	85	85	85
13	Reysa Aprila	P	85	75	70
14	Riski Ramadhan	L	85	70	70
15	Trio Arbi Pebrian	L	78	75	80
16	Yera Azzahra Putri	P	78	75	80

Guru PAI Kelas IV

MISRAYANTI, S.Pd.I

LEMBARAN OBSERVASI

Dalam observasi berupa tinjauan lokasi yang akan diteliti serta penilaian skor “Ya dan Tidak”, apabila siswa melakukan tindakan siswa yang tertulis pada lembar observasi, maka diberi tanda pada kata “Ya”, sebaliknya apabila siswa tidak melakukan tindakan seperti yang tertulis pada lembar observasi maka diberi tanda pada kata “Tidak”.

A. Petunjuk pengisian observasi

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik dan teliti.
2. Isilah dengan jujur dan benar.
3. Pilihlah setiap pernyataan yang dianggap paling tepat. Skala yang digunakan dalam pengisian observasi ini adalah skala guttman yaitu hanya terdapat dua interval seperti “ya-tidak”, “setuju-tidak setuju” dan lain-lain.
4. Berilah penilaian anda dengan tanda ceklis () pada kolom yang sesuai

B. Identitas responden

Nama guru :

Hari/Tanggal :

C. Aspek yang diperhatikan

No	Aspek yang Diperhatikan	Dilakukan	
		Ya	Tidak
1.	Pendahuluan a. Guru mengucapkan salam dan siswa membaca doa sebelum memulai pembelajaran b. Guru mengabsen siswa c. Memberikan apersepsi d. Memberikan motivasi e. Menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	Kegiatan inti a. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang berlangsung b. Siswa mendengarkan guru menyampaikan materi pembelajaran c. Guru membagi siswa dalam kelompok (masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 orang) d. Guru meminta masing-masing kelompok untuk berdiskusi e. Guru meminta salah satu kelompok untuk mempersentasikan hasil kerja kelompok f. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya g. Guru mengulang kembali pemahaman yang dianggap sulit dimengerti oleh siswa h. Guru memberikan soal latihan kepada siswa sebagai penilaian di akhir pembelajaran		
3.	Penutup a. Merangkum materi yang dipelajari b. Memberikan tugas untuk melihat hasil belajar siswa yang telah dipelajari sesuai materi yang telah dipelajari c. Melakukan refleksi		

**PEDOMAN WAWANCARA
GURU MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SD NEGERI 017 PULAU KUMPAI PANGEAN**

A. Petunjuk Wawancara

- Wawancara dilakukan sesuai kebutuhan data penelitian
- Wawancara tidak mengandung unsur politik, sara dan lain sebagainya dan hanya fokus pada masalah pembelajaran dalam sebuah kelas (PTK)

-

B. Data Narasumber

Nama :
Jabatan :
Lokasi Wawancara :
Kelas :

C. Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana situasi serta suasana pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan metode, strategi serta model yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran PAI & BP ?
2. Metode, strategi serta model apa saja yang sudah digunakan dalam proses pembelajaran PAI & BP ?
3. Bagaimana kondisi siswa (pasif atau aktif) dalam proses pembelajaran PAI & BP ?
4. Apakah siswa cukup bersemangat dengan menggunakan atau menerapkan metode pembelajaran Role Playing dalam proses pembelajaran PAI & BP ?
5. Apakah setelah menerapkan metode pembelajaran role playting ada perubahan yang signifikan bagi keaktifan siswa pada saat pembelajaran PAI & BP ?
5. Apakah siswa cukup antusia dengan menggunakan atau menerapkan metode pembelajaran Role Playing dalam proses pembelajaran PAI & BP ?
7. ~~Buku apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran selain buku paket~~ yang ada ?
8. Apa kemajuan serta apa kendala yang dirasakan selama menggunakan atau menerapkan metode pembelajaran Role Playing dalam proses pembelajaran PAI & BP ?

Pra Siklus (Pra Tindakan)
Sebelum Penerapan Metode *Role Playing*

Hari/ Tanggal :
 Tempat : Kelas IV SD N 017 Pulau Kumpai
 Pokok Bahasan :
 Jam ke :

No	Langkah-langkah Metode Ceramah	Jawaban	
		Sudah	Belum
1	Guru mengucapkan salam dan menyuruh siswa untuk memulai pembelajaran dengan membaca do'a dan ayat-ayat pendek		
2	Guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental.		
3	Guru memberikan maksud dan tujuan serta yang ingin dicapai dalam pokok bahasan yang akan dipelajari.		
4	Guru memulai menyajikan materi atau bahan pelajaran yang telah dipersiapkan.		
5	Siswa dengan khidmad mendengarkan keterangan serta beberapa penekanan yang diucapkan guru.		
6	Guru mengulang kembali pemahaman materi yang dianggap sulit sehingga siswa lebih memahaminya.		
7	Guru menyuruh siswa untuk membaca dan mempelajari pokok permasalahan yang telah diajarkan.		
8	Guru membimbing siswa tentang materi yang telah dipelajari agar mampu untuk mengingat dan menghafalnya di rumah.		
9	Guru memberikan tugas sebagai bentuk pekerjaan rumah (PR) bagi siswa		
10	Guru memberikan kesimpulan serta meluruskan berbagai permasalahan tentang materi pelajaran yang telah dipelajari		
Jumlah		9	

Siklus
Penerapan Metode *Role Playing*

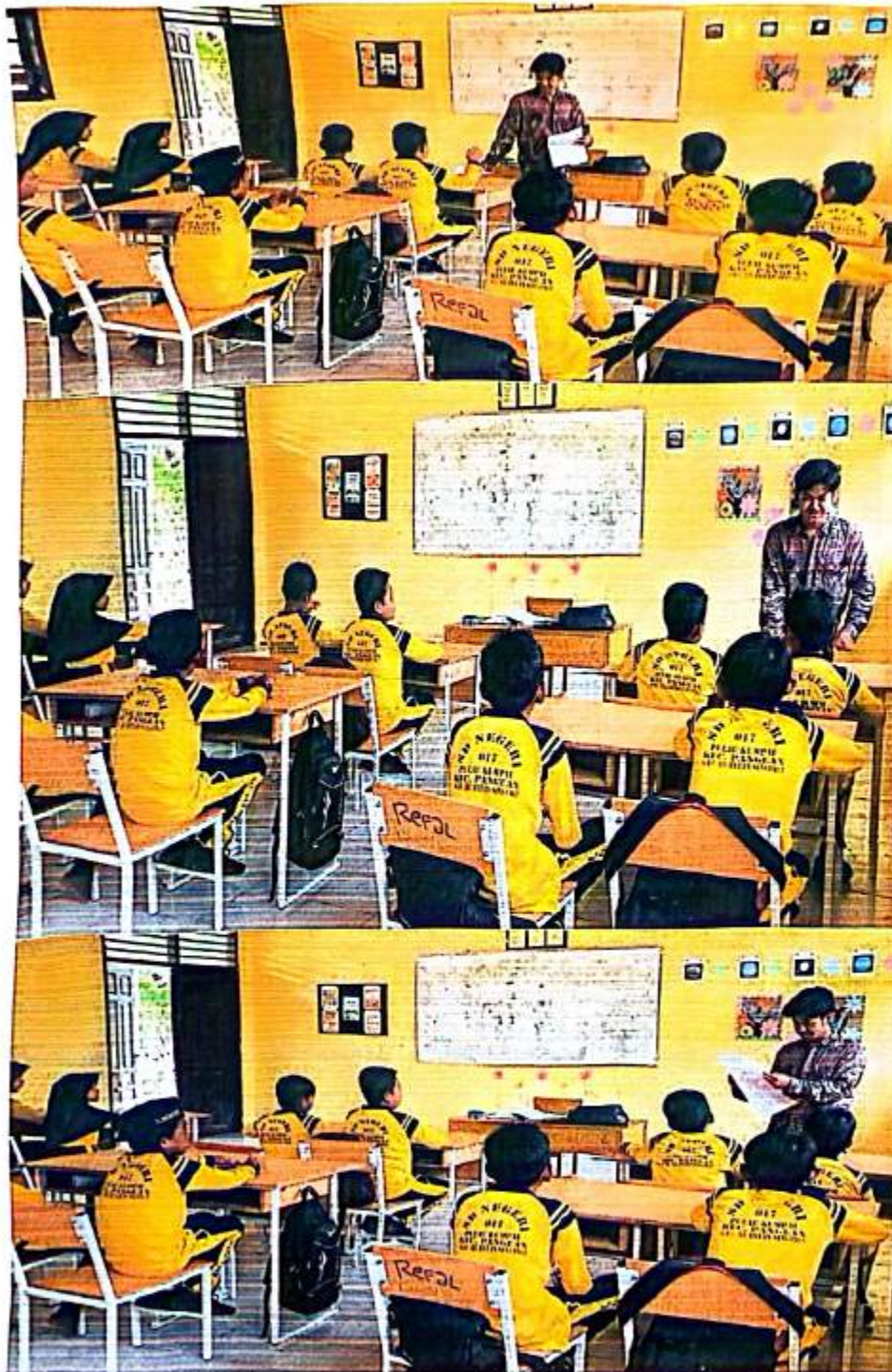
Hari/ Tanggal :
 Tempat : Kelas IV SD N 017 Pulau Kumpai
 Pokok Bahasan :
 Jam ke :

No	Langkah-langkah Strategi <i>Elaborasi</i>	Jawaban	
		Sudah	Belum
1	Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	√	
2	Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM	√	

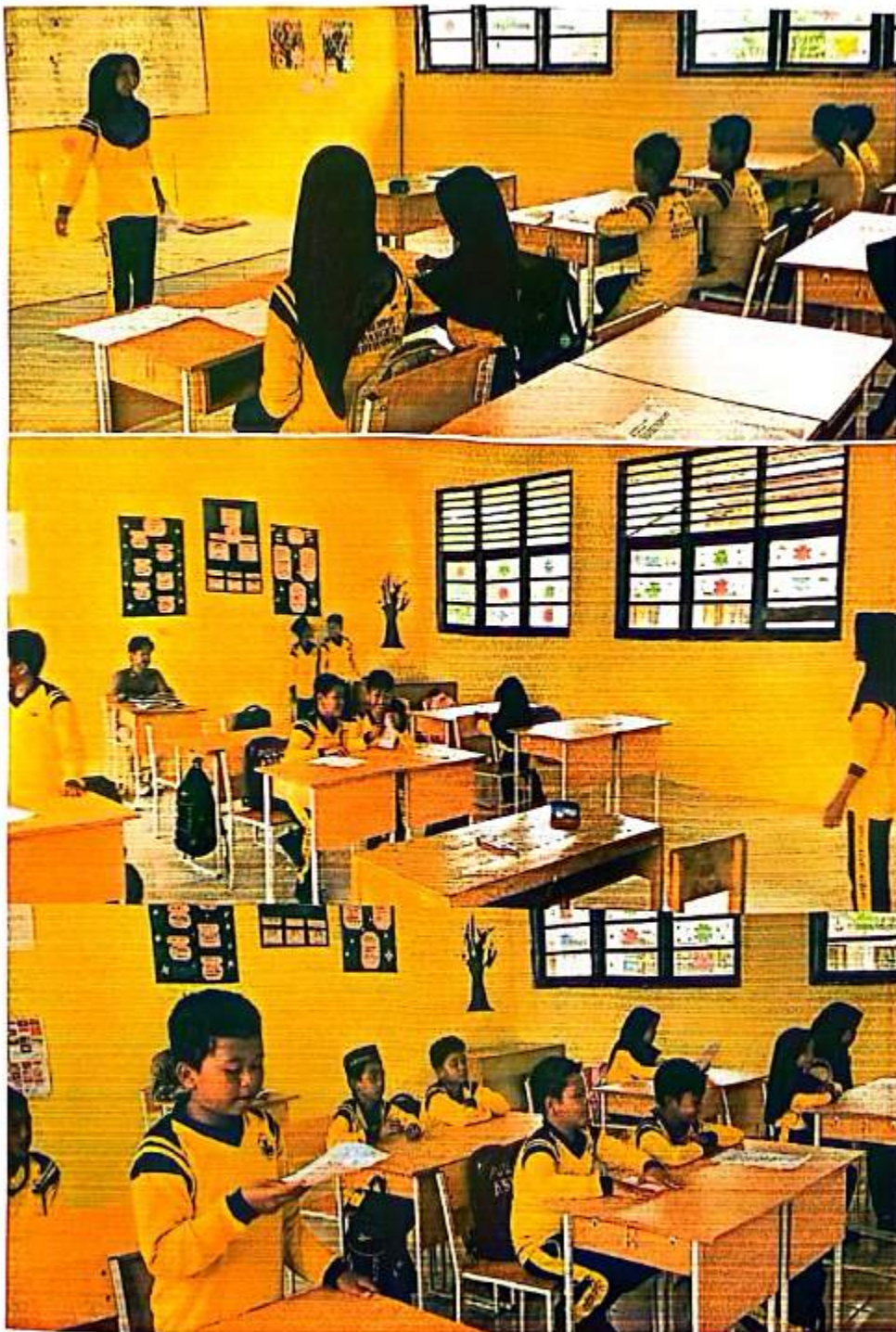
	orang		
5	Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan	√	
6	Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.	√	
7	Setelah selesai ditampilkan, masing-masing kelompok peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan teman-temannya	√	
8	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	√	
9	Guru memberikan kesimpulan secara umum	√	
10	Evaluasi dan penutup	√	
Jumlah		10	0



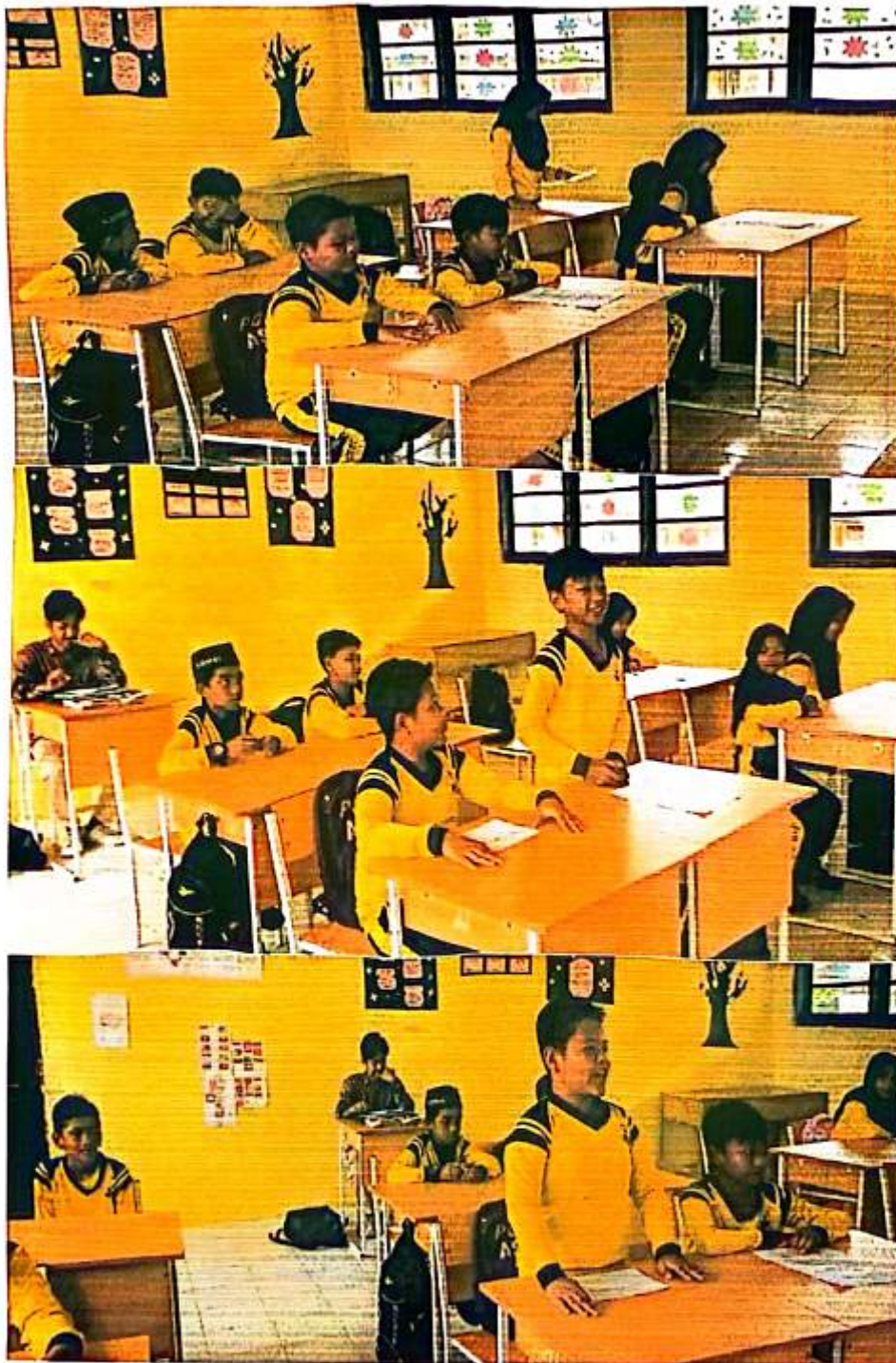
Wawancara dengan ibu Yusrayanti selaku guru PAI serta beberapa orang guru di SD Negeri 007 Pulau Kumpai Pangean



Memberikan arahan dan aturan permainan *Metode Role Playing* Kepada para siswa dan siswi kelas IV SD Negeri 007 Pulau Kumpai Pangan



Siswa mulai mempraktekkan bermain peran (*Role Playing*) dalam proses pembelajaran PAI di kelas IV SD Negeri 007 Pulau Kumpai Pangean



Siswa sangat antusias dalam mempraktekkan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam proses pembelajaran PAI di kelas IV SD Negeri 007 Pulau Kumpai Pangean



YAYASAN PERGURUAN TINGGI ISLAM KUANTAN SINGINGI
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
FAKULTAS TARBIYA DAN KEGURUAN
كلية التربية والعلوم الإسلامية
FACULTY OF EDUCATION AND ISLAMIC SCIENCES

Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas Jaka Teluk Kuantan Email: fikamika2017@gmail.com, fikamika.ac.id HP. 085278563389, 082326205107

Teluk Kuantan, 22 Dzulqa'dah 1447 H
31 Mei 2024 M

Nomor : 250/FTK/UNIKS/V/2024
Sifat : Biasa
Lamp : -
Perihal : Rekomendasi Riset/Praktek

Kepada Yth.
Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu
dan Tenaga Kerja Kabupaten Kuantan Singingi
Di_ _____
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan pada program strata satu (S1) Pendidikan Agama Islam Fakultas Terbiya dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi, maka akan datang menghadap Bapak/Ibu/Sdr mahasiswa kami:

Nama : Arkindi Eka Saputra
NPM : 190307004
Tempat Tanggal Lahir : Pulau Kumpai, 15 Mei 2001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Lokasi Penelitian : SDN 017 Pulau Kumpai

Yang bersangkutan sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi/menyelesaikan kuliah pada Program Strata 1 (S1) Fakultas Tarbiya dan Keguruan Islam Kuantan Singingi dengan judul "Penerapan Metode *ROLE PLAYING* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 017 Pulau Kumpai"

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan agar Bapak/Ibudapat memberikan rekomendasi/izin melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Demikian disampaikan atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb


Dekan
Bustanur, S. Ag., M. U
NIDN 2120067501



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOMPLEK PERKANTORAN PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
Telepon (0760) 2524242 Fax (0760) 2524242 Kode Pos 29562
Email : dpmptsp@kuansing.go.id, Website : <https://dpmptsp.kuansing.go.id>
TELUK KUANTAN

REKOMENDASI

Nomor : 154/DPMPSTSP-PTSP/1.04.02.02/2024

Tentang

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi, setelah membaca Surat Rekomendasi dari UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI Nomor:151/FTK/UNIKSN/2024 Tanggal 31 MEI 2024.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : **ARKINDI EKA SAPUTRA**
NIM : **190307004**
Jurusan : **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TARBIYAH DAN KEGURUAN**
Jenjang Pendidikan : **S1**
Alamat : **TELUK KUANTAN**
Judul Penelitian : **"PENERAPAN MODE ROLE PLAYING PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
SD NEGERI 017 PULAU KUMOI"**
Untuk melakukan Penelitian di : **SD NEGERI 017 PULAU KUMPAI**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.
3. Hasil riset / pra riset dan pengumpulan data dilaporkan kepada Bupati Kuantan Singingi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya, dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan riset / pra riset ini, dan terima kasih.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
Pada Tanggal : 10 Juni 2024

Ditandatangani Secara Elektronik oleh :

Kepala Dinas Penanaman Modal
dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Kuantan Singingi,

JHON PITTE ALSI, S. IP
Pembina Tk. I. IV/b
NIP 19801012 200501 1 006



Tembusan : disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi di Teluk Kuantan;
2. Instansi terkait;
3. Arsip.



**PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAHA
SEKOLAH DASAR NEGERI 017 PULAU KUMPAI
KECAMATAN PANGEAN**

REKOMENDASI

Nomor:032/SR/SDN-017/PA/IV/2024

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET DAN PENGUMPULAN
DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Berdasarkan Surat Rekomendasi Kepala Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja Kabupaten Kuantan Singingi Nomor:35/DPMPTSP-PTSP/1.04.02.02/2024 Tanggal 10 Juni 2024 SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi,dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

Nama : **ARKINDI EKA SAPUTRA**
Nim : **190307004**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam Tarbiyah dan Keguruan**
Jenis Pendidikan : **SI**
Alamat : **Pulau Kumpai Pangean**
Judul Penelitian : **"PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*/PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 017 PULAU KUMPAI PANGEAN"**

Untuk melakukan Penelitian di: **SD NEGERI 017 PULAU KUMPAI PANGEAN**

Demikian Rekomendasi ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Pulau Kumpai
Pada Tanggal : 20 September 2024



SARI PASARIBU.S.Pd.I
NIP. 196612162008012004

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	: Arkindi Eka Saputra
Tempat Tanggal Lahir	: Pulau Kumpai, 15 Mei 2001
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Agama	: Islam
Nama Orang Tua	: Sri Sugianto (Ayah) & Armaliska (Ibu)
Saudara	: -
Alamat	: Desa Pulau Kumpai Pangean Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi

JENJANG PENDIDIKAN

2006 – 2007	: TK Al-Furqon
2007 – 2013	: SD Negeri 017 Pulau Kumpai Pangean
2013 – 2016	: MTs Negeri Pangean
2016 – 2019	: SMA Negeri 1 Pangean
2019 – 2025	: Strata I (SI) Program Studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi

Hormat saya

Arkindi Eka Saputra
NP. 190307004