

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN  
PAI DAN BUDI PEKERTI SDN 002 LOGAS  
KECAMATAN LOGAS TANAH DARAT**

**Ratih Gumala Dewi, Zulhaini, A. Mualif**

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email: [ratihgumaladewi@gmail.com](mailto:ratihgumaladewi@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum penerapan metode *Role Playing* di SDN 002 Logas, bagaimana hasil belajar peserta didik setelah penerapan metode *Role Playing* di SDN 002 Logas, adakah pengaruh Metode *role Playing* terhadap peningkatan Hasil belajar peserta didik Mata Pelajaran Pai dan Budi Pekerti. Penelitian ini menggunakan PTK yang mana pada jumlah keseluruhan siswa SDN 002 Logas Jumlah Populasi 153 Siswa dan Sample kelas V SDN 002 Logas yang khusus Penelitian ini adalah sebanyak 12 orang, yang terdiri dari 3 laki-laki dan 9 perempuan. Sedangkan Teknik yang digunakan adalah wawancara studi dokumen, observasi, Dokumentasi, tes. Observasi awal yang peneliti lakukan dalam proses pembelajaran terlihat gejala-gejala atau fenomena-fenomena sebagai berikut: Dari 12 orang siswa ketika diadakan ulangan harian hanya 5 orang (46,66%) yang memperoleh nilai diatas KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75, sedangkan yang lain (53,34%) nilai nya masih belum tuntas. Ketika diberikan soal ulangan, hanya 60% dari seluruh siswa yang dapat menjawab soal dengan benar. rata-rata nilai murid masih mempersoleh nilai rendah, hal ini terlihat ketika diperiksa bersama-sama hanya 53,34% dari sebagian murid yang dapat menjawab tugas dengan benar. Meskipun telah diajarkan tentang pokok bahasan akhlak tetapi perilaku siswa belum menunjukkan perubahan yang berarti. Ketika kembali diadakan remedial untuk keduanya ternyata masih ada nilai siswa yang berada di bawah KKM 75. Berdasarkan hasil pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi, maka dianalisis data dengan *deskriptif-kualitatif* yaitu melalui diagram atau grafik dan dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Rasul Adalah Idolaku di SD Negeri 002 Logas Kecamatan Logas Tanah Darat, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa mulai dari pra Siklus sampai Siklus III dengan persentase 73,91 (praSiklus), 75,66 (Siklus I), 78,41 (Siklus II) dan 84,41 (Siklus III). Jadi hasil belajar siswa V di SD Negeri 002 Logas terus meningkat sesuai hasil evaluasi besar persentase kenaikan dari siklus I keSiklus II adalah 2,75% dan dari Siklus II keSiklus III adalah 6%

Kata Kunci: Metode *Role playing*, Hasil Belajar Siswa

**Abstract:**

*The study aims to find out how the learning outcomes of students before the application of the Role Playing method at SDN 002 Logas, how the learning outcomes of students after the application of the role playing method at SDN 002 Logas, This study uses CAR (Classroom Action Research) where the total number of student at SDN 002 Logas Population is 153 student and the sample class V SDN 002 Logas Specifically. This research is 12 people, consisting of 3 boys and 9 girls. While the technique used is interview document study, observation, documentation test., Showed the following symptoms or phenomena. Of the 12 students when the daily tests was held only 5 people (46.66%) who scored above the*

*established KKM, which is 75, while others (53.34%) value is still incomplete. When given test questions, only 60% of all students can answer the questions correctly. Each time given a homework assignment, the average student grade still gets low marks, this is seen when examined together only 53.34% of the majority of students can answer the assignment correctly. Although it has been taught about the subject of morals, but student behavior has not shown significant change. When remedial was held for the second time it turned out that there were still scores of students under the KKM 75. This study aimed to find out the application of the Role Playing method to improve learning outcomes in Islamic religious education subjects and Budi Pekerti material Getting to Know the Apostles of Allah class students V State Elementary School 002 LogasLogas Tanah Darat District. Based on the results of data collection by means of observation, interviews and documentation, then the data were analyzed descriptively-qualitative through diagrams or graphs and it can be concluded that the Application of Design A Test Strategy can improve the learning outcomes of Grade V students in Islamic Religious Education and Culture Allah's Apostles in State Elementary School 002 Logas, District of Logas Tanah Darat, this is proven by an increase in student learning outcomes ranging from pre-Cycle to Cycle III with a percentage of 73.91 (pre-cycle), 75.66 (Cycle I), 78, 41 (Cycle II) and 84.41 (Cycle III). So student learning outcomes V at SD2 002 Logas continue to increase according to the results of the evaluation of the percentage increase from cycle I to Cycle II is 2.75% and from Cycle II to Cycle III is 6%*

**Keywords:** *ROLE playing, Student Learning Outcomes*

## Pendahuluan

Pendidikan Islam jika dipahami sebagai sebuah proses, maka diperlukan rumusan sistem dan tujuan yang baik. Hal ini disebabkan pendidikan tanpa tujuan yang jelas niscaya akan menghilangkan nilai hakiki pendidikan.<sup>1</sup> Oleh karena itu tujuan dalam sebuah proses pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan.

Pendidikan Agama Islam akan menjadi dasar Teologis bagi setiap manusia untuk mengenal siapa dirinya, darimana asalnya dan untuk apa dia hidup di dunia ini. Pendidikan agama islam merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan konsep ajaran agama Allah SWT yaitu islam.<sup>2</sup> Perkembangan zaman inilah yang menyebabkan tujuan pendidikan Islam menjadi dinamis dan transformatif. Maka tujuan dalam

konteks ini berarti terciptanya insan-insan kamil setelah proses barakhir.

Hasil belajar merupakan proses dalam individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>3</sup>

Untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan maka diperlukan suatu metode pembelajaran .metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun Rpp, dan diterapkan dalam kegiatan nyata dalam proses pembelajaran.

Terdapat banyak macam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya (*Role Playing*) atau bermain peran metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui

---

<sup>1</sup>M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Hal.23.

<sup>2</sup>Zakiah Daradjat, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Jakarta:bumiAksara 2009),Hal.29.

<sup>3</sup>Winkel WS, Dalam Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2017),Hal.39.

pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup maupun benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung kepada apa yang diperankannya. Bagi peserta didik yang memainkan peran sebagai orang lain, maka peserta didik itu dapat menempatkan dirinya sendiri seperti watak dari karakter yang dimainkan itu, bermain peran atau *Role Playing* adalah metode yang didalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang ditentukan dimana siswa menirukan situasi tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak gerak dari tokoh yang diperankanya tersebut, metode bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-

hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran pendidikan Agama Islam Ibuk Feni Elma Murti, S.Pd Kelas V SD 002 Logas Tanah Darat Pada Tanggal 10 Juli 2020 Beberapa Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran PAI yang ada disekolah yaitu :

1. Bahwa pelajaran Pendidikan Agama Islam menyenangkan dan sebagian mengatakan membosankan, sehingga aktivitas siswa dalam belajar masih rendah. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran masih lebih dominan satu arah, di mana guru lebih mendominasi dan sibuk menjelaskan materi yang menyebabkan pembelajaran tidak berpusat pada siswa.
2. Banyaknya Nilai Siswa Yang Belum Mencapai KKM.
3. Siswa tidak terlibat langsung dalam berbagai kegiatan seperti diskusi,

tanya-jawab, serta kegiatan lain yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga kondisi inilah yang menyebabkan aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam kurang maksimal. selurunya mencapai KKM yang telah ditentukan.<sup>4</sup>

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas” classroom action research”.Ini berawal dari istilah “action research”.Yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. Menurut suharmoni, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas atau disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran.

Adapun ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan kelas adalah adanya partisipasi dari

---

<sup>4</sup>Hasil Wawancara Bersama Ibu Feni Elma Murti, S.Pd (Guru mata pelajaran pendidikan Agama Islam SD Negeri 002 Logas Tanah Darat, Pada Hari Jumat 10 Juli 2020).

penelitian dalam suatu kegiatan dan adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan melalui penelitian tindakan tersebut.

### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

#### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 002 Logas Kecamatan Logas Tanah Darat Kelas V Tahun Ajaran 2020/2021 Dengan Jumlah siswa 10 orang

#### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 28 Juli 2021-29 oktober 2021

### **C. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Populasi Yang Terdapat Pada Penelitian ini adalah Siswa Siswi Sekolah Dasar Negeri 002 Logas Tanah Darat Yang berjumlah keseluruhan 153.

#### **2. Sampel**

Adapun populasi yang terdapat pada penelitian ini adalah: Siswa Siswi Kelas V SDN 002 Logas Tanah Darat pada Pembelajaran Pendidikan

Agama Islam. Yang berjumlah 10 orang.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Observasi**

Yaitu dengan turun lapangan guna untuk melengkapi data data. Observasi Adalah untuk mengetahui perhatian dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran.

Metode ini jugadigunakan untuk memperoleh data tentang kondisi fisik serta gambaran umum keadaan sekolah SDN 002 Logas TanahDarat.

##### **2. Wawancara**

Yaitu melakukan Tanya jawab dengan Narasumber (Guru Mata Pelajaran PAI) dan beberapa pertanyaan kepada responden yang dianggap mengerti.

##### **3. Tes**

Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar setelah dilakukan tindakan penelitian kelas dengan menggunakan tes soal formatif dengan skor pengukuran dari rentang nilai 0- 100.

##### **4. Studi Dokumentasi**

Pengumpulan beberapa dokumen yang berkaitan dengan objek yang diteliti, guna untuk melengkapi penelitian yang di butuhkan.

##### **5. Dokumentasi**

Untuk memperoleh data tentang visi, misi, tujuan, keadaan guru dan keadaansiswa.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisa data bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran role playing.Data- data yang nantinya yang sudah terkumpul kemudian dilakukan analisis atau pengelolaan data, adapun data tersebut diperoleh hasil observasi dan tes hasil belajar siswa pada akhir siklus.

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

1. Pra-siklus

Pra-siklus berarti tindakan yang dilakukan sebelum penelitian ini dilaksanakan. Tindakan ini berupa perencanaan penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Adapun rancangan pelaksanaan yang dirumuskan pada kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan materi yang akan diajarkan
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c. Membuat rancangan proses pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing*
- d. Membuat soal pre test dan post test untuk mengetahui keseriusan siswa dalam proses pembelajaran.
- e. Membuat evaluasi pembelajaran PAI dan budipekerti
- f. Menentukan tiga observasi dalam pelaksanaan tindakan,

pada penelitian ini, peneliti menggunakan 3 observasi. Observer 1 adalah penelitian sendiri dan 2 observer lainnya merupakan teman sejawat yang diminta membantu proses pengambilan data.

2. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Mempersiapkan RPP yang sebelumnya telah disusun
- 2) Mempersiapkan alat dokumentasi dan alat tulis yang telah disusun
- 3) Mempersiapkan lembar observasi keaktifan siswa
- 4) Mempersiapkan materi pembelajaran dan kupon untuk berbicara
- 5) Mempersiapkan soal tes untuk mengukur hasil belajarsiswa.

b. Tindakan atau

Pelaksanaan (*action*)

Pada siklus 1, pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, dan setiap pertemuan yaitu 2 x 35 menit. Pada tahap ini guru melaksanakan pelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.

Pada setiap akhir siklus siswa siswa diberikan soal test sebagai alat evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing*.

c. Pengamatan(*Observation*)

Tahap pengamatan dilakukan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung atau bisa dikatakan bahwa observasi dilakukan secara bersamaan dengan tahap tindakan. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa selama diterapkan metode pembelajaran *role playing*.

d. Refleksi(*Reflection*)

Pada tahap ini bertujuan untuk melihat serta mengkaji keberhasilan atau kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan penelitian pada siklus 1. Kekurangan-kekurangan pada siklus ini akan diperbaiki pada siklus II. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi adalah sebagai berikut:

1) Mengumpulkan hasil

penelitian dari proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I.

2) Melakukan analisa hasil penelitian dan observasi antara peneliti, observasi dan guru merumuskan tindakan pada siklus II.

3. SiklusII

a. Perencanaan yang telah direvisi (*RevisedPlan*)

Melihat dari refleksi pada siklus I, peneliti kemudian melakukan perbaikan rencana dalam siklus II. Pada tahap ini sama seperti tahap perencanaan disiklus I, akan tetapi terdapat tambahan kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu penelitian dan guru berkomunikasi untuk membahas masalah yang pernah ditemukan pada siklus I dan juga penyelesaiannya.

b. Tindakan(*Action*)

Pada siklus II, pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan setiap kali pertemuan yaitu 2 x 35 menit. Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran

sesuai dengan RPP yang telah disusun. Pada setiap akhir siklus siswa diberikan soal test sebagai alat evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing*.

c. Pengamatan (*Observation*)

Seperti siklus 1, peneliti akan dibantu oleh observasi lain untuk mengamati proses pembelajaran dan keaktifan belajar siswa selama penelitian berlangsung dan mencatat hasilnya pada lembar observasi sebagai berikut :

$$X = \frac{N}{P}$$

Keterangan:

N = Nilai rata-rata

P = Jumlah semua data siswa

N = Jumlah siswa

Rata-rata nilai tes diperoleh dari jumlah nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada dikelas. Untuk melakukan analisis data penerapan model pembelajaran antar siklus dan membandingkan hasilnya,

peneliti menggunakan rumus presentasi seperti yang dikemukakan oleh Anas Sudijono, rumusnya sebagai berikut :

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

Keterangan:

P: Angka Persentase

N: Jumlah frekuensi atau banyak nya individu F: Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

Sedangkan rumus yang digunakan dalam menghitung presentase jumlah siswa yang dapat mencapai KKM adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum ni}{\sum no}$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan siswa

$\sum ni$  = Jumlah siswa yang mencapai KKM

$\sum no$  = Jumlah seluruh siswa

## HASIL PENELITIAN

Setelah penulis menguraikan dan menginterpretasikan, pada penyajian data maka dibawah ini penulis akan mencoba untuk melakukan analisa data yang sesuai dengan penelitian ini yaitu teknik deskriptif analisis yaitu menganalisa apa adanya sesuai data

yang berdasarkan pada penelitian kuantitatif dan kualitatif.

Terhadap data yang bersifat kualitatif di gambarkan dengan kata-kata atau dalam bentuk kalimat lalu dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Selanjutnya untuk data yang bersifat kuantitatif adalah digambarkan dalam wujud angka-angka dari hasil perhitungan atau pengukuran yang diproses dengan cara di jumlahkan serta di dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan yang telah diperoleh persentasenya.

Setelah diadakan observasi langsung kedalam kelas dengan melaksanakan secara langsung dan merasakan sendiri bagaimana guru menerapkan Metode *Role Playing* disaat proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada siswa kelas V, maka dapat dilihat bagaimana hasilnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan memperhatikan hasil rekapitulasi data observasi per siklus yang telah dilaksanakan sebanyak empat kali tatap muka yang diawali dengan Pra Siklus, kemudian dilanjutkan pada Siklus I, kemudian Siklus II dan ditutup dengan Siklus III

dengan memperhatikan hasil tabel Rekapitulasi data penelitian berikut ini:

Tabel. 4.13

Hasil Rekapitulasi Observasi Hasil Penerapan Metode *Role Playing*

No	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Opsi Jwbn		Opsi Jwbn		Opsi Jwbn		Opsi Jwbn	
	S	B	S	B	S	B	S	B
1	√		√		√		√	
2	√		√		√		√	
3	√		√		√		√	
4	√		√		√		√	
5		√	√		√		√	
6	√		√		√		√	
7	√		√		√		√	
8	√		√		√		√	
9	√		√		√		√	
10	√		√		√		√	
	90	10	100	0	100	0	100	0

(Sumber Data : Hasil pengolahan rekapitulasi data Penelitian, tahun 2021)

Dari hasil tabel diatas dapat di lihat hasilnya yaitu :

1. Pada awal atau hari pertama pra Siklus sebelum penerapan strategi pembelajaran Metode *Role Playing* siswa hanya mampu hanya 90 persen (9 item) saja persentasenya sementara 10% belum mampu dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran PAI dengan

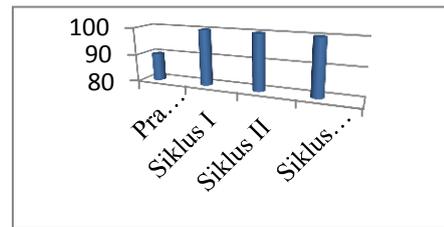
pembelajaran konvensional.

2. Pada Siklus I atau hari kedua tatap muka dengan penerapan Metode *Role Playing*, guru sudah menerapkan dengan langkah-langkah yang benar dan berurutan tetapi dalam kenyataan dilapangan dijumpai masih ada beberapa poin yang belum mampu dilakukan oleh siswa karena keterbatasan membuat soal dan jawaban dalam pembelajaran PAI.
3. Pada Siklus II Pada pertemuan ketiga atau hari kedua penerapan Metode *Role Playings* sudah terlihat kemajuan dari sebelumnya, siswa telah mulai mahir melaksanakan intruksi guru, dan secara perlahan telah mampu mengikutinya dengan baik hanya tinggal segelintir kecil yang belum mampu dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran PAI.
4. Pada Siklus III Pada per ketiga atau hari ketiga per Metode *Role Playing* telah 100% (10 item) secara keseluruhan telah mampu dilakukan oleh dalam pembelajaran PAI baik dan benar.

Untuk lebih jelasnya dapat

bagaimana hasil observasi penerapan Metode *Role Playing* grafik berikut :

Gambar 5.1  
Grafik Hasil Observasi penerapan Metode *Role Playing*



Pada tahap berikutnya akan direkapitulasi data hasil belajar siswa pada bidang studi Pendidikan Agama Islam yakni terhadap 12 orang responden siswa-siswi kelas V di SD Negeri 002 Logas yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 4 orang perempuan dan telah dijadikan sebagai sampel penelitian sebagaimana tabel dibawah ini :

Tabel 4.14

Rekapitulasi Test Per Siklus Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti

No	Nama Siswa	KKM	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
			N	K	N	K	N	K	N	K
1	Ardiansyah Ginting	75	73	TT	74	TT	76	T	80	T
2	Ellah Dewi Nusdi	75	68	TT	70	TT	74	T	79	T
3	Wara Novrianti	75	72	TT	74	TT	74	T	79	T
4	Marsel Andelos	75	70	TT	72	TT	74	T	77	T
5	Musra Wahyu	75	78	T	80	T	83	T	88	T

6	Rani Maha Nigrum	75	76	T	78	T	81	T	88	T
7	Riva Febriani	75	79	T	81	T	84	T	90	T
8	Sandeliya Natasya	75	77	T	79	T	82	T	93	T
9	Sandra Mustofa	75	74	TT	75	T	79	T	87	T
10	SepkaRahma Dhani Fitri	75	73	TT	74	TT	77	T	83	T
11	Tasya Okta Viani	75	75	T	77	T	81	T	88	T
12	Viora Gunata Okta	75	72	TT	74	TT	76	T	81	T
SiswaTuntas				5		6		9		12
Siswa Remedial				7		6		3		0
Nilai Rata-rata		73,91			75,66		78,41		84,41	

(Sumber Data : Hasil pengolahan rekapitulasi data Penelitian, tahun 2021)

Dari tabel 4.14 diatas terlihat bahwa perolehan nilai siswa dari Siklus I ke Siklus III terus mengalami kenaikan yang signifikan dengan perincian nilai sebagai berikut :

1. Hasil refleksi pada Pra Siklus dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa tertinggi hanya 79 dan rata-rata hasil ulangan 73,91 dengan 7 orang siswa belum tuntas nilainya (masih berada dibawah KKM).
2. Hasil refleksi pada Siklus I dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa tertinggi dengan nilai mencapai angka 81 dan rata-rata hasil ulangan

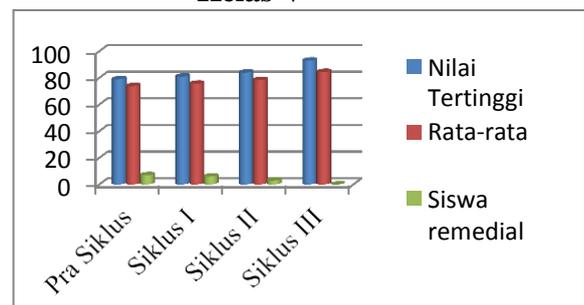
76,55 dengan 6 orang siswa remedial.

3. Hasil refleksi pada Siklus II dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa tertinggi mencapai angka 84 dan rata-rata hasil ulangan 78,41 dengan 3 orang siswa remedial dan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 2,75%.
4. Hasil refleksi pada Siklus III dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa tertinggi mencapai angka 93 dan rata-rata hasil ulangan harian siswa adalah 84,41 dan tidak ada siswa

yang remedial, peningkatan hasil belajar siswa sebesar 6%.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat bagaimana hasil observasi tentang hasil belajar dengan penerapan strategi Metode *Role Playing* pada grafik berikut :

**Gambar 5.2**  
**Grafik Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V**



Dengan melihat hasil grafik diatas dapat dinyatakan bahwa penerapan

Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Rasul adalah Idolaku di SD Negeri 002 Logas Kecamatan Logas Tanah Darat. Dimana dari hasil grafik tersebut setiap siklus terus mengalami kenaikan atau peningkatan menuju ketahap yang lebih baik yaitu siswa mampu mencapai hasil nilai ulangan harian diatas angka KKM (75).

#### **KESIMPULAN**

Dari hasil analisa data diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

Penerapan Metode Role Playing Dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Rasul adalah idolaku di SD Negeri 002 Logas Kecamatan Logas Tanah Darat, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa mulai dari pra Siklus sampai Siklus III dengan persentase 73,91 (pra Siklus), 75,66 (Siklus I), 78,41 (Siklus II) dan 84,41 (Siklus III).

Jadi hasil belajar siswa V di SD Negeri 002 Logas terus meningkat sesuai hasil evaluasi besar persentase kenaikan dari siklus I ke Siklus II

adalah 2,75% dan dari Siklus II ke Siklus III adalah 6% dan pada siklus III Siswa telah mampu 100% mencapai kkm dan tujuan pembelajaran dengan baik dan benar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Edisi Revisi Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno, 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara.
- Herawati Susilo et Al, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Koprofesional Guru Dan Calon Guru*, Malang: Bayu Media Publishing.
- Istaraini, 2015. *Model Pembelajaran Inovatif*, Medan : Media Persada
- Istaraini, 2015. *Model Pembelajaran Inovatif*, Medan : Media Persada.
- M. Arifin, 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martinis Yamin, 2004. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mulyasa E, 2013. *Pengembangan Dan Impelentasi*

- Kurikulum*, Bandung: PT. Grasindo.  
Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa E, 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).
- Ramayulis, 2005. *Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulya.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1996. *Pembinaan Dan Pengembangan Kurikulum Di Sekolah* Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, 2005. *Metodologi Dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung: PT. Falah Production, 2005.
- Sugiono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung.
- Suharjo, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Syaiful Bahri Djamarah, 2005. *Pendidikan dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Winkel, WS, 1999. *Psikologi Pengajaran* Jakarta: PT
- Zakiyah Daradjat, 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zakiyah Daradjat, 2009. *Metodologi Pengajaran Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.