

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS V MI
NURUL ISLAM TAROGAN LENTENG SUMENEP
TAHUN PELAJARAN 2014-2015**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

**SITI NURHALIMAH
NIM : D57211157**

PERPUSTAKAAN UIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS K T-2015 053 P6191	No. REG : T-2015/P6M1/053
	ASAL BUKU :
	TANGGAL :

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PGMI
2015**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Nurhalimah

NIM : D57211157

Jurusan/Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 30 Juni 2015

Yang membuat pernyataan


Siti Nurhalimah

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Siti Nurhalimah

NIM : D57211157

Judul : **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS V MI NURUL ISLAM TAROGAN LENTENG SUMENEP TAHUN PELAJARAN 2014-2015**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 30 Juni 2015

Pembimbing,



Drs. H. Munawir, M.Ag.

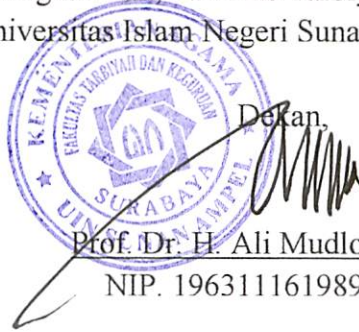
NIP. 196508011992031005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

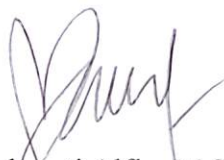
Skripsi oleh Siti Nurhalimah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 31 Juli 2015

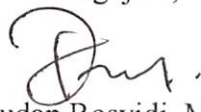
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya


Dekan,
Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag.
NIP. 196311161989031003

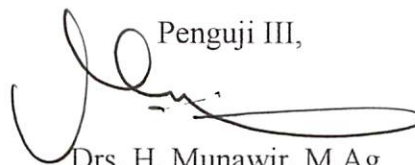
Penguji I,


Dr. Jauharoti Alfin, M.Si
NIP. 197306062003121001

Penguji II,


Zudan Rosyidi, M.A
NIP. 198103232009121004

Penguji III,


Drs. H. Munawir, M.Ag.
NIP. 196508011992031005

Penguji IV,

Chairati Saleh, M.Ed
NIP. 197304112001122002

ABSTRAK

Siti Nurhalimah, 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015. Dosen Pembimbing: Drs. H. Munawir, M.Ag.

Kata Kunci : Hasil belajar, Metode Role Playing.

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, kegagalan dalam belajar rata-rata disebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah, dan materi pelajaran tidak disampaikan secara kronologis. Dan ini berakibat pula pada kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan tidak menarik bagi siswa. Sehingga nilai rata-rata mata pelajaran SKI sangat rendah yaitu mencapai 50,00, dan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak sesuai dengan KKM yang ditentukan yaitu 70,00.

Masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu bagaimana penerapan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa di kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015, dan bagaimana metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa di kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa di kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dipandang sebagai suatu siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Nurul Islam yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes tulis. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar SKI siswa kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep pada siklus I sampai siklus 2. Hasil tes pada siklus I, sebanyak 9 peserta didik atau 69 % peserta didik yang ketuntasan secara klasikal. Nilai tes pada siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan sebanyak 23 peserta didik yang tuntas atau tuntas 100%.

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DALAM	i
HALAMAN MOTTO	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Lingkup Penelitian	6
F. Hipotesis Tindakan	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Hasil Belajar	8
1. Pengertian Hasil Belajar	8
2. Tipe-tipe Hasil Belajar	11
3. Indikator Hasil Belajar	18
4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
5. Penilaian Keberhasilan Belajar	20
6. Tingkat Keberhasilan Belajar	21
B. Metode <i>Role Playing</i>	22
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	22
2. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	24
3. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	25

	4. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	25
	C. Sejarah Kebudayaan Isla	27
	1. Pengertian Mata Pelajaran SKI	27
	2. Tujuan Mata Pelajaran SKI	28
	3. Ruang Lingkup SKI	28
	4. Manfaat Mempelajari SKI	29
	5. Materi SKI	30
BAB III	PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS.....	37
	A. Metode Penelitian	37
	B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian.....	38
	C. Variabel Yang Diselidiki	39
	D. Rencana Tindakan	39
	E. Data dan Cara Pengumpulannya	43
	F. Indikator Kinerja	49
	G. Tim Peneliti dan Tugasnya.....	49
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
	A. Hasil Penelitian.....	51
	B. Pembahasan.....	70
BAB V	PENUTUP	73
	A. Simpulan	73
	B. Saran	73
	DAFTAR PUSTAKA	74
	PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	75
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	76
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Siswa	38
Tabel 3.2 Tingkat Keberhasilan Siswa	48
Tabel 4.1 Lembar Aktivitas Guru Siklus 1	56
Tabel 4.2 Lembar Aktivitas Siswa Siklus 1	58
Tabel 4.3 Lembar Rekapitulasi Nilai Siswa Siklus 1	59
Tabel 4.4 Lembar Aktivitas Guru Siklus 2	66
Tabel 4.5 Lembar Aktivitas Siswa Siklus 2	68
Tabel 4.6 Lembar Rekapitulasi Nilai Siswa Siklus 2	68

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Guru membagi siswa dalam kelompok	53
Gambar 4.2 Siswa memperagakan role playing di depan kelas.....	53
Gambar 4.3 Kelompok lain mengajukan pertanyaan	54
Gambar 4.4 Siswa mengerjakan LKS.....	55
Gambar 4.5 Guru menjelaskan tentang role playing	62
Gambar 4.6 Siswa melakukan role playing	63
Gambar 4.7 Kelompok lain mengajukan pertanyaan	64
Gambar 4.8 Siswa mengerjakan LKS.....	65
Gambar 4.9 Aktivitas Guru Siklus 1 dan Siklus 2	71
Gambar 4.10 Aktivitas Siswa Siklus 1 dan Siklus 2	72

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 RPP
- Lampiran 2 Kisi-Kisi Soal Siklus 1
- Lampiran 3 LKS Siklus 1
- Lampiran 4 Kunci Jawaban Siklus 1
- Lampiran 5 Naskah Role Playing Siklus 1
- Lampiran 6 Lembar Observasi Siswa Siklus 1
- Lampiran 7 Lembar Observasi Guru Siklus 1
- Lampiran 8 Hasil Observasi Guru Siklus 1
- Lampiran 9 Hasil Observasi Siswa Siklus 1
- Lampiran 10 Hasil Belajar Siswa Siklus 1
- Lampiran 11 RPP
- Lampiran 12 Kisi-Kisi Soal Siklus 1
- Lampiran 13 LKS Siklus 1
- Lampiran 14 Kunci Jawaban Siklus 1
- Lampiran 15 Naskah Role Playing Siklus 1
- Lampiran 16 Lembar Observasi Siswa Siklus 1
- Lampiran 17 Lembar Observasi Guru Siklus 1
- Lampiran 18 Hasil Observasi Guru Siklus 1
- Lampiran 19 Hasil Observasi Siswa Siklus 1
- Lampiran 20 Hasil Belajar Siswa Siklus 1
- Lampiran 21 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Perpaduan dari kedua unsure manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Di sana semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan.¹

Proses belajar mengajar dapat dipandang baik dan bermutu bilamana mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Biasanya tingkat pencapaian ditandai dengan hasil lulusan sekolah dalam bidang keterampilan dasar yang diukur melalui competences (kemampuan). Bilamana standar kompetensi ini digunakan, maka hasil kemampuan siswa yang ditandai dengan hasil memainkan peranan penting dalam menerapkan baik-tidaknya sebuah sekolah. Disamping itu, kegiatan belajar mengajar yang bermutu adalah kegiatan belajar mengaja yang berbasis kompetensi yang berorientasi kepada keaktifan, kreativitas dan kemandirian siswa.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu pelajaran yang diberikan sejak dari tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) sampai Perguruan Tinggi (PT), khususnya Perguruan Tinggi Agama Islam (PTAI). Pada umumnya Sejarah Kebudayaan Islam dirasakan lebih sulit untuk dipahami dari pada ilmu-

¹ Syaiful & Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm. 37.

ilmu lainnya. Salah satu penyebabnya adalah karena sejarah mempelajari sesuatu yang sudah terjadi dan tidak dialami oleh peserta didik, dan tidak adanya kesesuaian antara kemampuan peserta didik dengan cara penyajian materi sehingga SKI dirasakan sebagai pelajaran yang sulit untuk diterima.

Pentingnya ilmu dan agama juga terlihat jelas dalam Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Dalam pasal 3 UU Sisdiknas tahun 2003 ditegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah "*untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab*".² Kriteria pertama dan utama dalam rumusan tujuan tersebut adalah manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Rumusan ini menunjukkan sistem pendidikan kita justru meletakkan agama lebih dahulu dari pada ilmu pengetahuan.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor, diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara / model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

² Depdikbud, *Garis-Garis Besar Program Pengajaran*. Depdikbud, Jakarta:2003.

Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan Hasil belajar siswa khususnya pelajaran SKI. Misalnya dengan membimbing siswa untuk bersama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membantu siswa berkembang sesuai dengan taraf intelektualnya akan lebih menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Pemahaman ini memerlukan minat dan motivasi. Tanpa adanya minat menandakan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Untuk itu, guru harus memberikan suntikan dalam bentuk motivasi sehingga dengan bantuan itu anak didik dapat keluar dari kesulitan belajar.

Motivasi tidak hanya menjadikan siswa terlibat dalam kegiatan akademik, motivasi juga penting dalam menentukan seberapa jauh siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa jauh menyerap informasi yang disajikan kepada mereka. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik. Tugas penting guru adalah merencanakan bagaimana guru mendukung motivasi siswa.³ Untuk itu sebagai seorang guru disamping menguasai materi, juga diharapkan dapat menetapkan dan melaksanakan penyajian materi yang sesuai kemampuan dan kesiapan anak, sehingga menghasilkan penguasaan materi yang optimal bagi siswa.

³ Nur Muhammad, "*Pembelajaran Kooperatif*", IKIP Surabaya University Press, Surabaya, 2001, hlm. 3.

Seperti yang terjadi di MI Nurul Islam, di dapatkan latar belakang peserta didik sangat bervariasi dalam motivasi belajarnya. Mereka rata-rata dalam belajar tanpa dibekali keinginan untuk memahami dan mengetahui materi-materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, kegagalan dalam belajar rata-rata disebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah, dan materi pelajaran tidak disampaikan secara kronologis. Dan ini berakibat pula pada kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan tidak menarik bagi siswa. Sehingga nilai rata-rata mata pelajaran SKI sangat rendah yaitu mencapai 50,00, dan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak sesuai dengan KKM yang ditentukan yaitu 70,00.

Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, misalnya dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa serta guru yang berperan sebagai pembimbing untuk menemukan konsep SKI. Upaya ini dilakukan agar hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI meningkat sesuai dengan KKM yaitu 70,00.

Dari latar belakang tersebut di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul : “ Peningkatan Hasil Belajar SKI Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas V Di MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015 ”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran SKI sebagian besar siswa kelas V MI Nurul Islam Tarogan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Siswa masih lemah dalam pemahaman konsep, hal ini menyebabkan Hasil belajar siswa rendah dilihat dari hasil rata-rata yang diperoleh siswa pada semester ganjil. Dalam pembelajaran siswa masih malu bertanya dan mengeluarkan pendapat sehingga keaktifan siswa belum nampak. Hal ini dikarenakan pembelajaran SKI di kelas V masih berpusat pada guru, selain itu karakteristik dari pembelajaran SKI yang banyak terdapat literatur-literatur yang sepintas tampak memberatkan siswa, dan mereka dituntut untuk dapat memahami dan menguasai materi pelajaran.

Interaksi dan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun dengan guru belum terjalin selama proses pembelajaran karena diskusi kelompok jarang dilakukan. Dalam proses belajar mengajar seharusnya siswa aktif agar proses belajar menjadi lebih bermakna. Guru seharusnya menggunakan metode atau teknik pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar dalam kelompok sehingga siswa akan terbiasa aktif bertanya dan berpendapat. Salah satu teknik pembelajaran yang diharapkan mampu mendorong dan meningkatkan keaktifan dalam diri siswa di antaranya adalah teknik pembelajaran *Role Playing* (bermain peran).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa di kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015 ?
2. Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa di kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015 ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas penelitian ini bertujuan untuk :

1. Ingin mengetahui bagaimana penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa di kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015.
2. Ingin mengetahui apakah penggunaan metode *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa di kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015.

E. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

1. Guru : Dapat menambah pengalaman dalam menerapkan beberapa metode pembelajaran, diantaranya adalah metode *Role laying* (Bermain Peran).
2. Siswa : Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran SKI.
3. Sekolah : Memberikan masukan bagi sekolah sebagai pedoman untuk mengambil kebijakan di sekolah tersebut.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan adalah sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa di kelas V MI

Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015.

2. Penerapan pembelajaran pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) tidak dapat meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa di kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep Tahun Pelajaran 2014-2015.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pada hakikatnya, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Hasil belajar dapat dijelaskan pula dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu : “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹

Menurut Suprijono (2009: 5-6), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.²

Mulyasa (2008) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai

¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung:PT. Remaja Rosdikarya, 2005), hlm. 22.

² M. Thobroni, Arif, *Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta, : Ar-Ruzz media, 2011),. hlm. 22.

siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.³

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Menurut Poerwodarminto (1991: 768), hasil belajar adalah hasil yang dicapai (dilakukan,dikerjakan), dalam hal ini hasil belajar merupakan hasil pekerjaan, hasil penciptaan oleh seseorang yang diperoleh dengan ketelitian kerja serta perjuangan yang membutuhkan pikiran.

Winarno Surakhmad menyatakan bahwa hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa.⁴

Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk penilaian harian dan raport pada setiap semester.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni:

- a. Keterampilan dan kebiasaan
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita-cita

Sedangkan Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, diantaranya yaitu :

³ <https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli-dikutip17-03-2015>

⁴ Winarno Surakhmad, *Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung: Jemmars, 1980), hlm. 25.

a. Informasi verbal

Kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

b. Keterampilan intelektual

Kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

c. Strategi kognitif

Kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

d. Keterampilan motorik

Kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

e. Sikap

Kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi

dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadi nilai-nilai sebagai standar perilaku.⁵

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

2. Tipe-tipe Hasil Belajar

Benyamin Bloom secara garis besar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik, karena dalam sistem pendidikan nasional, rumus tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom, diantaranya:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

1. Tipe hasil belajar pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemah daripada knowledge dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tetap, sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dan undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari segi belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar

⁵ Agus suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2012), hal.5.

dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.⁶

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

2. Tipe hasil belajar Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

3. Tipe hasil belajar aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan. Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah. Ada suatu unsur lagi yang perlu masuk, yaitu abstraksi tersebut berupa prinsip atau generalisasi, yakni suatu yang umum sifatnya untuk diterapkan pada situasi khusus.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

4. Tipe hasil belajar Analisis

Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Analisis merupakan

⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdikarya, 2005) hlm.23.

kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman komprehensif dan dapat memisahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpandu untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain lagi memahami sistematikannya.

5. Tipe hasil belajar Sintesis

Penyatuan unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk berfikir sintesis adalah berfikir divergen. Dalam berfikir divergen pemecahan dan pemahaman belum tentu bisa dipecahkan. Berfikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif berfikir. Kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kreatifitas juga beroperasi dengan cara berfikir divergen. Dengan kemampuan sintesis, orang mungkin menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, dan menemukan abstraksinya atau operasionalnya.

6. Tipe hasil belajar Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dll.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Sekalipun bahan pelajaran berisikan ranah kognitif, ranah afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut dan harus tampak dalam proses dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh sebab itu penting dinilai hasilnya. Ada beberapa tingkat ranah afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar. Tingkat tersebut dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

1. Receiving/attending

Yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. Di dalamnya termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

2. Responding atau jawaban

Yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

3. Valuing atau penilaian

Berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Di dalamnya termasuk kesediaan menerima nilai, latar

belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

4. Organisasi

Yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

5. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

Yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu:

1) Gerakan Refleks (keterampilan pada gerak yang tidak sadar)

2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar

3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
membedakan auditif, motorik, dan lain-lain

4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan

5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana pada keterampilan yang kompleks.

6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif

Keenam hasil belajar diatas sangat penting diketahui oleh guru dalam rangka merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian, baik melalui tes maupun non tes. Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal akan cenderung menunjukkan hasil dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Motivasi intrinsik adalah semangat juang untuk belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri. Siswa tidak akan mengeluh dengan prestasi yang rendah, dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya. Sebaliknya, hasil belajar yang baik akan mendorong pula untuk meningkatkan ataupun mempertahankan apa yang telah dicapainya.
2. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya, siswa akan tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dengan orang lain apabila ia mau berusaha dengan maksimal.
3. Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri, dan mengembangkan kreativitasnya.

4. Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif),

yakni mencakup ranah kognitif (pengetahuan atau wawasan),
ranah afektif (sikap dan apresiasi), serta ranah psikomotoris
(keterampilan atau perilaku).

5. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya. Ia tahu dan sadar bahwa tinggi-rendahnya hasil belajar yang dicapainya bergantung pada usaha dan motivasi belajar dirinya sendiri.⁷

Oleh karena itu, penilaian terhadap proses belajar mengajar tidak hanya bermanfaat bagi guru, tetapi juga bagi siswa yang pada saatnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya. Penilaian hasil belajar yang tidak serius akan sangat mengecewakan siswa, sehingga akan memperlemah semangat belajar. Oleh karena itu, agar kegiatan penilaian ini dapat membangun semangat belajar para siswa, maka hendaknya dilakukan dengan serius, sesuai dengan ketentuannya, jangan sampai terjadi manipulasi, sehingga hasilnya dapat objektif. Hasil penilaiannya diumumkan secara terbuka atau yang lebih baik dibuatkan daftar kemajuan hasil belajar yang ditempel dikelas. Dari

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdikarya, 2005) hlm. 57.

daftar kemajuan belajar tersebut setiap peserta didik dapat melihat prestasi mereka masing-masing.⁸

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 Pada penelitian ini, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode pembelajaran role playing, penulis memfokuskan pada ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

3. Indikator Hasil Belajar

Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM)
 digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Namun demikian, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan mengatakan bahwa indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.⁹

⁸ Rusman, Model-model pembelajaran (Jakarta:raja Grafindo Persada, 2011), hal.114.

⁹ Syaiful dan Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm.120

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaruan dalam tingkah laku dan kecakapan. Menurut Purwanto (2002: 102), berhasil atau tidaknya perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai factor yang dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut.¹⁰

1. Faktor yang ada pada diri organisme tersebut yang disebut factor individual. Factor individual meliputi hal-hal berikut :

- a. Faktor kematangan atau pertumbuhan
- b. Faktor kecerdasan atau inteligensi

Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa. Semakin tinggi tingkat inteligensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat inteligensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan belajar.

- c. Faktor latihan dan ulangan
- d. Faktor motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi adalah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar.

¹⁰ M. Thobroni, Arif, *Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz media, 2011) hlm. 31.

e. Faktor pribadi

2. Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor social. Termasuk ke dalam faktor di luar individual atau faktor sosial antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga.
- b. Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai di mana belajar dialami anak-anak.
- c. Faktor guru dan cara mengajarnya.
- d. Faktor media yang digunakan dalam belajar mengajar.
- e. Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia.
- f. Faktor motivasi social.

5. Penilaian Keberhasilan Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengungkapkan, bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkungnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian, sebagai berikut:¹¹

1. Tes Formatif, penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini

¹¹ Syaiful dan Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, (, Jakarta: Rineka Cipta 2002), hlm. 106.

dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.

- digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
2. Tes Subsumatif, tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.
 3. Tes Sumatif, tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tarap atau tingkat keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Ada dua pendekatan yang amat populer dalam mengevaluasi atau menilai tingkat keberhasilan/Hasil belajar, yakni ¹²:

1. Penilaian acuan norma (*Norm Referencing* atau *Norm Referenced Assesmen*).
2. Penilaian acuan kriteria (*Criterion Refrencing* atau *Criterion Referencing*).

¹² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2011), hlm. 216

6. Tingkat Keberhasilan Belajar

Untuk mengetahui sampai dimana tingkat keberhasilan belajar siswa terhadap proses belajar yang telah dilakukannya dan sekaligus juga untuk mengetahui keberhasilan mengajar guru, kita dapat menggunakan tingkat acuan sebagai berikut:¹³

1. Istimewa / maksimal: apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai siswa,
2. Baik sekal / optimal: apabila sebagian besar (76% s/d 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai siswa,
3. Baik / minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s/d 75% dikuasai siswa,
4. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai siswa.

B. Metode Role Playing (*bermain peran*)

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

1. Pengertian Role Playing (*bermain peran*)

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal daribahasa Yunani, yaitu “methodos”.Kata ini terdiri dari dua suku kata,yaitu “metha” yang berarti melalui atau melewati, dan “hodos” yangberarti jalan atau cara.”¹⁴ Dalam kamus besar bahasa Indonesia“Metode artinya cara yang telah diatur dan terpikir baik-baik untukmencapai sesuatu maksud dalam ilmu pengetahuan dan

¹³ Syaiful dan Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 107

¹⁴ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang : Rasail Media Group, 2011), hlm.7.

sebagainya; cara belajar dan sebagainya".¹⁵ Sedangkan bila ditinjau dari segi terminologis (istilah), metode dapat dimaknai sebagai "jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitan ilmu pengetahuan dan lainnya". Metode mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Tuhan sendiri telah mengajarkan kepada manusia supaya mementingkan metode.

Metode role playing atau bermain peran merupakan cara pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat.¹⁶

Sedangkan menurut pendapat beberapa Lif Khoiru Ahmadi dkk, mengatakan bahwa metode role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.¹⁷

Menurut Hamalik bahwa metode role playing (bermain peran) adalah "model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas". Bermain peran (role playing) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan

¹⁵ Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Mitra Pelajar), hlm. 331.

¹⁶ Asis, Ika, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 133

¹⁷ Lif, Sodan dan Tatik, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 54

kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi.¹⁸

Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa “bentuk pengajaran role playing memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru”. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur (Syamsu, 2000).

Bermain peran bisa berbentuk memerankan dialog tokoh- tokoh dalam sejarah atau memerankan diri atau kelompok sebagai ahli sejarah. Bentuk yang pertama bisa mengajak peserta didik untuk menjiwai karakter atau tokoh sejarah. Dengan cara ini, siswa merasakan dirinya sebagai actor sejarah dan akan sangat berkesan bagi mereka. Dialog- dialog yang dipakai diusahakan untuk sederhana dengan tanpa meninggalkan gagasan- gagasan

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

¹⁸ Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Bumi Aksara. 2004), hlm. 214

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

2. Tujuan Penerapan Metode Role Playing (*bermain peran*)

Tujuan penerapan metode ini adalah

1. Memberikan pengalaman kongkrit dari apa yang telah dipelajari
2. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
4. Menyiapkan/menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkrit
5. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa/peserta didik
6. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

3. Langkah-langkah Metode Role Playing (*bermain peran*)

1. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan.

6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang diperagakan.

7. Setelah ditampilkan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.

8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

10. Evaluasi.

11. Penutup.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing (*Bermain Peran*)

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam implementasinya, adapun kelebihan dari metode role playing ini adalah:¹⁹

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

4. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
5. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetia kawan sosial yang tinggi.

¹⁹ Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2014), hlm.162

7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbukan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Adapun kekurangannya adalah sebagai berikut:

1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan yang kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan pelajaran melalui metode ini.

C. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Mata Pelajaran SKI

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang

berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin.

Secara Substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan, yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.²⁰

2. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.

²⁰ PERMENAG Nomor 2 Tahun 2008 (Jakarta:2008), Bab VI, 21.

- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil hikmah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK dan seni, serta lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

3. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

1. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
2. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
3. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa Fathul Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
4. Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin
5. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

4. Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

- a. Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan hasil karya kaum muslimin masa lalu.
- b. Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggungjawab terhadap kemajuan dunia Islam.
- c. Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu.
- d. Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para tokoh terdahulu untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi perbaikan untuk diri sendiri, masyarakat, lingkungan, serta demi Islam pada masa yang akan mendatang.

5. Materi Akhir Hayat Nabi Muhammad saw.

Sejarah Kebudayaan Islam materi Peristiwa Fathul Makkah terdiri dari beberapa sub materi, yaitu mulai dari sebab-sebab terjadinya fathul Makkah, kronologi peristiwa fathul Makkah, hingga hikmah dari peristiwa fathul Makkah. Adapun Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasarnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.1
SK DAN KD MATA PELAJARAN SKI KELAS V SEMSTER I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
7. Mengidentifikasi peristiwa akhir hayat Rasulullah saw	7.1 Menceritakan peristiwa-peristiwa akhir hayat Rasulullah saw 7.2 Mengambil Hikmah dari peristiwa akhir hayat Rasulullah saw

a. Kembali Ke Madinah

Salah satu usaha yang dilakukan Nabi Muhammad saw. Adalah mengirim para da'i dan mubaligh ke berbagai daerah untuk mengajarkan agama islam. Ia juga mengatur peradilan islam serta mengatur cara-cara memungut zakat.

Menggunakan pertimbangan akalnya dalam memutuskan persoalan. Hal itu dilakukan apabila tidak menemukan petunjuk dalam Al-Qur'an dan hadits.

Pada masa itu, Nabi Muhammad SAW, menyiapkan sebuah pasukan untuk memerangi orang-orang Romawi di Balqa (Yordania). Pasukan itu dipimpin oleh Usamah bin Zaid bin Haritsah yang baru berusia 18 tahun. Akan tetapi, pasukan ini tidak jadi berangkat karena Nabi Muhammad saw. Jatuh sakit.

Pada saat itu pula Allah swt. Menurunkan wahyu terakhir.

Wahyu tersebut adalah surat al-ma'idah ayat 3 berikut ini.
Artinya:

"Pada hari ini orng-orang kafir telah putus asa untuk (mengalahkan) agamamu, sebab itu janganlah kamu takut kepada mereka, tetai takutlah kepada-Ku. Pada hari ini telah Aku sempurnakan agamamu untukmu, dan telah Aku cukupkan nikmat-Ku, dan telah Aku ridhai Islam sebagai agamamu..... " (Q.S.al-Maidah/5:3)

Sahabat justru merasa senang atas kesempurnaan agama mereka. Akan tetapi, sebagian sahabat justru merasa sedih. Salah satunya adalah

Abu Bakar as-siddiq. Ia mengetahui bahwa turunnya ayat tersebut merupakan tanda berakhirnya tugas Nabi Muhammad saw. Hal itu menandakan bahwa Nabi Muhammad saw. Akan meninggalkan kaum muslimin tidak lama lagi.

b. Wafatnya Nabi Muhammad saw.

Dua bulan setelah haji wadak, Nabi Muhammad saw. Mulai sakit panas. Badannya terus melemah. Walaupun demikian, beliau tetap mengimami shalat. Dalam khotbahnya yang terakhir, beliau bersabda, “ Aku berwasiat kepada kalian untuk berbuat baik terhadap orang Ansar. Sesungguhnya orang-orang ansar adalah orang dekatku dimana Aku berlindung kepada mereka. Mereka telah melalui apa yang menjadi beban mereka dan masih tersisa apa yang menjadi hak mereka. Oleh karena itu, berbuat baiklah kepada siapa saja diantara mereka yang berbuat baik dan maafkan siapa saja diantara mereka yang berbuat kesalahan. setelah beliau menunjuk Abu Bakar As-siddiq sebagai pengganti imam shalat.

Sehari sebelum Nabi Muhammad wafat, beliau memerdekakan para budak lelakinya. Beliau juga menyedekahkan uang beliau yang tersisa sebanyak 7 dinar. Beliau memberikan senjata-senjatanya kepada kaum muslimin. Pada waktu dhuha, beliau memanggil putrinya, Patimah. Beliau membisikkan ke telinga Patimah bahwa beliau akan segera menghadap Allah swt. Mendengar hal itu, Patimah menangis. Kemudian, beliau berbisik lagi kepada Patimah. Beliau mengatakan

bahwa anggota keluarga pertama yang akan menyusulnya adalah fatimah. Mendengar hal itu fatimah tersenyum.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
Setelah itu, Nabi Muhammad saw memanggil cucunya, Hasan dan Husein. Beliau juga memanggil istri-istrinya dan anggota keluarganya yang lain. Beliau kemudian memberikan wasiatnya yang terakhir, “Ingatlah sholat dan taubatlah.” Tidak lama kemudian, beliau mengembuskan nafasnya yang terakhir. Manusia pilihan Allah wafat pada hari senin tanggal 12 Rabi’ul awal 11 H atau 8 Juni 632 M.

Rasulullah saw. Telah meninggalkan umtnya. Tak ada harta benda yang diwariskan kepada anak istrinya. Beliau hanya mewariskan dua pusaka yang diwariskan kepada ummatya, yaitu Al-Qur’an dan Sunnahnya. Selama 23 tahun diangkat menjadi rasul, beliau berjuang tak kenal lelah atau derita untuk menegakkan agama Allah.

Demikianlah akhir dari kehidupan dan perjuangan Nabi Muhammad saw. Beliau berhasil membawa misinya ke seluruh penjuru Jazirah Arab bahkan ke penjuru dunia. Bangsa Arab yang dulu berpecah belah dan bermusuhan kini hidup rukun bersatu di bawah satu pimpinan dan bernaung di bawah Panji Islam. Nabi Muhammad saw telah mendirikan negara islam pertama di Madinah. Negara islam itu berdasarkan pada prinsip-prinsip keadilan, persamaan, cinta serta solidaritas sosial yang sempurna. Allah swt. Telah merahmati Nabai Muhammad saw. Dengan sifat-sifat yang mulia dan menjadai arahan cara hidup di dunia dan akhirat.

c. Sikap Sahabat atas Wafatnya Nabi Muhammad saw.

Berita wafatnya Nabi Muhammad saw. Selalu tersebar ke semua penduduk Madinah. Suasana sedih dan haru menyelimuti Madinah. Berita itu sampai juga ke telinga Umar bin Khattab. Mendengar berita itu, Umar bin Khattab berdiri termenung. Ia tidak bisa menerima kematian Nabi Muhammad saw. Ia berkata, “sesungguhnya orang-orang munafik telah menganggap Nabi Muhammad saw. telah wafat. Sesungguhnya beliau tidak wafat tetapi pergi ke hadapan tuhan. Seperti yang dilakukan Musa bin Imron yang pergi dari kaumnya. Demi Allah dia akan benar-benar kembali. Barang siapa yang beranggapan bahwa beliau wafat, kaki dan tangannya akan ku potong.”

Hal itu berlainan dengan sahabat Abu Bakar As-Siddiq segera membuka kain yang menutupi jasad beliau lalu berkata. “Kalau kematian menjadi ketetapan atas engkau, berarti engkau benar-benar telah meninggal dunia.”

Abu Bakar As-Siddiq kemudian keluar menemui Umar bin Khattab yang tengah berbicara kepada orang-orang, Abu Bakar As-Siddiq kemudian berkata, “Barang siapa menyembah Muhammad, sesungguhnya Muhammad sudah mati. Barang siapa menyembah Allah, sesungguhnya Allah Maha hidup dan tidak mati.” Abu Bakar As-Siddiq kemudian membaca surat A-Imron ayat 144 berikut ini.

Artinya:

Dan Muhammad hanyalah seorang Rasul, sebelumnya telah berlalu beberapa rasul. Apakah jika dia wafat atau dibunuh kamu berbalik ke belakang (Murtad)? Barang siapa yang berbalik ke belakang, ia tidak merugikan Allah sedikitpun. Allah akan memberi balasan kepada orang-orang yang bersyukur. (Q.S. Ali 'Imran/3:144)

Mendengar ucapan Abu Bakar As-Siddiq, sadarlah manusia dan Umar bin Khattab. Ia berkata, “ Demi Allah! Saya tidak pernah berfikir bahwa ayat tersebut ada dalam Al-Qur’an hingga Abu Bakar As-Siddiq mengingatkanku. “ saat itu, sadarlah Umar bin Khattab bahwa Nabi Muhammad saw. benar-benar telah tiada.

Nabi Muhammad saw. meninggalkan 10 orang istri ketika wafat. Adapun istri pertamanya, Khadijah binti Khuwalid telah mennggal dunia pada masa awal perjuangan islam. Kesepuluh istri beliau adalah

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

1. Saudah binti Zama’ah
2. Aisah binti Abu Bakar As-Siddiq
3. Zainab binti Huzaimah bin Abdullah bin Umar
4. Juwairiyah binti Haris
5. Sofiyah binti Hay bin Akhtab
6. Hindun binti Suhail (Ummu Salamah)
7. Ramlah binti Abu Sufyan(Ummu Habibah)
8. Hafsah binti Umar bin Khattab

9. Zainab binti Jahsyi

10. Maimunah binti Haris

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
Nabi Muhammad saw. menikahi istri-istrinya tersebut dengan tujuan untuk melindungi mereka dari kaum musyrikin, membebaskannya dari status tawanan, mengangkat derajatnya, serta menciptakan perdamaian. Demikianlah pribadi Nabi Muhammad saw. ia mengutamakan kepentingan umat dibandingkan kepentingan dirinya sendiri.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*Action Research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif kuantitatif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tersusun dari tiga kata, yaitu:

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 siswa.
3. Kelas: dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.¹

¹ Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 10.

Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana peneliti secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dengan dibantu oleh teman sejawat.

Dalam penelitian ini peneliti bekerja sama dengan teman sejawat untuk membantu pelaksanaan observasi

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Islam di Desa Tarogan Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Nurul Islam Sumenep pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

Tabel 3.1

JUMLAH SISWA KELAS V MI NURUL ISLAM

No	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
1	Siswa Laki-laki	9
2	Siswa Perempuan	14
Jumlah		23

C. Variabel yang Diselidiki

Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel input : Siswa kelas V MI Nurul Islam Tarogan
2. Variabel proses : Pembelajaran SKI dengan metode Role Playing
3. Variabel output : Hasil belajar siswa kelas V MI Nurul Islam

D. Rencana Tindakan

1. Desain Penelitian

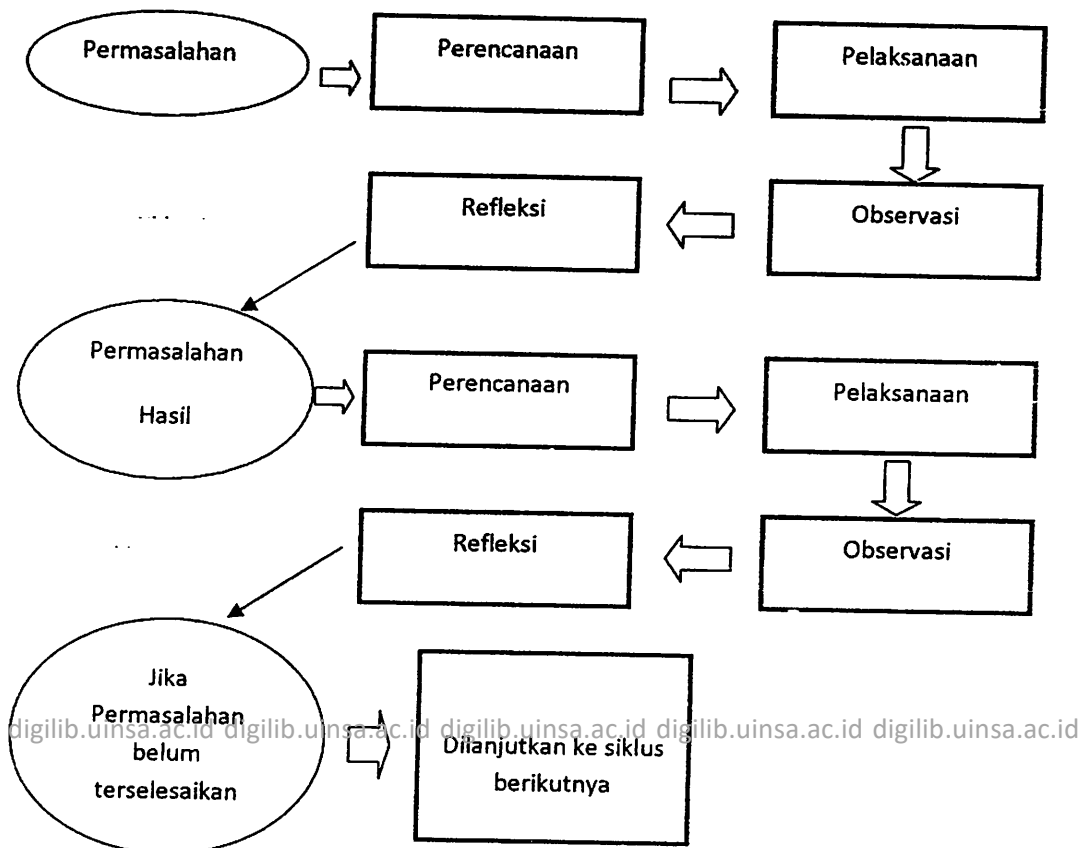
Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Ada tiga kata yang membentuk pengertian PTK, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal, serta menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan adalah kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru. Dalam hal ini kelas bukan wujud ruangan tetapi diartikan sebagai sekelompok siswa yang sedang belajar.²

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart yang memandang bahwa penelitian tindakan

² Suharsimi arikunto, et all, *Penelitian Tindakan Kelas*,(Jakarta:Bumi Aksara,2010),hlm.2-3.

dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi³ yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Gambar 3.1.
Siklus pada PTK menurut Kemmis dan Taggart



2. Siklus Tindakan

a. Perencanaan.

- 1) Menentukan indikator ketercapaian kinerja
- 2) Menyusun rencana pembelajaran dengan materi pokok **Akhir Hayat Nabi Muhammad saw.** dengan metode *role playing*.

³ Ibid. hal 132

- 2) Menyusun rencana pembelajaran dengan materi pokok **Akhir Hayat Nabi Muhammad saw.** dengan metode *role playing*.
- 3) Menentukan tujuan yang harus dicapai oleh siswa setelah proses *role playing* berakhir.
- 4) Mempersiapkan garis besar langkah-langkah *role playing* yang akan dilakukan.
- 5) Menyusun lembar observasi aktivitas guru.
- 6) Menyusun lembar observasi aktivitas siswa.
- 7) Menyusun kisi-kisi soal tes akhir siklus.
- 8) Menyusun soal tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus.
- 9) Menyiapkan alat/media dan sumber belajar yang diperlukan.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- 2) Guru menginstruksikan semua siswa untuk berdo'a bersama.
- 3) Guru mengatur tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memerhatikan dengan jelas apa yang di demonstrasikan.
- 4) Guru mengemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.
- 5) Guru mengemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan *role playing*
- 6) Guru menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.

- 8) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mempraktikkan dengan media pendukung yang telah disediakan.
- 9) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses *role playing* itu.
- 10) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan *role playing* dan proses pencapaian tujuan pembelajaran
- 11) Guru memberikan soal tes formatif diakhir siklus untuk mengukur keberhasilan pembelajaran di siklus tersebut.
- 12) Guru bersama siswa menyimpulkan materi hari ini.
- 13) Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam.

c. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan terhadap beberapa aspek, diantaranya :

1) Aktivitas guru

Observasi dilakukan terhadap guru terkait dengan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Lembar observasi ini diisi oleh observer. Pihak yang bertindak sebagai observer adalah teman sejawat dari peneliti.

2) Aktivitas siswa

Observasi dilakukan terhadap siswa terkait dengan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Observasi ini dilakukan juga dalam rangka mengetahui keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh guru. Lembar observasi ini diisi oleh 2 observer. Observer pertama dari teman sejawat dan observer kedua adalah peneliti sendiri.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil belajar siswa dan dari hasil lembar observasi yang telah diisi selama proses kegiatan belajar. Analisis dilakukan untuk mengukur kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada siklus tersebut, kemudian hasil refleksi tersebut didiskusikan dengan teman sejawat yang dalam hal ini adalah observer. Hal ini dilakukan untuk perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

E. Data dan Cara Pengumpulannya.

1. Data dan Sumber Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah lembar hasil observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar hasil tes belajar siswa.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Nurul Islam Tarogan, peneliti dan observer.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Nurul Islam Tarogan, peneliti dan observer.

2. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Lembar observasi aktivitas guru

Observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek pengukuran⁴. Lembar observasi aktivitas guru ini dipergunakan untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Peristiwa Akhir Hayat Nabi Muhammad.saw dengan menggunakan metode *role playing*. Teknik pengumpulan data melalui lembar observasi aktivitas guru ini menggunakan skala laju (*rating scale*). *Rating scale* adalah instrumen pengukuran non tes yang menggunakan suatu prosedur terstruktur untuk memperoleh informasi tentang sesuatu yang diobservasi yang menyatakan posisi tertentu dalam hubungannya dengan yang lain. Tipe *rating scale* ini ada empat macam, yaitu *numerical rating scale*, *descriptive graphic rating scale*, *ranking methode rating scale*, dan *paired comparisons rating scale*⁵. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tipe *numerical rating*

⁴ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014), 64.

⁵ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014), 148.

Lembar observasi aktivitas guru ini diisi oleh observer disetiap pertemuan. Aspek aktivitas guru yang diobservasi mengacu pada RPP yang telah dibuat di dalam tahap perencanaan. Observasi ini dilakukan terhadap semua aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari tahap kegiatan awal sampai tahap kegiatan akhir. Dengan lembar ini akan dapat diketahui bagaimana keterlaksanaan RPP pembelajaran SKI materi akhir hayat Nabi Muhammad saw. dengan menggunakan metode *role playing*.

b. Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar observasi aktivitas siswa ini dipergunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam SKI materi akhir hayat Nabi Muhammad saw. dengan menggunakan metode *role playing*. Lembar observasi aktivitas siswa ini diisi oleh observer di setiap pertemuan. Lembar observasi ini diisi oleh 2 observer. Observer pertama dari teman sejawat dan observer kedua adalah peneliti sendiri. Saat mengobservasi siswa, tugas observer dibagi dua kelompok siswa yaitu bagian kiri observer pertama, sedangkan bagian kanan observer kedua.

Aktivitas siswa yang diobservasi adalah :

- 1) Hadir dan tertib saat mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sampai selesai.
- 2) Menjawab pertanyaan dari guru
- 3) Aktif dan bekerjasama dalam kegiatan *role playing* kelompok
- 4) Melakukan *role playing* dengan benar

5) Berani bertanya ketika belum mengerti

6) Mengerjakan tugas individu dengan sungguh-sungguh

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

c. Tes tulis

Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan⁶. Tes dalam penelitian ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep SKI pada materi akhir hayat nabi Muhammad saw. Tes ini diberikan setiap akhir siklus. Bentuk soal yang diberikan adalah isian dan uraian. Kisi-kisi soal yang dibuat mengacu pada indikator-indikator yang ada di RPP setiap siklus.

3. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui hasil dari penelitian tindakan yang telah dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis semua data yang telah dikumpulkan. Untuk dapat dicatat sebagai hasil belajar, guru diwajibkan digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id untuk mengubah skor mentah yang diperoleh menjadi skor berstandar 100. Maka untuk analisis aktivitas guru dan siswa dalam PBM dianalisis dengan mengklasifikasi tingkat keaktifan dalam kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Selanjutnya, jumlah skor yang diperoleh dari pengklasifikasian tersebut dibandingkan dengan skor maksimum lalu dikalikan 100% untuk mengubah skor menjadi nilai.

⁶ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 2.

Analisis data merupakan cara yang digunakan dalam pengolahan data yang berhubungan erat dengan perumusan masalah yang telah diajukan sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan. Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisa secara deskriptif. Misalnya mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan belajar, dll.

Data kualitatif merupakan data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran kenyataan atau fakta sesuai data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁷

Data hasil pengamatan tentang aktifitas guru dalam mengajar dan aktifitas siswa dalam belajar, dianalisis dengan memberikan skala penilaian pada tabel hasil observasi, adapun skala penilaiannya adalah sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Setelah dilakukan penilaian, data tersebut akan diolah secara deskriptif kualitatif. Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase hasil belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap

⁷ Kunandar, *Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 128

siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tulis dan nontes (produk dan performance) pada setiap akhir siklus. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana diantaranya yaitu peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan : X = Nilai rata-rata
 ΣX = Jumlah semua nilai siswa
 ΣN = Jumlah siswa

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, bahwa tingkat pencapaian untuk tes formatif adalah 85%, dengan kriteria tingkat keberhasilan belajar yang dikelompokkan ke dalam lima kategori berikut ini:

Tabel 3.2
TINGKAT KEBERHASILAN SISWA

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
91% - 100%	Sangat Tinggi
71% - 90%	Tinggi
41% - 70%	Cukup

21% - 40%	Rendah
< 20%	Sangat Rendah

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

F. Indikator Kinerja

Untuk mengukur keberhasilan suatu penelitian diperlukan adanya indikator kinerja yang ditetapkan dalam perencanaan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil jika:

1. Penerapan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran SKI kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep berjalan dengan baik
2. Penguasaan materi pada mata pelajaran SKI kelas MI Nurul Islam pada akhir penelitian meningkat hingga 85% siswa telah mencapai nilai diatas batas ketuntasan minimal.

G. Tim Peneliti dan Tugasnya

Untuk keberhasilan dalam penelitian ini, telah dibentuk tim peneliti. Adapun organisasi dalam penelitian ini terdiri atas seorang ketua dan seorang anggota.

1. Ketua Tim Peneliti

Nama : Siti Nurhalimah
 NIM : D57211157
 Alamat : Sumenep
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Mitra Kerja : MI Nurul Islam Tarogan

2. Anggota Tim Peneliti

Nama : **Moh. Ramli, S.Pd.I**
Alamat : **Sumenep**
Jenis Kelamin : **Laki-laki**
Mitra Kerja : **MI Nurul Islam Tarogan**

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

A. Hasil Penelitian

Proses penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi dan evaluasi; (4) refleksi.

1. Siklus I

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 09 Juni 2015. Penerapan metode role playing pada pembelajaran SKI pada siklus I dilakukan dengan empat tahap berikut.

a. Perencanaan

Tindakan yang direncanakan untuk menerapkan metode role playing dirancang dalam skenario pembelajaran. Rencana tindakan dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan tindakan yang akan dilaksanakan, menyiapkan bahan ajar, digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id menyiapkan media yang digunakan, dan menyiapkan instrumen yang digunakan dalam penelitian.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran peserta didik.

Guru melakukan apersepsi dengan memberikan jargon semangat, "Kelas V". Peserta didik menjawab, "Pintar, berani, istimewa". Selanjutnya guru melakukan apersepsi tentang wafatnya Nabi Muhammad saw. Guru mengatur tempat duduk siswa yang memungkinkan siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan oleh guru, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

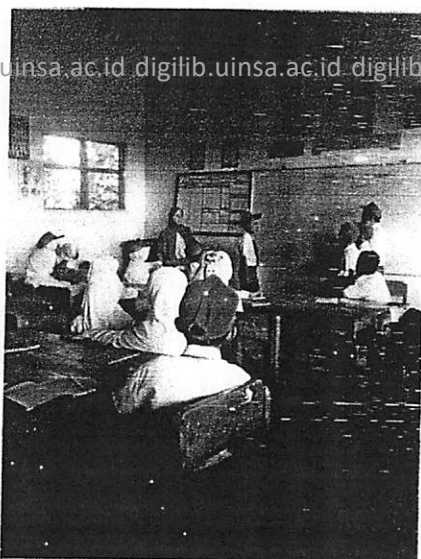
2) Kegiatan Inti

Tahap inti, guru membagi kelas menjadi empat kelompok dengan anggota yang dipilih secara acak. Peserta didik duduk bersama kelompok masing-masing dan guru membagi lembar kegiatan kelompok. Sebelum menjelaskan perintah dari tugas kelompok, guru meminta terlebih dahulu peserta didik untuk menuliskan nama anggota kelompok masing-masing. Guru mengintruksikan setiap kelompok untuk memperhatikan ketika guru menjelaskan jalannya role playing tentang wafatnya Nabi Muhammad saw.



Gambar 4.1 Guru Membagi siswa dalam kelompok

Selanjutnya, guru menunjuk kelompok 1 untuk maju kedepan, kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang langkah-langkah penerapan role playing dalam materi wafatnya Nabi Muhammad saw. Guru meminta kelompok 1 untuk bermain peran tentang detik-detik wafatnya Nabi Muhammad saw dengan memperagakan sesuai dengan teks yang diberikan oleh guru.



Gambar 4.2 Siswa melakukan role playing

Guru meminta kelompok yang lain untuk memperhatikan jalannya role playing atau bermain peran tentang detik-detik wafatnya Nabi Muhammad saw. Guru meminta kelompok lain untuk menanggapi apa yang telah diperagakan oleh kelompok 1 dengan cara mengacungkan tangan.



Gambar 4.3 Kelompok lain mengajukan pertanyaan

Kelompok 1 menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain. Guru membimbing dan meluruskan jalannya diskusi yang terjadi antara kelompok 1 dengan kelompok lain. Setelah kelompok 1 selesai presentasi guru memberikan penghargaan kepada kelompok 1. Setelah proses pembelajaran selesai guru memberikan LKS kepada siswa untuk dikerjakan.



Gambar 4.4 Siswa mengerjakan LKS

Kegiatan selanjutnya, guru memberikan penguatan mengenai pembelajaran hari ini kepada siswa. Guru juga memberikan kesempatan peserta didik untuk menanyakan hal yang belum dimengerti pada pembelajaran hari ini.

3) Kegiatan Akhir

Tahap akhir, guru melanjutkan kegiatan dengan membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Salah satu peserta didik menyimpulkan hal yang telah dipelajari hari ini. Guru melakukan refleksi pembelajara dengan menanyakan, “Senang atau tidak belajar hari ini?”. Peserta didik menjawab, “Senang”. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik mengucapkan hamdalah bersama-sama.

c. Observasi dan Evaluasi

Lembar pengamatan merupakan sebuah lembar yang terstruktur untuk mengamati aktivitas-aktivitas guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Lembar pengamatan untuk guru berisi langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar. Setelah melaksanakan pengamatan yang bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar dapat diperoleh data hasil penelitian pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 4.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
	1	2	3	4
PENDAHULUAN				
1. Guru mengucapkan salam				√
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama				√
3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa				√
4. Guru memotivasi siswa			√	
5. Guru melakukan Apersepsi		√		
6. Guru menginformasikan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan.		√		
KEGIATAN INTI				
7. Guru mengemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.		√		
8. Guru mengemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi		√		
9. Guru menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.			√	

10. Guru meyakinkan bahwa semua siswa mengikuti <i>jalannya role playing</i> dengan memerhatikan reaksi seluruh siswa.			√	
11. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mempraktikkan dengan media pendukung yang telah disediakan.		√		
12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses <i>role playing</i> itu.			√	
13. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan <i>role playing</i> dan proses pencapaian tujuan pembelajaran			√	
KEGIATAN PENUTUP				
14. Guru memberikan soal testulis individu				√
15. Guru memberi tahu materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.			√	
16. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.				√
Jumlah Skor		10	18	20
Jumlah keseluruhan skor	48			
Skor Akhir (SA)*				
Klasifikasi skor akhir penilaian				

$$*Skorakhir (SA) = \frac{48}{64} \times 4$$

SA = 3

Klasifikasi Penilaian:

Skor Akhir	Klasifikasi
3,26 – 4,00	Sangat Baik (SB)
2,51 – 3,25	Baik (B)
1,76 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

Berdasarkan data aktivitas guru yang terkumpul dalam tabel diatas dapat disimpulkan pada siklus I aktivitas guru nilai akhirnya

adalah 3 atau masuk dalam kategori Baik. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan dan dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan pada siklus selanjutnya.

Selain observasi aktivitas guru, pada saat pembelajaran juga dilakukan observasi aktivitas siswa. Hasil observasi dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Lembar Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Nama	Aktivitas										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abd. Kholiq	3	2	1	1	2	3	4	2	2	2	22
2	Ainur Rahman	1	1	1	4	4	1	1	4	1	1	19
3	Ahmad Daus	1	2	1	4	4	1	4	2	2	2	23
4	Aida Rahamniyah	2	1	2	4	1	1	4	2	2	2	21
5	Binti Roziqoh	3	2	1	4	1	2	2	3	2	2	22
6	Budi Harto	2	2	2	1	1	1	4	1	2	2	18
7	Cicik Raina Dewi	2	2	2	2	1	4	1	1	4	1	20
8	Dewi Sulfa	1	1	2	1	2	4	3	1	1	1	17
9	Erina Fitriyani	1	2	4	1	2	4	2	2	2	2	22
10	Hairul Umam	2	1	4	2	1	1	2	2	1	3	19
11	Moh. Hidayat	1	1	4	1	2	2	2	1	1	3	18
12	Moh. Taufik	1	2	2	2	1	1	1	1	1	3	15
13	Moh. Rahman	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
14	Maisaroh	1	2	4	2	1	4	1	1	1	4	21
15	Maimunah	1	1	4	1	3	3	1	2	1	1	18
16	Naimah	2	1	4	2	2	1	1	2	2	2	19
17	Nurul Hijriyah	2	1	4	2	2	4	1	1	1	1	19
18	Rasuli	1	1	1	1	1	4	2	2	1	3	17
19	Taufik Rahman	2	1	1	2	2	4	1	1	1	3	18
20	Titik Anjalina	3	3	1	1	3	4	1	1	1	1	19
21	Wahyudi	2	3	2	3	4	4	3	3	2	2	28

22	Winda Karlina	3	4	2	1	1	2	3	4	4	4	28
23	Yeni Budiarsih	2	1	2	2	3	4	3	2	2	2	23
	Jumlah											466

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

$$\text{Aktivitas siswa} = \frac{\text{Nilai Aktivitas Siswa}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aktivitas siswa} &= \frac{466}{920} \times 100\% \\ &= 51\% \end{aligned}$$

Dari tabel 4.2 data aktivitas siswa siklus 1 yang ditunjukkan tersebut dapat diuraikan bahwa aktivitas siswa masih 51% atau berada dalam kategori kurang. Hal ini terjadi karena ada beberapa aktivitas siswa yang belum dilakukan siswa secara menyeluruh.

Setelah pembelajaran dilakukan evaluasi hasil belajar dengan menghitung skor setiap individu. Berdasarkan skor tersebut dapat dilihat ketuntasannya sekaligus ketuntasan klasikal.

Tabel 4.3 Lembar Rekapitulasi Nilai Kemampuan Siswa Siklus 1

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

No.	Nama Siswa	Skor	Pencapaian KKM
1.	Abd. Kholiq	70	T
2.	Ainur Rahman	68	TT
3.	Ahmad Daus	74	T
4.	Aida Rahamniyah	60	TT
5.	Binti Roziqoh	68	TT
6.	Budi Harto	60	TT
7.	Cicik Raina Dewi	80	T
8.	Dewi Sulfa	58	TT
9.	Erina Fitriyani	70	T
10.	Hairul Umam	58	TT

11.	Moh. Hidayat	60	TT
12.	Moh. Taufik	70	T
13.	Moh. Rahman	58	TT
14.	Maisaroh	54	TT
15.	Maimunah	69	TT
16.	Naimah	56	TT
17.	Nurul Hijriyah	66	TT
18.	Rasuli	68	TT
19.	Taufik Rahman	70	T
20.	Titik Anjalina	65	TT
21.	Wahyudi	78	T
22.	Winda Karlina	71	T
23.	Yeni Budiarsih	70	T
Jumlah Yang Tidak Tuntas			13
Jumlah Yang Tuntas			9

$$\text{Ketuntasan Secara Klasikal} = \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Semua Siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{9}{23} \times 100\%$$

$$= 69\%$$

Dari tabel 4.3 di atas, tampak kemampuan siswa masih kurang.

Dari 23 siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebanyak 9 siswa atau 69%.

d. Refleksi

Dari hasil pengamatan dan tes diketahui bahwa guru telah melaksanakan tindakan yang telah direncanakan sebelumnya dan siswa telah ada yang mencapai KKM 70%. Akan tetapi, hasil tersebut masih dapat dimaksimalkan. Selain itu, siswa diharapkan mencapai ketuntasan klasikal. Oleh karena itu, perlu dilakukan siklus 2. Aktivitas-aktivitas yang muncul dapat dijadikan kekuatan dan akan tetap dipertahankan,

sementara aktivitas yang belum muncul merupakan kelemahan yang akan menjadi perhatian dan diperbaiki pada siklus berikutnya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

2. Siklus II

Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2015. Penerapan metode role playing pada pembelajaran SKI pada siklus 2 dilakukan dengan empat tahap berikut.

a. Perencanaan

Tindakan yang direncanakan untuk menerapkan metode role playing dirancang dalam skenario pembelajaran. Rencana tindakan dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan tindakan yang akan dilaksanakan, menyiapkan bahan ajar, menyiapkan media yang digunakan, dan menyiapkan instrumen yang digunakan dalam penelitian.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran peserta didik. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan jargon semangat, "Kelas V". Peserta didik menjawab, "Pintar, berani, istimewa". Selanjutnya guru melakukan apersepsi tentang wafatnya Nabi

Muhammad saw. Guru mengatur tempat duduk siswa yang memungkinkan siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan oleh guru, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Tahap inti, guru membagi kelas menjadi empat kelompok dengan anggota yang dipilih secara acak. Peserta didik duduk bersama kelompok masing-masing. Sebelum menjelaskan perintah dari tugas kelompok, guru meminta terlebih dahulu peserta didik untuk menuliskan nama anggota kelompok masing-masing. Guru mengintruksikan setiap kelompok untuk memperhatikan ketika guru menjelaskan langkah-langkah metode role playing tentang wafatnya Nabi Muhammad saw.



Gambar 4.5 Guru menjelaskan tentang role playing

Selanjutnya, guru menunjuk kelompok 2 untuk maju kedepan, kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang langkah-langkah penerapan role playing dalam materi wafatnya Nabi Muhammad saw. Guru meminta kelompok 2 untuk bermain peran tentang detik-detik wafatnya Nabi Muhammad saw dengan memperagakan sesuai dengan teks yang diberikan oleh guru.



Gambar 4.6 Siswa melakukan role playing

Guru meminta kelompok yang lain untuk memperhatikan jalannya role playing atau bermain peran tentang detik-detik wafatnya Nabi Muhammad saw. Guru meminta kelompok lain untuk menanggapi apa yang telah diperagakan oleh kelompok 2 dengan cara mengacungkan tangan.



Gambar 4.7 Kelompok lain mengajukan pertanyaan

Kelompok 2 menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain. Guru membimbing dan meluruskan jalannya diskusi yang terjadi antara kelompok 2 dengan kelompok lain. Setelah kelompok 2 selesai presentasi guru memberikan penghargaan kepada kelompok 2. Setelah proses pembelajaran selesai guru memberikan LKS kepada siswa untuk dikerjakan.



Gambar 4.8 Siswa mengerjakan LKS

Kegiatan selanjutnya, guru memberikan penguatan mengenai pembelajaran hari ini kepada siswa. Guru juga memberikan kesempatan peserta didik untuk menanyakan hal yang belum dimengerti pada pembelajaran hari ini.

3) Kegiatan Akhir

Tahap akhir, guru melanjutkan kegiatan dengan membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Salah satu peserta didik menyimpulkan hal yang telah dipelajari hari ini. Guru melakukan refleksi pembelajara dengan menanyakan, “Senang atau tidak belajar hari ini?”. Peserta didik menjawab, “Senang”. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik mengucapkan hamdalah bersama-sama.

c. Observasi dan Evaluasi

Lembar pengamatan merupakan sebuah lembar yang terstruktur untuk mengamati aktivitas-aktivitas guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Lembar pengamatan untuk guru berisi langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar. Setelah melaksanakan pengamatan yang bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar dapat diperoleh data hasil penelitian pada siklus 2 sebagai berikut.

Tabel 4.4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 2

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
	1	2	3	4
PENDAHULUAN				
1. Guru mengucapkan salam				√
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama				√
3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa				√
4. Guru memotivasi siswa				√
5. Guru melakukan Apersepsi				√
6. Guru menginformasikan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan.				√
KEGIATAN INTI				
7. Guru mengemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.				√
8. Guru mengemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi				√
9. Guru menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.			√	

10. Guru meyakinkan bahwa semua siswa mengikuti <i>jalannya role playing</i> dengan memerhatikan reaksi seluruh siswa.				√
11. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mempraktikkan dengan media pendukung yang telah disediakan.				√
12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses <i>role playing</i> itu.				√
13. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan <i>role playing</i> dan proses pencapaian tujuan pembelajaran				√
KEGIATAN PENUTUP				
14. Guru memberikan soal testulis individu				√
15. Guru memberi tahu materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.				√
16. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.				√
Jumlah Skor			3	60
Jumlah keseluruhan skor	63			
Skor Akhir (SA)*				
Klasifikasi skor akhir penilaian				

$$*Skorakhir (SA) = \frac{63}{64} \times 4$$

SA = 3,94

Klasifikasi Penilaian:

Skor Akhir	Klasifikasi
3,26 – 4,00	Sangat Baik (SB)
2,51 – 3,25	Baik (B)
1,76 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

Berdasarkan data aktivitas guru yang terkumpul dalam tabel diatas dapat disimpulkan pada siklus 2 aktivitas guru nilai akhirnya

adalah 3,94 atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil tersebut pada siklus 2 aktivitas guru mengalami peningkatan.

Selain observasi aktivitas guru, pada saat pembelajaran juga dilakukan observasi aktivitas siswa. Hasil observasi dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.5 Lembar Aktivitas Siswa Siklus 2

No	Nama	Aktivitas										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abd. Kholiq	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
2	Ainur Rahman	3	3	3	3	4	2	2	4	4	4	32
3	Ahnad Daus	3	2	3	4	4	3	4	3	4	2	32
4	Aida Rahamniyah	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	33
5	Binti Roziqoh	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	36
6	Budi Harto	4	3	2	2	2	2	4	3	4	4	30
7	Cicik Raina Dewi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
8	Dewi Sulfa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
9	Erina Fitriyani	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	37
10	Hairul Umam	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37
11	Moh. Hidayat	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
12	Moh. Taufik	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	34
13	Moh. Rahman	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	30
14	Maisarah	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37
15	Maimunah	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37
16	Naimah	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	34
17	Nurul Hijriyah	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37
18	Rasuli	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	35
19	Taufik Rahman	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	29
20	Titik Anjalina	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	31
21	Wahyudi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
22	Winda Karlina	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	37
23	Yeni Budiarsih	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
	Jumlah											814

$$\text{Aktivitas siswa} = \frac{\text{Nilai Aktivitas Siswa}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Aktivitas siswa} &= \frac{814}{920} \times 100\% \\ &= 88\% \end{aligned}$$

Dari tabel 4.5 data aktivitas siswa siklus 2 yang ditunjukkan tersebut dapat diuraikan bahwa aktivitas siswa masih 88% atau berada dalam kategori baik. Dengan demikian pada siklus 2 ini aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan.

Setelah pembelajaran dilakukan evaluasi hasil belajar dengan menghitung skor setiap individu. Berdasarkan skor tersebut dapat dilihat ketuntasannya sekaligus ketuntasan klasikal.

Tabel 4.6 Lembar Rekapitulasi Nilai Kemampuan Siswa Siklus 2

No.	Nama Siswa	Skor	Pencapaian KKM
1.	Abd. Kholiq	85	T
2.	Ainur Rahman	75	T
3.	Ahmad Daus	89	T
4.	Aida Rahamniyah	70	T
5.	Binti Roziqoh	77	T
6.	Budi Harto	80	T
7.	Cicik Raina Dewi	80	T
8.	Dewi Sulfa	75	T
9.	Erina Fitriyani	78	T
10.	Hairul Umam	77	T
11.	Moh. Hidayat	80	T
12.	Moh. Taufik	90	T
13.	Moh. Rahman	80	T
14.	Maisaroh	80	T
15.	Maimunah	80	T

16	Naimah	75	T
17	Nurul Hijriyah	76	T
18	Rasuli	78	T
19	Taufik Rahman	80	T
20	Titik Anjalina	75	T
21	Wahyudi	90	T
22	Winda Karlina	90	T
23	Yeni Budiarsih	80	T
Jumlah Yang Tidak Tuntas			0
Jumlah Yang Tuntas			23

$$\text{Ketuntasan Secara Klasikal} = \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Semua Siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{23}{23} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Dari tabel 4.3 di atas, tampak kemampuan siswa masih kurang.

Dari 23 siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebanyak 23 siswa atau 100%.

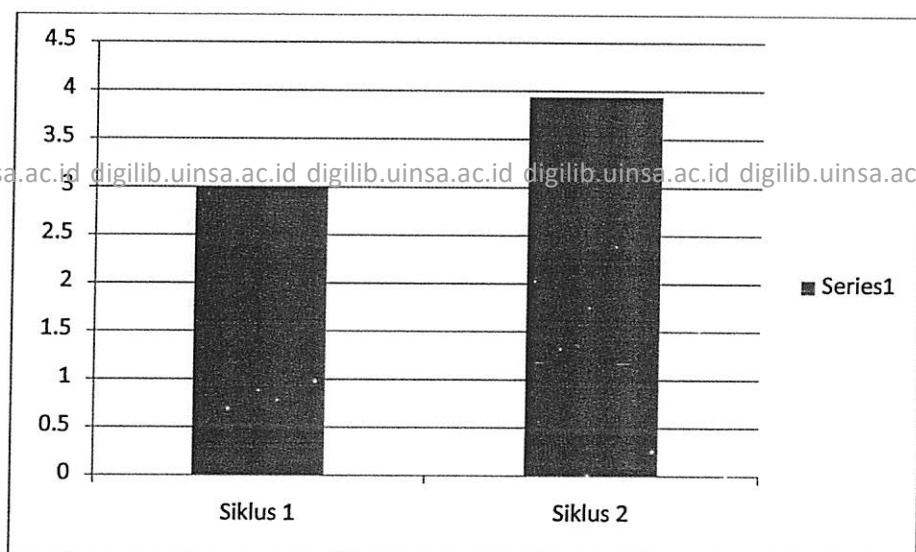
d. Refleksi

Dari hasil pengamatan dan tes diketahui bahwa guru telah melaksanakan tindakan yang telah direncanakan sebelumnya, juga aktivitas siswa telah meningkat. Berhubungan dengan kemampuan, siswa sudah mencapai ketuntasan klasikal 100%.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas guru di kelas menunjukkan peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari diagram berikut.



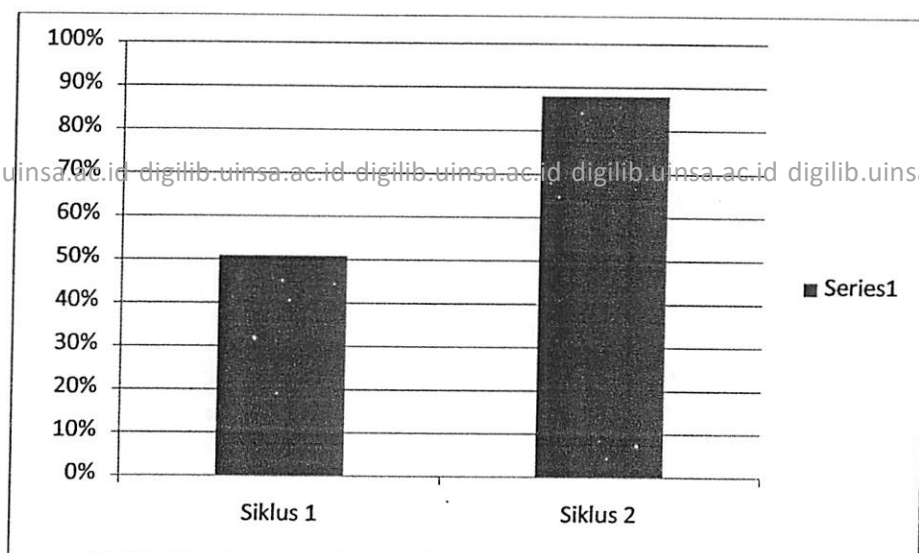
Gambar 4.9 Aktivitas Guru siklus 1 dan 2

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1 aktivitas guru berada dalam nilai 3 atau bernilai baik, sedangkan pada siklus 2 aktivitas guru mengalami peningkatan menjadi 3,94 masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian peningkatan yang terjadi sebesar 0,94%.

2. Aktivitas Siswa

Sejalan dengan aktivitas guru, observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus 1 juga belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Pada siklus 1, nilai aktivitas siswa adalah 51% atau berada dalam kategori kurang.

Pada siklus 2, aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu sebanyak 88%. Perbandingan hasil yang diperoleh pada aktivitas siswa dari siklus 1 sampai siklus 2 ditunjukkan pada diagram sebagai berikut.



Gambar 4.10 Aktivitas Siswa siklus 1 dan 2

Berdasarkan diagram di atas, pada siklus 1 nilai aktivitas siswa berada pada 51%, sedangkan pada siklus 2 menjadi 88%. dengan demikian pada siklus 2 aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 37%.

3. Kemampuan Siswa

Pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 orang atau hanya 69%. Sedangkan pada siklus 2 siswa yang tuntas belajar sebanyak 23 siswa atau 100% secara klasikal. Dengan demikian metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran SKI siswa kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep terdapat peningkatan pada hasil belajar SKI siswa kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep. Kesimpulan penelitian yang telah dilakukan antara lain:

1. Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar SKI siswa kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Langkah-langkah metode *Role Playing* sebagai berikut : (1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, (3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, (6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang diperagakan, (7) Setela ditampilkan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, (8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, (10) Evaluasi, (11) Penutup.
2. Bahwa ada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa di kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep dengan

diterapkannya metode *Role Playing*. Terbukti pada hasil tes pada siklus I, sebanyak 9 peserta didik atau 69 % peserta didik yang ketuntasan secara klasikal. Nilai tes pada siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan sebanyak 23 peserta didik yang tuntas atau tuntas 100%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat dikemukakan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru SKI hendaknya menggunakan metode *role playing* karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru mata pelajaran lain, dapat menerapkan metode *role playing* pada materi yang dianggap cocok dengan metode *role playing* yang menekankan pada penggunaan model pembelajaran sehingga peran aktif siswa terlihat.
3. Kepada sekolah, hendaknya memberikan fasilitas kepada guru mata pelajaran dengan memberikan model pembelajaran yang variatif sehingga dapat mengembangkan dan melakukan pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, salah satunya dengan menerapkan metode *role playing*.
4. Bagi siswa yang belum tuntas dalam belajarnya untuk selalu meningkatkan belajarnya, terutama belajar di rumah dengan bimbingan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus suprijono. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris, 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Asis, Ika, 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. 2003. *Garis-Garis Besar Program Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Eko Putro Widoyoko. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Ismail SM. 2011. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang : Rasail Media Group
- Kunandar. 2011. *Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Lif, Sodan dan Tatik, 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Mulyasa. 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- M. Thobroni, Arif, 2011. *Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta : Ar-Ruzz media.
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT. Remaja Rosdikarya
- Nur Muhammad, 2001. *"Pembelajaran Kooperatif"*. Surabaya: IKIP Surabaya University Press.
- PERMENAG Nomor 2 Tahun 2008. Jakarta Bab VI, 21.
- Rusman. 2011., *Model-model pembelajaran*. Jakarta: raja Grafindo Persada

Suyatnó, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmédia Buana Pustaka

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Syaiful, Aswan, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Tri Rama K. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Pelajar

Usman, M.U. 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Winarno Surakhmad, 1980. *Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Jemmars.

<https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli. dikutip17-03-2015>

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id