

# LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Wujudkan Guru Profesional



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

Program Semester

Rencana Pelaksanaan  
Pembelajaran Harian  
Lembar Kerja Peserta  
Didik (LKP)

Media Pembelajaran

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**LEMBAGA PENDIDIKAN DAN TENAGA KEPENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**BATCH 3 TAHUN 2022**



PPG UINSA



ppg\_uinsa



<https://uinsby.ac.id/study/Pendidikan-Profesi-Guru>



**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
MATERI MARI IKHLAS BERAMAL DENGAN MENERAPKAN  
STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V  
SDN PORONG KECAMATAN PORONG KABUPATEN SIDOARJO**

**Penelitian Tindakan Kelas**

**Oleh:**

**MAIMUNATUN NADHIRO**

**NIM. 06050821438**



**PPG DALAM JABATAN  
LPTK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JUNI 2022**

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
MATERI MARI IKHLAS BERAMAL DENGAN MENERAPKAN  
STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V  
SDN PORONG KECAMATAN PORONG KABUPATEN SIDOARJO**

**Penelitian Tindakan Kelas**

Diajukan Kepada

LPTK Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Untuk Memenuhi Salah Satu tugas

PPL Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan tahun 2022

**Oleh:**

**MAIMUNATUN NADHIRO**

**NIM.06050821438**

**LPTK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**JUNI 2022**

## PENGESAHAN

Judul Penelitian :

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
MATERI MARI IKHLAS BERAMAL DENGAN MENERAPKAN  
STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V  
SDN PORONG KECAMATAN PORONG KABUPATEN SIDOARJO**

Nama Peneliti : Maimunatun Nadhiro

NIP : 198505232019032006

Tempat Penelitian : SDN Porong

Tahun Penelitian : 2022

Sidoarjo, 30 Juni 2022

Kepala Sekolah  
  
Sayyidah Uyun, S.Pd.M.Pd  
NIP. 197508261999122001

Penulis



Maimunatun Nadhiro  
NIP.198505232019032006

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh:

Nama : Maimunatun Nadhiro

NIM : 06050821438

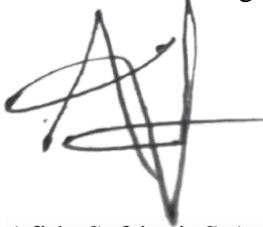
Judul : peningkatan Motivasi belajar pendidikan Agama Islam materi Ikhlas Beramal dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas V SDN Porong Kecamatan Porong Kabuoaten Sidoarjo

Telah diperiksa dan disetujui sebagai salah satu tugas akhir Praktik Pengenalan Lapangan (PPL) Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun 2022.

Sidoarjo, 12 Juni 2022

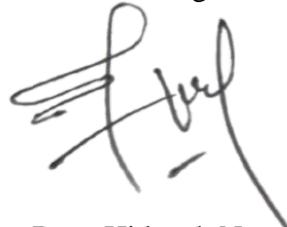
Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Afida Safriani, S.Ag., MA., Ph.D.  
NIP. 197509162009122003

Guru Pamong



Roro Hidayah Nugraheni, S.Ag.

## ABSTRAK

Penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI materi mari ikhlas beramal kelas V SDN Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo tahun ajaran 2021/2022

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk mengetahui apakah dengan penerapan Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo pada Mata Pelajaran PAI materi mari ikhlas beramal tahun pelajaran 2021/2022

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Porong Tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 40 peserta didik, yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 24 peserta didik perempuan.

Prosedur penelitian terdiri dari 3 siklus dan terdiri dari 4 tahap dari setiap siklusnya, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Indikator hasil belajar pada penelitian ini berupa tercapainya ketuntasan belajar secara individu maupun kelas. Adapun pengumpulan datanya dilakukan dengan metode dokumentasi, observasi dan tes prestasi (*achievement test*). Data hasil pengamatan tes prestasi (*achievement test*) atau nilai evaluasi di olah dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan pencapaian keberhasilan tiap siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1). Penerapan metode pembelajaran *role palying* dalam penelitian ini menggabungkan dengan metode cerita. Penyampaian materi mari ikhlas beramal dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, yaitu dengan memberikan sebuah cerita dan lembar pertanyaan. Dengan menggabungkan metode pembelajaran *role playing* dengan metode cerita, dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat sehingga aktivi tas dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dengan perolehan aktivitas peserta didik, yaitu pada siklus I aktivitas peserta didik adalah 62,05% mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 74,15%. Mengalami peningkatan pada siklus III yaitu 82,25% 2). Hasil belajar PAI peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran *Role playimg* mengalami peningkatan, khususnya pada materi mari beramal dengan ikhlas. Pra siklus di peroleh nilai rata-rata 48,08 dengan ketuntasan belajar 13,33%. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 52,00 dengan ketuntasan belajar 42,42%. Dan meningkat menjadi 66,57 dengan ketuntasan 78,78%. Dan meningkat lagi menjadi 83,25 dengan ketuntasan 92,50% Sehingga bisa disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata dari pra siklus ke siklus I kemudian ke siklus II dan siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing (bermain peran)* dapat meningkatkan meningkatkan hasil belajar.

Dengan demikian peneliti menyarankan agar penerapan metode *role playing*(*bermain peran*) dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **HALAMAN MOTTO**

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Q.S. Al-Insyirah: 6)*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dengan hati yang tulus dan fikiran yang jernih senantiasa tercurahkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul **“PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI MARI IKHLAS BERAMAL DENGAN MENERAPKAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN PORONG KECAMATAN PORONG KABUPATEN SIDOARJO”**.

Karya ilmiah ini di susun bertujuan untuk meningkatkan perkembangan pembelajaran siswa dikelas. Penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini mendapat bantuan baik moril maupun materiil dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini dengan rasa hormat yang dalam penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepala SDN Porong
2. Dewan Guru SDN Porong
3. Peserta didik SDN Porong

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu saran dan kritik dari pembaca senantiasa penulis harapkan, semoga dapat bermanfaat serta membawa hikmah. Amin.

Penulis,

## **DAFTAR ISI**

Halaman

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN JUDUL	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
ABSTRAK	4
HALAMAN MOTTO	6
KATA PENGANTAR	7

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah	9
B. Rumusan Masalah	11
C. Tindakan yang Dipilih	11
D. Tujuan Penelitian	12
E. Lingkup Penelitian	12
F. Signifikansi Penelitian	13

### **BAB II KAJIAN TEORI**

A. Motivasi Belajar	15
B. Strategi Role Playing	22
C. PAI	27

### **BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

A. Metode Penelitian	29
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian	30
C. Variabel yang Diselidiki	30
D. Rencana Tindakan	31

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Obyek Penelitian	32
------------------------------	----

B. Hasil Penelitian Siklus I	33
C. Hasil Penelitian Siklus II	44
D. Hasil Penelitian Siklus III	58
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting dan keterkaitannya dalam keberlangsungan hidup manusia, pendidikan Agama juga memiliki kedudukan dalam dinamika sistem pendidikan nasional. Pernyataan tersebut diperkuat dengan “UU SPN No.2 Tahun 1989 pasal 39 ayat (2) disebutkan: isi kurikulum jalur pendidikan wajib memuat *pertama* pendidikan pancasila, *kedua* pendidikan agama, *ketiga* pendidikan kewarganegaraan.” Suatu pendidikan akan tercapai apabila adanya kerja sama antara pihak terkait untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dimana selain keikutsertaan pemerintah dalam memfasilitasi, peran pendidik juga sangat penting bagi keberhasilan peserta didik. Guru Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting bagi peserta didik dimana pertumbuhan dan perkembangan peserta didik memerlukan tuntunan, bimbingan dan dorongan serta pengarahan agar dapat menguasai dan mengamalkan ajaran secara utuh dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir.

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal dan non formal

. Pendidikan secara formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu negara. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dari berbagai pengalaman baik yang dialami atau dipelajari dari orang lain. Pendidikan yang kini menjadi harapan mengarahkan pada kehidupan yang lebih baik hendaknya selalu berangkat dari tujuan yang akan dicapai. Apabila tujuan yang akan dicapai sudah jelas, maka langkah selanjutnya dapat diteruskan dengan memikirkan perangkat-perangkat lain yang mendukung pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. Plato mengatakan bahwa tujuan pendidikan sesungguhnya adalah kesadaran terhadap *self knowing* dan *self realization*, kemudian *inquiry* dan *reasoning and logic*. Jadi, di sini jelas bahwa tujuan pendidikan memberikan kesadaran terhadap apa yang diketahuinya, kemudian pengetahuan tersebut harus direalisasikan sendiri dan selanjutnya mengadakan penelitian serta mengetahui hubungan kausal, yaitu alasan dan alur pikinya. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, Pendidik sering mengalami permasalahan yang biasa dijumpai dalam pembelajaran yaitu anak-anak merasa bosan, mengantuk, sering bermain sendiri dibelakang dan kurang dalam mendengarkan penjelasan guru, sehingga mereka kurang dalam memahami penjelasan mata pelajaran PAI. Terkadang memang metode dan strategi konvensional diakui kurang memotivasi siswa sehingga memunculkan permasalahan baru dalam pembelajaran yaitu Nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah 75. Dari 40 peserta didik kelas V SDN Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo, diketahui terdapat 15 peserta didik atau sekitar 35% yang Memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal, sedangkan sebanyak 25 peserta didik atau sekitar 75% lainnya belum mencapai KKM. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih kurang maksimal. Sehingga jika ingin mencapai tujuan yang diharapkan, pendidik perlu menggunakan strategi yang meningkatkan keaktifan dan keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu diharapkan dengan menggunakan strategi *role playing* yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan, guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat memaksimalkan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo terhadap materi mari ikhlas beramal?
2. Apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo terhadap materi mari ikhlas beramal dengan menggunakan strategi pembelajaran *role playing* ?

## **C. Tindakan yang dipilih**

Dari rumusan masalah di atas dapat diambil beberapa tindakan dalam mengatasinya :

1. Menggunakan strategi pembelajaran *role playing* untuk menarik motivasi siswa dalam belajar sekaligus mempermudah siswa dalam memahami materi.
2. Menekankan pendekatan saintifik dalam PBM (5M) mengamati, menanya, mengeksplorasi/menggali informasi, mengasosiasi/menalar dan mengkomunikasikan

3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan perasaannya, melalui strategi *role playing*, anak-anak terlibat langsung dalam pembelajaran, dan meluapkan imajinasinya berdasarkan bahan pelajaran yang sedang dipelajari tanpa adanya batasan kompetensi namun tidak keluar dari bahan ajar

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo terhadap materi mari ikhlas beramal dengan menerapkan strategi pembelajaran *role playing*.
2. Mengharapkan dengan penerapan menggunakan strategi *role playing* mampu memotivasi siswa agar dapat bersemangat dalam belajar Pendidikan Agama Islam terutama materi mari ikhlas beramal.

#### **E. Lingkup Penelitian**

1. Subjek penelitian : siswa kelas 5 SDN Porong tahun pelajaran 2021/2022
2. Fokus penelitian : peningkatan motivasi belajar
3. Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
4. KD : 3.9 Memahami makna ikhlas beramal dalam kehidupan sehari-hari

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian pembelajaran ini dapat dikemukakan menjadi dua bagian, yaitu:

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Penelitian pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam rangka mengembangkan pengetahuan yang selama ini didapat di SDN Porong Kecamatan Porong, khususnya pada pengembangan ilmu Pendidikan Agama Islam serta diharapkan mampu memberikan keilmuan

bagi para pendidik sehingga dapat menjadi pendidik yang profesional dan berkompeten.

## **2. Kegunaan Praktis**

### *Bagi siswa*

1. Dengan menerapkan strategi pembelajaran *role playing* siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI materi mari ikhlas beramal
2. Dengan menerapkan strategi pembelajaran *role playing* banyak siswa yang paham terhadap materi sehingga mendapatkan nilai di atas KKM
3. Dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar melalui strategi pembelajaran *role playing*

### *Bagi guru*

1. Sebagai referensi dalam strategi pembelajaran
2. Sebagai sarana mengembangkan kemampuan dalam memahami karakteristik siswa

### *Bagi sekolah*

1. Sebagai evaluasi dalam menerapkan strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar di sekolah selain mata pelajaran PAI & BP

### *Bagi masyarakat*

1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi alternatif pembelajaran sehingga mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi sangat bermakna dan menyenangkan bagi siswa melalui strategi pembelajaran *role playing*

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Motivasi Belajar**

##### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah salah satu aspek psikis yang memiliki hubungan terhadap pencapaian prestasi belajar. Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia kontemporer, pengertian motivasi belajar adalah dorongan dari keinginan dari dalam diri manusia baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu perbuatan dengan tujuan tertentu<sup>1</sup>. Motivasi sangat berperan penting pada pendidikan karakter siswa untuk cenderung ke hal positif. Pendidikan karakter sendiri yaitu pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara kebaikan dan mewujudkan kebaikan kedalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati<sup>2</sup>.

Vitasis juga merumuskan pengertian motivasi belajar. Menurutnya, motivasi belajar merupakan faktor psikis, yang bersifat non intelektual, peranannya sangat khas yaitu dalam hal semangat belajar. Seseorang yang bermotivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar<sup>3</sup>.

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Bisa juga diartikan suatu usaha yang dapat menyebabkan seseorang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan atas apa yang telah ia capai<sup>4</sup>. Dari uraian

---

<sup>1</sup> Azis & Retno, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 19 Surakarta". *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 1, (Juni;2015), h. 296-297

<sup>2</sup> Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h.258

<sup>3</sup> Vitasis Djarot Sumarwoto, "Implementasi Profesionalisme Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar, *Jurnal Nasional* (2015), h. 78.

<sup>4</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2016), h.1.

diatas dapat disimpulkan, motivasi yaitu semangat yang ditimbulkan melalui tingginya dorongan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Sedangkan belajar yaitu proses dari usaha seseorang untuk mencapai perubahan yang lebih baik dari hasil pengalamannya. Motivasi belajar juga dapat diartikan sesuatu yang timbul pada diri peserta didik yang memiliki peran membangkitkan gairah, merasa senang dan semangat dalam belajar.

## 2. Fungsi Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan yang telah terencanakan. Motivasi yaitu perubahan energi di dalam diri individu yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. tiga unsur yang berkaitan pada motivasi yaitu:

- a. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam diri pribadi. Perubahan-perubahan pada motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu didalam system neuropsilogis dalam organisme manusia, misalnya karena terjadi perubahan dalam sistem perencanaan maka timbul motif lapar.
- b. Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*. Diawal merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi . suasana ini menimbulkan kelakuan yang bermotif, perubahan ini mungkin terjadi dimana kita bisa melihatnya dalam perbuatan. Seorang yang terlibat dalam diskusi, karena merasa ada ketertarikan pada masalah yang akan dibicarakan maka suaranya akan timbul dan kata-katanya lancar sekaligus cepat keluar.
- c. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya. Setiap respon merupakan langkah kearah mencapai tujuan<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdalkarya, 2016), h. 4.

Motivasi belajar penting bagi siswa diantaranya yaitu :

- 1) Menyadarkan kedudukan diawal belajar, proses dan hasil akhir. Contohnya, setelah siswa membaca suatu sub bab buku bacaan, dibandingkan dengan temannya yang juga membaca buku tersebut, ia kurang berhasil dalam menangkap isi buku bacaannya, maka ia terdorong untuk mengulangi bacaannya lagi.
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan teman sebayanya. Dimana ketika usahanya kurang memadai, maka ia akan mencontoh ketekunan temannya yang belajar dan berhasil.
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar, yaitu dengan mengubah gaya belajarnya yang kurang efektif.
- 4) Membesarkan semangat belajar, dimana seorang anak akan berusaha menjadikan dirinya untuk contoh untuk adik tingkatnya.
- 5) Menyadarkan tentang perjalanan belajar dimana semakin bertambah umur maka pendidikannya semakin tinggi dan ia harus memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya untuk bekal jejang selanjutnya<sup>6</sup>.

Fungsi motivasi dalam diri individu terbagi menjadi tiga yaitu:

- a) Mendorong timbulnya suatu perbuatan atau tingkah laku. Tanpa adanya motivasi maka tidak akan ada suatu tindakan yang terencana seperti belajar.
- b) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya yaitu mengarahkan perbuatan mencapai tujuan yang diinginkan
- c) Motivasi sebagai penggerak. Besar kecilnya suatu motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan<sup>7</sup>.

### **3. Jenis-jenis Motivasi**

Woodword pada buku motivasi pembelajaran menggolongkan motif motivasi terbagi menjadi tiga golongan yaitu:

---

<sup>6</sup> Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 85.

<sup>7</sup> Kompri, *Op.cit*, h. 5.

- a. Kebutuhan-kebutuhan organis, yaitu motif yang berhubungan dengan kebutuhan-kebutuhan bagian dalam dari tubuh.
- b. Motif-motif darurat, yaitu motif-motif yang timbul jika situasi menuntut timbulnya tindakan kegiatan yang cepat dan kuat dari individu.
- c. Motif objektif, yaitu motif yang diarahkan atau ditunjukkan pada suatu objek atau tujuan tertentu disekitar kita. Motif ini timbul karena adanya dorongan dari dalam diri.

Sedangkan motif-motif dalam motivasi tersebut dibedakan menjadi dua yaitu motif ekstrinstik dan motif intrinstik;

- 1) Motif ekstrinstik yaitu motif-motif yang berfungsi karena adanya perangsangan dari luar, misalnya orang belajar giat karena diberi tahu bahwa sebentar lagi akan ada ujian.
- 2) Motif intrinstik, yaitu motif-motif yang berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Memang dalam diri individu sendiri telah ada dorongan itu. Misalnya, orang gemar membaca tidak usah ada orang yang mendorongnya telah mencari sendiri buku-buku untuk bacaannya, orang yang rajin dan bertanggung jawab tidak usah menanti komando sudah belajar sebaik-baiknya.<sup>8</sup>

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi**

Motivasi bukanlah sesuatu kekuatan yang kebal dan netral, motivasi sendiri memiliki kekuatan masing-masing ia bisa semakin meningkat bisa juga turun karena pengaruh faktor lingkungan internal maupun eksternal. Berikut empat faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

- a. Pengaruh Keluarga dan Kebudayaan (*Family and Cultural Influences*). Perhatian yang diberikan pada suatu keluarga pada masing-masing anak cukup menjadi

---

<sup>8</sup> Kompri, *Op.cit*, h. 6

faktor utama motivasi anak karena keluarga yang memberikan perhatian dan dukungan penuh terhadap cita-cita anak berpeluang lebih besar meningkatkan motivasi belajar anak dibandingkan dimana anak yang kurang mendapat dukungan/perhatian dari keluarga. Di mana budaya juga turut mempengaruhi seperti cerita rakyat yang mengandung tema-tema prestasi yang bisa menjadikan motivasi belajar anak tersebut.

- b. Peranan dari Konsep Diri (*Role of Self Concept*). Konsep adalah bagaimana seseorang berfikir mengenai dirinya sendiri. Apabila ada kepercayaan diri bahwa ia mampu untuk melakukan pencapaian sesuatu, maka itu akan menjadi alasan ia termotivasi untuk bisa melakukan hal tersebut.
- c. Pengaruh dan Peran Jenis Kelamin (*Influence of Sex Roles*). Tingginya prestasi biasanya diidentikkan dengan maskulinitas, sehingga ada beberapa wanita belajar tidak maksimal khususnya jika wanita berada diantara pria. Dimana ia beranggapan bahwa pria adalah seorang pemimpin maka ia cukup belajar darinya. Karena anak perempuan cenderung lebih banyak memanfaatkan otak sebelah kirinya, sedangkan anak laki-laki cenderung lebih banyak memanfaatkan otak sebelah kanannya, yang lebih banyak berkaitan dengan keruangan<sup>9</sup>.
- d. Pengakuan dan Prestasi (*Recognition and Achievement*). Seseorang akan termotivasi apabila ia merasakan mendapat perhatian atau dipedulikan oleh sekelilingnya<sup>10</sup>

## 5. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut Glaserfeld, pengetahuan itu dibentuk oleh struktur konsepsi seseorang ketika berinteraksi dengan lingkungannya. Lingkungan ini terbagi menjadi dua macam yaitu: *pertama*, bila kita berbicara tentang diri kita sendiri,

---

<sup>9</sup> Rachmawati Putri, "Pengaruh Gender Terhadap Gaya Belajar Siswa DiSDN 35 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran Nureva". *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol.5 No.2, (Desember 2018), h. 209.

<sup>10</sup> Azis & Retno, *Op.cit*, h. 8.

lingkungan menunjuk pada keseluruhan objek dan semua relasinya yang kita abstraksikan dari pengalaman. *Kedua*, bila kita memfokuskan diri kepada satu hal tertentu, lingkungan menunjuk pada sekeliling hal itu yang telah kita sosialisasikan. Dalam hal tersebut, sekelilingnya merupakan lingkup pengalaman sendiri, bukan dunia objektif yang lepas dari pengamat.<sup>11</sup>

Kegiatan belajar merupakan perilaku kegiatan atau aktivitas. Dimana setiap motivasi belajar anak pada satu kelas memiliki perbedaan motivasi dalam belajar, oleh karena itu, guru berperan banyak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### a. Optimalisasi penerapan prinsip belajar

Perilaku belajar disekolah telah menjadi pola umum. Sejak usia enam tahun, siswa masuk sekolah selama lima atau enam jam sehari. Sekurang-kurangnya setiap individu mengalami proses belajar disekolah selama Sembilan tahun, dari segi perkembangan, ada siswa yang semula hanya ikut-ikutan, suka bermain dan ada juga yang belum mengerti manfaat belajar. Dengan tugas-tugas sekolahnya, kemudian mereka mulai menyenangi disitulah guru memberikan masukan mengenai motivasi belajar; bagaimana belajar sungguh-sungguh, belajar giat, melalui belajar disekolah yang menyenangkan.

#### b. Optimalisasi Unsur Dinamis Belajar dan Pembelajaran

Seorang siswa akan belajar dengan sepenuh kepribadiannya. Perasaan, kemauan, pikiran, perhatian, fantasi dan kemampuan yang lain tertuju pada belajar. Meskipun begitu tidak semuanya berjalan dengan lancar dimana ada kendala baik kelelahan, bosan, turunnya kesehatan fisik dan mental. upaya optimalisasi diantaranya yaitu;

1) Memberi kesempatan siswa untuk mengungkap hambatan belajar yang dialaminya.

2) Memelihara minat, kemauan dan semangat belajarnya sehingga terwujud tindak belajar.

---

<sup>11</sup> Nur Asiah, "Paradigma Konteporer Sistem Pembelajaran Pendidikan Keguruan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)". *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol.3 No.2 (Desember 2016), h. 6.

3) Meminta kesempatan pada wali murid agar siswa dapat beraktualisasi diri dalam belajar.

4) Manfaatkan unsur-unsur lingkungan yang mendorong semangat belajar dengan variasi belajar bermain.

5) Menggunakan waktu secara tertib, dimana proses belajar dan tujuan belajar harus tercapai oleh karena itu seorang guru harus mampu memaksimalkan penggunaan waktu.

6) Guru merangsang siswa dengan penguatan kepercayaan diri bahwa ia pasti dapat melewati segala proses pembelajaran sehingga akan berhasil.

#### c. Optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa

Perilaku belajar individu merupakan rangkaian tindakan belajar, dimana tidak selalu sesuai dengan jadwal rencana dari sekolah dimana belajar siswa tidak selalu berhasil adakalanya siswa menemui kegagalan dalam belajar. Pembelajaran tidak selalu sesuai dengan harapan karena tidak semua guru sama dan siswa menemui tidak hanya satu mata pelajaran oleh sebab itu guru disetiap mata pelajaran berperan dalam memvariasi strategi pembelajaran yang akan diajarkan.

#### d. Mengembangkan cita-cita dan aspirasi belajar

Belajar disekolah menjadi pola umum kehidupan warga Negara Indonesia, dimana keinginan hidup lebih baik selalu menjadi semboyannya. Semboyan ini cukup berpengaruh namun guru juga harus memperluas motivasi siswa bahwa sekolah adalah tempat menambah pengetahuan dan memberantas kebodohan untuk menciptakan generasi yang cerdas yang telah dicita-citakan oleh bangsa Indonesia.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 85. h. 102-107.

## **B. Strategi *Role Playing* (Bermain Peran)**

### **1. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Strategi belajar mengajar adalah semua upaya kegiatan atau cara yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam menciptakan suatu lingkup yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran agar apa yang telah dirancang tercapai dan berhasil<sup>13</sup>.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Moedjiono menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen untuk sistem pembelajaran, untuk itu guru menggunakan siasat tertentu<sup>14</sup>

Dari uraian tersebut, penulis menyimpulkan strategi pembelajaran adalah upaya perencanaan yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan dari pendidikan. seperti dicontohkan siswa dapat belajar di laboratorium dan diluar ruangan yang biasa kita sebut dengan alam, tergantung pada kebutuhan atau materi pembelajaran yang dapat disesuaikan namun kelas tetaplah menjadi tempat belajar yang diutamakan.

---

<sup>13</sup> Asis Saefuddin & Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h. 40-41.

<sup>14</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta:Rajagrafindo Persada, 2015), h.185-186

## 2. Pengertian *Role Playing* (Bermain Peran)

Strategi *Role Playing* atau bermain peran adalah contoh pemeranan cara bertingkah laku dalam berhubungan sosial dengan mengikutsertakan peserta didik pada permainan peran drama tersebut. Bermain peran artinya cara belajar dengan membimbing peserta didik dalam melakukan kegiatan peran permainan tertentu seperti kehidupan nyata bermasyarakat. Strategi ini dapat digunakan pada isi pelajaran yang baru, dimana mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk menemukan permasalahan yang dihadapi ketika pelaksanaan sesungguhnya dimana siswa memerankan masalah berdasarkan materi sehingga secara langsung ia belajar dalam menanggapi masalah kesenjangan sosial.

Menurut Hamalik arti *role* secara hafiah peranan, dan *play* adalah bermain. *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu dari pembelajaran yang berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya, dimana anak terlibat langsung dalam pembelajaran, dan meluapkan imajinasinya berdasarkan bahan pelajaran yang sedang dipelajari tanpa adanya batasan kompetensi namun tidak keluar dari bahan ajar<sup>15</sup>.

Siswa dimotivasi agar dapat tampil mengekspresikan atau menggambarkan sesuatu yang dihayati. Siswa diarahkan memperoleh kesempatan belajar, yaitu: menyatakan perasaan, gagasan, pikiran yang disertai gerakan tubuh agar dapat dimengerti dan dipahami oleh penonton. Tugas seorang guru disini yaitu

---

<sup>15</sup> Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya". *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol.1, No.1, (2016), h.613.

memotivasi siswa serta membagi peran masing-masing sesuai karakter dengan naskah yang bertujuan tercapainya proses pembelajaran.

Penataan ruang belajar strategi *role playing* ini yaitu dapat menggunakan gaya kelompok pada kelompok dan gaya pengelompokan berpencair. dimana penataan kelas dengan formasi tersebut mempermudah guru untuk melakukan diskusi terbuka atau bermain drama, dan melakukan pengamatan aktivitas kelompok<sup>16</sup>.

Penggunaan strategi *Role Playing* di sekolah menjadikan peserta didik yang imajinatif, mempunyai minat yang luas, mandiri dalam berfikir, penuh energi, semangat, ingin tahu yang luas dan percaya diri dalam sosial maupun kerjasama dengan siswa lain tidak canggung lagi. Selain itu siswa juga dapat berlatih, memahami dan mengingat bahan materi pelajaran yang disampaikan atau yang didramakan dengan bahasa dan gaya belajar peserta didik, karena siswa belajar dari pengalaman langsung khususnya pada materi “hidup sederhana dan ikhlas yang disukai Allah. Peserta didik dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung pada materi sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari<sup>17</sup>.

Pembangkitan semangat siswa dapat dimulai dengan sedikit permainan atau pencotohan kepahlawanan tokoh islam yang menginspirasi, seperti sikap sosial tokoh, kebaikan budi pekertinya dan sikap perjuangan tokoh dalam menegakkan agama islam, sehingga siswa tertarik dalam memahami yang akan mempermudah ketika mereka mendapatkan salah satu peran yang harus peserta didik kuasai dalam permainan tersebut<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, penulis menyimpulkan strategi *Role Playing* adalah strategi pemeranan tokoh dimana siswa juga diajarkan untuk terbiasa dalam bertingkah laku baik ketika berhubungan sosial dimasyarakat. Melalui strategi ini juga siswa dimotivasi untuk mampu mengemukakan kompetensinya dalam berekspresi, belajar bersosial dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

---

<sup>16</sup> Esti Ismawati & Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017), h. 167-168

<sup>17</sup> Ismawati Alida dkk, “Penerapan Strategi Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya”. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol 1, No.1 (2016), h. 614.

<sup>18</sup> Mujamil Qomar, *Strategi Pendidikan Islam*, (Jakarta:Erlangga,2013), h. 124.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Role Playing***

Strategi belajar mengajar yaitu upaya yang dilakukan oleh seorang guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang bervariasi berdasarkan materi ajar, dimana setiap strategi pembelajara memiliki kelebihan dan kekurangan.

#### **a. Kelebihan Strategi *Role Playing***

- 1) Menarik perhatian siswa karena mereka dapat belajar masalah sosial dan memecahkan secara langsung;
- 2) Memerankan tokoh berdasarkan karakter yang mengharuskan dikuasai dapat menjadikan siswa merasakan menjadi orang lain, saling pengertian, tegang rasa dan toleransi;
- 3) Bertindak dan berfikir kreatif;
- 4) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realitas karena siswa dapat menghayatinya;
- 5) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, yang kemudian mereka tafsirkan untuk hasil evaluasi;
- 6) Merangsang kemampuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah dengan tepat;
- 7) Dapat berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, karena merupakan pengalaman yang menyenangkan;
- 8) Menciptakan rasa kebersamaan kelompok sekaligus menurunkan keegoisan masing-masing untuk bersaing menciptakan keunggulan mengenai kekompakan.

#### **b. Kekurangan Strategi *Role Playing***

- 1) Strategi ini bersifat seni sehingga tidak dapat diterapkan pada semua materi, hanya beberapa materi yang dapat diperagakan saja yang dapat menerapkannya.

- 2) Seorang guru diharuskan memahami sekaligus kreatif dalam penerapannya agar pembelajaran tidaklah kacau dan sesuai dengan apa yang ingin dicapai.
- 3) Strategi ini memerlukan alokasi waktu yang panjang baik didalam waktu pembelajaran maupun diluar karena berlatih mengulang peragaan memerlukan konsentrasi untuk benar-benar mengingatnya.
- 4) Kebanyakan siswa malu untuk memerankan, sehingga tugas guru juga harus mampu membangun rasa kepercayaan diri siswa agar peragaan sesuai dengan yang telah dikonsepskan<sup>19</sup>

#### **4. Langkah-langkah Strategi *Role Playing***

- a. Siapkan beberapa skenario beserta kopiannya berdasarkan anggota kelompok yang telah disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas;
- b. Guru membagi kelompok yang beranggotakan 7-8 peserta;
- c. Guru membagikan skenario yang telah dipersiapkan beberapa hari sebelum materi pembelajaran berdasarkan kelompok untuk dipelajari;
- d. Guru menjelaskan mengenai kompetensi yang akan dicapai ;
- e. Guru mengajarkan kepada setiap kelompok bagaimana menghayati pewatakan tokoh yang akan mereka perankan;
- f. Setiap kelompok mengulangi mengenai penghayatan yang dicontohkan;
- g. Setelah penampilan selesai, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas mengenai penampilan kelompok masing-masing;

---

<sup>19</sup> Syafruddin & Adrianto, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016), h. 301

- h. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
- i. Guru merangkum semua simpulan masing-masing kelompok/ menyimpulkan secara umum;
- j. Evaluasi;
- k. Penutup.

### **C. Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)**

#### **1. Pengertian Pendidikan Islam**

Pendidikan memiliki pengertian usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia; baik dari aspek rohani maupun jasmani yang dilakukan secara sadar dan bertahap melalui proses yang terarah dan bertujuan pada titik optimal kemampuannya<sup>20</sup>. Peran guru adalah sebagai pendesain dan memenejemeni apa yang distandarkan menjadi pembelajaran yang berhasil dan efektif.

Sedangkan pendidikan islam adalah segala upaya yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan seluruh potensi manusia sesuai dengan fitrahnya agar berkembang secara optimal menuju kedewasaan memegang teguh agama islam. Pendidikan agama islam yaitu suatu bidang study atau mata pelajaran yang membahas mengenai ilmu agama islam yang mencakup materi Aqidah Akhlak, Fiqih, Al-Qur'an Hadist, dan Sejarah Kebudayaan Islam Yang diharapkan bermanfaat secara optimal sebagai media pendidikan islam untuk mencapai tujuan pendidikan agama<sup>21</sup>.

#### **2. Ruang Lingkup Materi PAI di SD/MI**

Pendidikan selalu memiliki keterkaitan mengenai satu dengan yang lain bgitu juga dengan pendidikan agama islam ada 3 aspek dalam pendidikan agama

---

<sup>20</sup> Muzayyin Arifin, *Filsafat Pendidikn Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 12.

<sup>21</sup> Andi Prastowo, *Pembelajaran Konstrutivistik-scientific Untuk Pendidikan Agama Di Sekolah/Madrasah*, (Jakarta: PT RajaGrafindo persada, 2015).h. 36.

diantaranya yaitu: *pertama*, aspek hubungan manusia dengan Allah, *kedua*, aspek hubungan manusia dengan sesama dan yang *ketiga*, aspek hubungan manusia dengan alam.

Hubungan manusia dengan Allah adalah sebuah hubungan yang vertical antara mahluk dengan *Khaliq* (Pencipta).

### **3. Fungsi dan Tujuan PAI Pada Pendidikan Sekolah Dasar**

Pendidikan agama islam adalah nama mata pelajaran yang disediakan dan wajib diambil untuk semua siswa yang beragama islam disekolah yang merupakan bagian tak terpisahkan dari kurikulum sekolah dan merupakan alat untuk mencapai salah satu aspek tujuan sekolah yang bersangkutan.

#### **a. Fungsi**

Mata pelajaran pendidikan agama islam diharapkan dapat mengantarkan siswa memiliki karakteristik “Manusia muslim” yang diidealkan sekaligus memiliki sikap toleransi yang tinggi terhadap pemeluk agama lain. Harapan yang dapat terwujud yaitu karena adanya materi penguasaan belajar tentang ajaran agama islam, sebagaimana yang tercermin dalam ilmu keislaman.

#### **b. Tujuan**

Pendidikan agama islam (PAI) salah satu disiplin ilmu yang memiliki karakteristik dan tujuan terbagi menjadi tiga kelompok diantaranya yaitu: *pertama*, *jismiyah* berorientasi pada tugas manusia sebagai khalifah. *Kedua*, *Ruhiyyat* berorientasi pada kemampuan manusia dalam menerima ajaran islam secara khalifah “abd”. *Ketiga*, *aqliyyat* berorientasi pada pengembangan kecerdasan dalam pemahaman.

Jadi, dapat disimpulkan tujuan pendidikan agama islam yaitu menumbuh dan meningkatkan keimanan siswa melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman siswa tentang agama islam sehingga dapat berkomitmen dalam hal keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Nurlailah & Entang Suherman, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, (Bandung: Yrama Widya, 2017), h. 53-58

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara atau jalan untuk memperoleh kembali pemecahan terhadap segala masalah yang akan memungkinkan tercapainya suatu tujuan penelitian, serta menerangkan cara-cara untuk mengadakan penelitian. Terdapat beberapa tahap yang harus dijelaskan dalam kaitannya dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Terdapat beberapa tahap yang harus dijelaskan dalam kaitannya dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Diantara tahapan tersebut diantaranya yaitu:

##### **1. Pendekatan penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memiliki tujuan meningkatkan praktik pembelajaran secara keterkaitan, dimana pada dasarnya tidak terpisah dari terlaksananya misi profesional pendidikan yang menjadi tanggung jawab guru. *Classroom Action Research* adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti bekerja sama dengan guru di kelas atau sekolah mengajar dengan menekankan pada peningkatan proses dan praktik belajar.

##### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini berlandaskan kondisi objek yang alamiah. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan lain sebagainya dimana penelitian ini lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik berupa kata-kata, tingkah laku, tulisan yang dapat diamati oleh peneliti. Data deskripsi berdasarkan tulisan bisa dikembangkan lebih luas dan berdasarkan keterangan tersebut penelitian lebih jelas. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian formatif yang

menerapkan tehnik tertentu untuk memperoleh jawaban yang mendalam tentang apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh objek yang akan diteliti.

## **B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian**

### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian : SDN Porong

Waktu penelitian : Siklus I = 8-14 Juni 2022

Siklus II = 17-23 Juni 2022

Siklus III = 27 Juni – 2 Juli 2022

### 2. Kelas yang diteliti

Kelas 5 SDN Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo

### 3. Karakteristik Kelas

Kelas 5 terdiri dari 40 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan.

### 4. Materi Yang Diteliti

Penelitian ini dilakukan pada materi mari ikhlas beramal

## **C. VARIABEL PENELITIAN**

Variabel adalah setiap karakteristik, jumlah, atau kuantitas yang dapat diukur atau dihitung. Variabel juga bisa disebut item data. Usia, jenis kelamin, pendapatan dan pengeluaran bisnis, negara kelahiran, belanja modal, nilai kelas, warna mata dan jenis kendaraan adalah contoh variabel. Disebut variabel karena nilainya dapat bervariasi antar unit data dalam suatu populasi, dan dapat berubah nilainya dari waktu ke waktu.

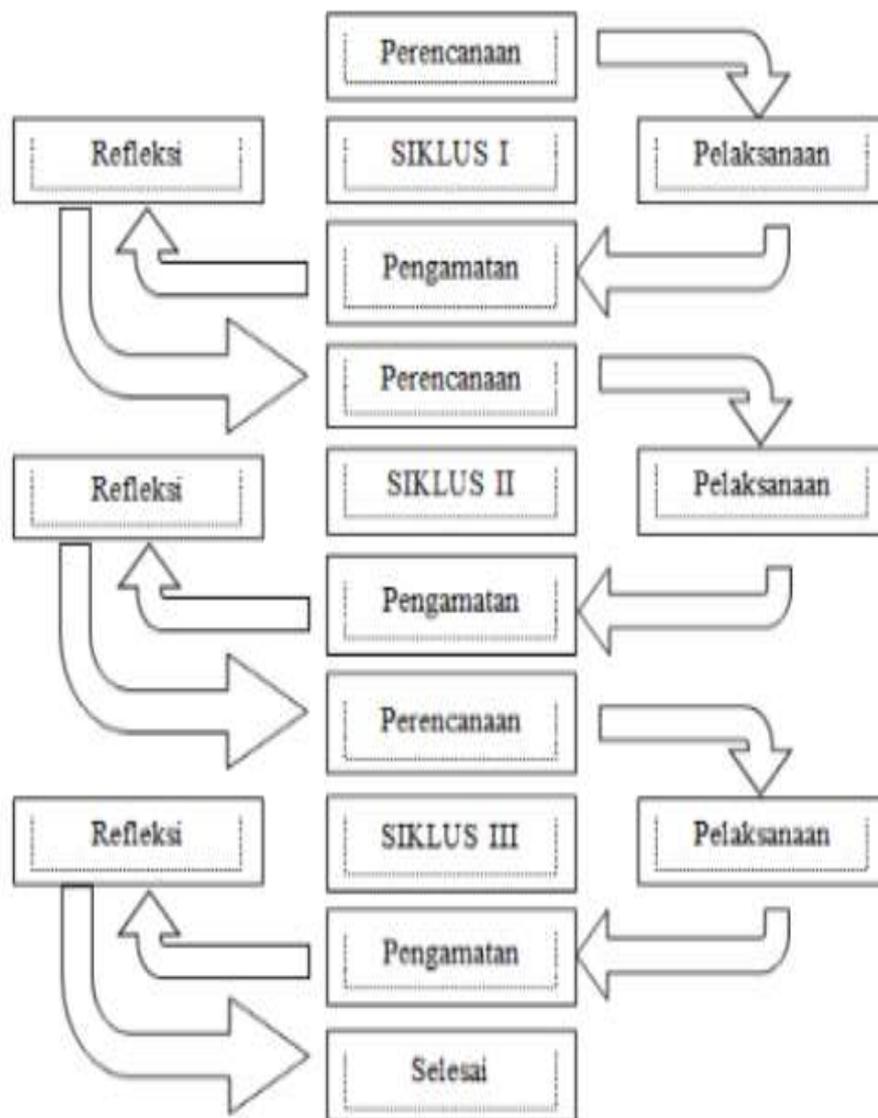
Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Pengertian yang dapat diambil dari definisi tersebut ialah bahwa dalam penelitian terdapat sesuatu yang menjadi sasaran, yaitu variabel. Sehingga variabel adalah fenomena yang menjadi pusat perhatian penelitian untuk diobservasi atau diukur Menurut Sugiyono (2009), pengertian variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas, yaitu Strategi Pembelajaran Role Playing
- b. Variabel terikat adalah Peningkatan motivasi belajar PAI materi mari ikhlas beramal pada siswa kelas V SDN Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo

#### D. Rencana Tindakan



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Obyek Penelitian**

Dalam penelitian ini, telah dilaksanakan proses penelitian selama 1 siklus. Pada siklus 1 ini terdapat 4 tahap dalam melaksanakan proses penelitian, yakni (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Keempat tahap tersebut dapat dilihat dari deskripsi berikut ini:

#### **B. Hasil Penelitian**

##### **Siklus 1**

##### **a. Perencanaan Tindakan**

Kegiatan perencanaan tindakan 1 dilaksanakan pada Bulan Juni 2022 di kelas V SDN Porong-Sidoarjo . Hal-hal yang direncanakan pada tahap 1 meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 1 yang akan dipelajari yaitu pada materi ajar Peduli yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari dengan strategi pembelajaran role playing dengan media PPT dan Video
- 2) Menyiapkan media yang menunjang pembelajaran.
- 3) Menyiapkan fasilitas dan sarana pendukung.
- 4) Membuat instrumen penilaian proses belajar peserta didik.
- 5) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan soal evaluasi

- 6) Menyiapkan lembar observasi keaktifan peserta didik, dan lembar observasi kemampuan guru.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2022 di kelas V dengan siswa berjumlah 40 siswa. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai guru. Proses pembelajaran mengacu pada rencana pelajaran yang telah disiapkan.

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberi tes I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Pada kegiatan pendahuluan peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengatur suasana kelas dan menanyakan tentang keadaan peserta didik, mengecek presensi kehadiran, mengajak untuk berdo'a, menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya sebagai wujud cinta tanah air, pembiasaan membaca surat pendek (Surat Al-Bayyinah) dan menyebutkan tujuan pembelajaran. Kemudian Peneliti memberikan beberapa gambar dan pertanyaan yang bisa diselesaikan dengan cara diskusi kelompok, Peneliti juga menyampaikan bahwa akhir pembelajaran akan ada evaluasi. Pada pertemuan ini guru menyampaikan materi makna Ikhlas beramal dan ciri-cirinya. Pada kegiatan inti guru memperlihatkan slide PPT tentang makna Ikhlas beramal dan ciri-cirinya. Guru

memberikan beberapa kata yang berhubungan dengan konsep makna Ikhlas beramal dan ciri-cirinya. Setelah peserta didik menyimak video dan memperhatikan penjelasan guru yang berisi tentang permasalahan yang berhubungan dengan makna Ikhlas beramal dan ciri-cirinya, guru memberikan Lembar Kerja Diskusi kelompok. Dalam Lembar kerja tersebut tersebut terdapat beberapa masalah yang berhubungan dengan makna Ikhlas beramal dan ciri-cirinya yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam memecahkan masalah tersebut tampak beberapa peserta didik merasa kebingungan, guru menanyakan hal-hal yang kurang dipahami tentang tugas anak-anak. Setelah semua peserta didik menyelesaikan permasalahan berdasarkan informasi yang mereka terima, guru meminta beberapa anak untuk mempersentasikan hasil kerjanya. Setiap anak mengapresiasi hasil kerjanya. Setelah peserta didik mempersentasikan hasil kerja yang telah mereka lakukan, guru bersama peserta didik menyimpulkan tentang konsep makna Ikhlas beramal dan ciri-cirinya. Kemudian guru memberikan penjelasan bahwa materi ini ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Setelah 2 jam pelajaran berlalu guru mengadakan tes hasil belajar. Tes hasil belajar dilaksanakan selama 25 menit . Tes hasil belajar dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran pada siklus satu. Sebelum guru memberikan soal evaluasi, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya materi yang mungkin belum dikuasai. Karena tidak ada yang bertanya maka guru memberikan soal evaluasi kepada peserta didik yang harus dikerjakan secara individu. Guru memantau peserta didik dalam mengerjakan tes tersebut. Setelah

waktu untuk mengerjakan soal habis, guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan jawaban dari soal tersebut. Guru menginformasikan materi untuk pertemuan berikutnya. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam

Pertemuan pertama penelitian tetap kepada aspek yang telah direncanakan yaitu meliputi aspek keterampilan pendapat, semangat dan pelafalan.

### 3) Pengamatan

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran siklus I maka skor perolehan peserta didik berdasarkan beberapa aspek yaitu pendapat, semangat dan pelafalan maka persentase yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

**Tabel**

<b>Penilaian</b>	<b>Proses</b>	<b>Persentase</b>	<b>Persentase</b>	
<b>Pengamatan</b>	<b>Pada</b>		<b>Ketuntasan Siswa</b>	
<b>Siklus I Aspek yang</b>				
<b>dinilai</b>				
Berpendapat	56,1%	Tuntas	Belum Tuntas	
Kreatifitas	54,6%	56,66%	43,33%	
Semangat		63,6%		
Pelafalan		60,9%		

Berdasarkan tabel diatas nilai yang diperoleh peserta didik di siklus I didapat keterangan sebagian besar setidaknya 43,33% peserta didik belum mengalami peningkatan nilai terhadap semua aspek penilaian.

Berdasarkan siklus I pemerolehan hasil peseta didik dari semua aspek penilaian rata-rata 72,16% dengan persentase peserta didik yang telah mencapai kriteria tuntas minimal yaitu 56,66% dan peserta didik yang belum memenuhi criteria ketuntasan yaitu 43,33%.

Berdasarkan nilai yang didapat dari siklus I menunjukkan bahwa persentase KKM peserta didik masih berada dibawah standar, dikarenakan peserta didik belum terbiasa menggunakan strategi *Role Playing* dan sebagian belum tertarik, sehingga pencapaian dikatakan maksimal. Meskipun belum maksimal dalam pencapaian disiklus I, ada kemajuan pada motivasi belajar anak dibandingkan dengan hasil pre-test sebelum menerapkan strategi pembelajaran *Role Playing*.

#### 4) Refleksi

Tahap refleksi siklus I ini, sebagian siswa belum menunjukkan antusiasnya dikarenakan masih banyak yang belum mengerti dengan tahapan yang digunakan peneliti, sehingga sedikit banyaknya nilai yang diperoleh peserta didik dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). penerapan strstegi pembelajaran Role Playing ini tidak lepas dari hambatan diantaranya yaitu:

- 1) Karena waktu yang kurang memadai, dimana proses pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup banyak.
- 2) Belum pernah diterapkannya, sehingga peserta didik masih belum faham.
- 3) Dari kedua persoalan tersebut berimbas pada hasil belajar yang dilakukan sehingga sebagian peserta didik belum memenuhi criteria ketuntasan minimal (KKM).

Langkah selanjutnya yang peneliti ambil untuk pembenahan permasalahan tersebut, peneliti mengambil langkah-langkah yaitu:

- 1) Peneliti terus memotivasi peserta didik.
- 2) Peneliti menyelengi dengan memadukan metode problem based learning
- 3) Memberikan penjelasan bila menjadi anak salih harus menerapkan ahlakul karimah bukan hanya disekolah namun juga di lingkungan masyarakat terutama di lingkungan keluarga.

Dari penjelasan tahapan siklus I dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan yang dilakukan pada tahap ini belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Oleh karena itu refleksi dijadikan acuan sehingga perlunya diperbaiki di siklus ke II.

**Tabel****Penilaian Proses Pengamatan Pada Siklus I**

NO	NAMA	Aspek yang dinilai			
		Berpendapat	Kreativitas	Semangat	Pelafalan
1	<b>ABDUL KARIM</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>60</b>
2	ALIYAH PUTRI PRATIWI	80	60	65	65
3	ANNISA OKTAVIA ANGGRAINI	75	65	75	60
4	<b>BAITUROKHMAN</b> <b>ALI MASIGIT</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
5	EREN TALITHA IRBAH AL'ULA	75	75	75	80
6	FARAH FEBRIANTI PUTRI SURYANTO	60	80	80	75
7	<b>GALIH</b> <b>PRIYANGGA</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>60</b>
8	LEVINA APRILIA PUTRI	80	80	80	60
9	<b>M.ALINSKIE</b> <b>NEALDO</b> <b>SETIAWAN</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
10	MAULIDIAH RISMA ARDIANTI KHARISYAH PUTRI	80	80	65	60

11	<b>MOCH.RIYAN HERMANSYAH</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
12	MUHAMMAD GIBRAN ALFARIZY	80	75	65	80
13	<b>NAFITRAH AFIF FAJRIAH</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
14	NILAM LAILATUS SYAFA'A	80	75	65	70
15	<b>NUR ANDINI PURWANINGSIH</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
16	PUTRI SALSA BILLA HAMZAH	65	75	65	60
17	<b>RAFKA BOY ADITYA</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>60</b>
18	<b>SAFIRA FAUZIAH ARMAN</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>60</b>
19	<b>ZAHROTUL ADHAWIYAH</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
20	AMIROTUL WAFI MAHBUB	65	60	65	80
21	CHIARA CLARISSA PUTRI AFIANTO	60	65	75	75
22	<b>Faizah Ainun Rahma</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>60</b>
23	JUHAIRIYAH	75	65	75	75
24	<b>LEGIANGGORO WIRA SUJIWO</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>60</b>

25	<b>M. RAFIF ZAMZAMI</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>60</b>
26	MAFAZA ALFA LAILA	80	60	65	80
27	MOCHAMMAD ARRASSY PUTRA	75	65	75	75
28	<b>MOCHAMMAD LUTFI ARIANTO</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
29	<b>MUHAMMAD ARGA EL BAHTIAR</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>65</b>
30	MUHAMMAD DWIYAN ABDILLAH SUSANTO	80	60	65	70
31	<b>MUHAMMAD NASIR</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
32	<b>MUHAMMAD RAIHAN ALFIANSYA</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
33	NABILA FARAH AZZAHRA	75	65	75	75
34	NGISMATUL MILLAH	80	60	65	80
35	NIA MADANIA	75	65	75	75
36	PUTRI RAHAYU WIDODO	80	60	65	80
37	REGINA APRILIA ICHSAN	75	65	75	75

38	<b>SHAFWAAN ABID RIZKI EFENDI</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
39	SILVYA IRENAWATI	75	65	75	80
40	<b>ZUHRIATUL PUTRI HAFIZA</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>

Absensi Kelas 5 SDN PORONG

NO	NAMA	1	2	3	S	I	A
		11 Juni 2022					
1	ABDUL KARIM	√	-	-	-	-	-
2	ALIYAH PUTRI PRATIWI	√	-	-	-	-	-
3	ANNISA OKTAVIA ANGGRAINI	√	-	-	-	-	-
4	BAITUROKHMAN ALI MASIGIT	√	-	-	-	-	-
5	EREN TALITHA IRBAH AL'ULA	√	-	-	-	-	-
6	FARAH FEBRIANTI PUTRI SURYANTO	√	-	-	-	-	-
7	GALIH PRIYANGGA				√		
8	LEVINA APRILIA PUTRI	√	-	-	-	-	-

9	M.ALINSKIE NEALDO SETIAWAN	√	-	-	-	-	-
10	MAULIDIAH RISMA ARDIANTI KHARISYAH PUTRI	√	-	-	-	-	-
11	MOCH.RIYAN HERMANSYAH	√	-	-	-	-	-
12	MUHAMMAD GIBRAN ALFARIZY	√	-	-	-	-	-
13	NAFITRAH AFIF FAJRIAH	√	-	-	-	-	-
14	NILAM LAILATUS SYAFA'A	√	-	-	-	-	-
15	NUR ANDINI PURWANINGSIH	√	-	-	-	-	-
16	PUTRI SALSA BILLA HAMZAH	√	-	-	-	-	-
17	RAFKA BOY ADITYA	√	-	-	-	-	-
18	SAFIRA FAUZIAH ARMAN	√	-	-	-	-	-
19	ZAHROTUL ADHAWIYAH	√	-	-	-	-	-
20	AMIROTUL WAFI MAHBUB	√	-	-	-	-	-

21	CHIARA CLARISSA PUTRI AFIANTO				√		
22	Faizah Ainun Rahma	√	-	-	-	-	-
23	JUHAIRIYAH	√	-	-	-	-	-
24	LEGIANGGORO WIRA SUJIWO	√	-	-	-	-	-
25	M. RAFIF ZAMZAMI	√	-	-	-	-	-
26	MAFAZA ALFA LAILA	√	-	-	-	-	-
27	MOCHAMMAD ARRASSY PUTRA	√	-	-	-	-	-
28	MOCHAMMAD LUTFI ARIANTO	√	-	-	-	-	-
29	MUHAMMAD ARGA EL BAHTIAR	√	-	-	-	-	-
30	MUHAMMAD DWIYAN ABDILLAH SUSANTO	√	-	-	-	-	-
31	MUHAMMAD NASIR	√	-	-	-	-	-
32	MUHAMMAD RAIHAN ALFIANSYA	√	-	-	-	-	-
33	NABILA FARAH AZZAHRA	√	-	-	-	-	-

34	NGISMATUL MILLAH	√	-	-	-	-	-
35	NIA MADANIA	√	-	-	-	-	-
36	PUTRI RAHAYU WIDODO	√	-	-	-	-	-
37	REGINA APRILIA ICHSAN	√	-	-	-	-	-
38	SHAFWAAN ABID RIZKI EFENDI	√	-	-	-	-	-
39	SILVYA IRENAWATI	√	-	-	-	-	-
40	ZUHRIATUL PUTRI HAFIZA	√	-	-	-	-	-

## **Siklus II**

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Juni 2022 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit (07.00 – 09.20 WIB). Materi yang diajarkan adalah Materi Ikhlas Beramal. Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus II akan dilaksanakan tindakan

yang merupakan perbaikan dari kekurangan yang ditemui di siklus I. Subjek penelitian dalam siklus II sama dengan siklus I, yaitu peserta didik dari kelas 5 SDN Porong.

### **1. Perencanaan (Planning)**

Pada tahapan perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut :

- a. Menyusun kembali rencana pelaksanaan pembelajaran.
- b. Lebih mengoptimalkan pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran.
- c. Guru akan mengatur ruang kelas dengan memberikan ruang yang cukup luas untuk pemeranan agar pembelajaran berjalan dengan baik
- d. Memberikan pengulangan pada materi tentang makna dan ciri-ciri hidup ikhlas dan melanjutkan dengan materi mengemukakan dalil naqli dan manfaat hidup Ikhlas

### **2. Tindakan (Action)**

Tindakan disesuaikan dengan skenario yang telah di tentukan dalam penerapan *Role Playing* pada mata pelajaran PAI materi mari ikhlas beramal sub bab mengemukakan dalil naqli dan manfaat hidup Ikhlas kelas V SDN Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo, Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

#### **a. Kegiatan Pembukaan**

- Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar dan meminta Peserta didik berdoa bersama-sama, do'a dipimpin oleh Peserta didik yang datang paling awal (*orientasi*)
- Guru memperhatikan kesiapan Peserta didik dengan mengabsen Peserta didik
- Sebagai wujud cinta tanah air, Peserta didik diminta menyanyikan lagu Indonesia Raya dipimpin oleh peserta didik yang paling rapi dan tertib
- Peserta didik diajak secara bersama-sama membaca al-quran juz amma (Pembiasaan), karena berkaitan materi ikhlas, maka yang di baca adalah surat al-bayyinah
- Guru mengajak Peserta didik mengingat materi makna dan ciri-ciri ikhlas beramal sebelumnya dan mencoba mengaitkannya dengan materi hari ini (mengemukakan dalil naqli dan manfaat hidup ikhlas)

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

### **b. Kegiatan Inti**

- Guru meminta Peserta didik bersama kelompoknya **mengamati** beberapa gambar yang disajikan oleh Guru (*mengamati, LITERASI*)

#### **1. Orientasi terhadap masalah**

Guru menyajikan masalah-masalah nyata tentang fenomena amal perbuatan dalam kehidupan yang tanpa disadari menimbulkan perilaku tidak ikhlas. yaitu :

- ✓ Bagaimana hukumnya jika seseorang melakukan kebaikan kemudian meng-update storynya di media social? kemudian peserta didik diminta menunjukkan dalil naqli tentang perilaku ikhlas beramal (**Menanya**)
- ✓ Memberikan contoh tentang perilaku ikhlas beramal, menanyakan apa saja yang biasa dijadikan story WA atau FB peserta didik, kemudian menanyakan tentang manfaat perilaku ikhlas beramal dalam kehidupan sehari-hari? (**Menanya**)

#### **2. Organisasi belajar**

- ✓ Guru memfasilitasi peserta didik untuk menemukan masalah-masalah nyata (seperti menunjukkan dalil naqli perilaku ikhlas beramal dan menjelaskan manfaat perilaku ikhlas beramal);
- ✓ Guru memfasilitasi peserta didik mengklarifikasi permasalahan nyata yang ditemukan dengan menggunakan LK yang telah disiapkan guru.

#### **3. Penyelidikan individual maupun kelompok**

- ✓ Peserta didik dalam kelompok mengidentifikasi beberapa permasalahan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya
- ✓ Peserta didik mencari alternatif-alternatif penyelesaian masalah berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

#### **4. Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah**

- ✓ Peserta didik dalam kelompok berbagi informasi dan berdiskusi untuk menemukan dan menentukan solusi yang dianggap paling tepat untuk menyelesaikan masalah;
- ✓ Peserta didik menetapkan solusi penyelesaian masalah;

- ✓ Peserta didik menyusun laporan hasil kerja kelompok

#### **5. Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah**

- ✓ Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas (**Komunikasi**)
- Guru meminta Peserta didik bersama kelompoknya **mengamati** beberapa gambar yang disajikan oleh Guru (*mengamati, LITERASI*)

#### **6. Orientasi terhadap masalah**

Guru menyajikan masalah-masalah nyata tentang fenomena amal perbuatan dalam kehidupan yang tanpa disadari menimbulkan perilaku tidak ikhlas. yaitu :

- ✓ Bagaimana hukumnya jika seseorang melakukan kebaikan kemudian meng-update storynya di media social? kemudian peserta didik diminta menunjukkan dalil naqli tentang perilaku ikhlas beramal (**Menanya**)
- ✓ Memberikan contoh tentang perilaku ikhlas beramal, menanyakan apa saja yang biasa dijadikan story WA atau FB peserta didik, kemudian menanyakan tentang manfaat perilaku ikhlas beramal dalam kehidupan sehari-hari? (**Menanya**)

#### **7. Organisasi belajar**

- ✓ Guru memfasilitasi peserta didik untuk menemukan masalah-masalah nyata (seperti menunjukkan dalil naqli perilaku ikhlas beramal dan menjelaskan manfaat perilaku ikhlas beramal);
- ✓ Guru memfasilitasi peserta didik mengklarifikasi permasalahan nyata yang ditemukan dengan menggunakan LK yang telah disiapkan guru.

#### **8. Penyelidikan individual maupun kelompok**

- ✓ Peserta didik dalam kelompok mengidentifikasi beberapa permasalahan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya
- ✓ Peserta didik mencari alternatif-alternatif penyelesaian masalah berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

#### **9. Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah**

- ✓ Peserta didik dalam kelompok berbagi informasi dan berdiskusi untuk menemukan dan menentukan solusi yang dianggap paling tepat untuk menyelesaikan masalah;

✓ Peserta didik menetapkan solusi penyelesaian masalah;

✓ Peserta didik menyusun laporan hasil kerja kelompok

#### **10. Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah**

✓ Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas  
**(Komunikasi)**

✓ Peserta didik melakukan review dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok;

✓ Peserta didik dalam kelompok memperbaiki / menyempurnakan hasil kerjanya berdasarkan tanggapan dan masukan kelompok lain.

➤ Untuk lebih memahami materi ikhlas Peserta didik diminta melihat tayangan video dan PTT yang diputarkan oleh guru kemudian mencatat informasi-informasi yang relevan dengan pertanyaan-pertanyaan yang didapat dari sumber-sumber yang dibaca. *(Mengumpulkan Informasi, data collection, literasi)*

➤ Setelah melihat tayangan video masing-masing kelompok diminta menyebutkan tentang manfaat perilaku ikhlas dalam kehidupan sehari-hari **(collaboration)**

#### **c. Kegiatan Penutup**

- 1) Peserta didik difasilitasi oleh guru membuat simpulan mengenai dalil perilaku ikhlas beramal dan manfaat perilaku ikhlas *(menarik simpulan/generalization, creativity)*
- Peserta didik diberikan umpan balik oleh guru melalui tanya jawab atas proses pembelajaran dan hasil kerja Peserta didik.
- Guru melakukan tindak lanjut dengan membagikan LKPD dan evaluasi Hasil belajar
- Guru menginformasikan rencana kegiatan belajar untuk pertemuan berikutnya, yaitu Mempraktekkan Perilaku Ikhlas
- Menutup Kegiatan pembelajaran dengan berdoa pulang yang dipimpin oleh ketua kelas
- Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam

#### **3. Pengamatan (Observing)**

Pada siklus II Observer melakukan pengamatan tingkah laku dan sikap Peserta didik selama pembelajaran menggunakan metode role playing

Pengamatan Terhadap Peserta didik

- 1) Kemauan Peserta didik untuk menerima pelajaran meningkat
- 2) Perhatian Peserta didik saat guru menjelaskan pelajaran sudah baik.
- 3) Peserta didik aktif dalam pembelajaran.
- 4) Peserta didik sudah berani mengajukan pertanyaan dan pendapat.
- 5) Kerjasama dalam kelompok sudah baik.
- 6) Keberanian Peserta didik maju ke depan untuk mempresentasikan pemeranan baik.
- 7) Peserta didik lebih serius dalam melaksanakan pemeranan

#### **4. Refleksi (Reflecting)**

Kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan pada siklus II, dilakukan refleksi untuk membahas hasil observasi. Hasil observasi siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran terlihat dari Peserta didik yang lebih memperhatikan guru dalam penjelasan dan meningkatnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Pemberian kesempatan kepada Peserta didik sebagai moderator mempermudah guru dalam mengontrol pembelajaran dan memperhatikan Peserta didik. Hasil pengamatan ini maka dapat diketahui bahwa pembelajaran pada siklus II berhasil sesuai dengan tahapan perencanaan yang didasarkan pada siklus I. Pelaksanaan tindakan pada siklus II telah dilakukan, maka dilakukan pemberian tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari pada siklus II. Tes dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2022. Persentase ketuntasan nilai tes hasil belajar untuk siklus II dengan  $KKM \geq 70$  dapat dilihat pada Tabel 2 :

**Tabel 2 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Jumlah Siswa		40
Nilai	< 70	7
	>70	33

Rata-rata Nilai Siswa	66,57
Presentase Ketuntasan Belajar	78,78%

Tabel 2 tes hasil belajar dapat dilihat perkembangan hasil belajar yang diperoleh Peserta didik setelah siklus II. Peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar atau yang memperoleh nilai >70 pada siklus II sebanyak 33 Peserta didik dari jumlah Peserta didik seluruhnya yang mengikuti evaluasi 40 Peserta didik dan persentase Peserta didik yang tuntas adalah 78,78 %, sedangkan Peserta didik yang tidak tuntas memperoleh nilai <70 pada siklus II sebanyak 7 orang dengan persentase ketuntasan 21,21%. Ketidaktuntasan 7 orang Peserta didik ini menurut guru memang merupakan Peserta didik yang termasuk dalam katagori kurang dalam pembelajaran PAI. Hasil refleksi pada siklus II diketahui bahwa proses belajar mengajar sudah terlaksana dengan baik, terlihat dari meningkatnya aktivitas Peserta didik dan hasil belajar yang telah mencapai indikator yang diinginkan. Telah dicapainya indikator keberhasilan siklus pembelajaran berhenti pada siklus II. Pembelajaran dengan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Peningkatan dan ketuntasan hasil belajar Peserta didik pada setiap siklusnya disajikan pada

### **Tabel 3**

**Tabel 3 Peningkatan dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Setiap Siklus**

		Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa		40	40
Nilai	<70	19	7
	>70	21	33
Rata-rata nilai siswa		52	66,57
Presentase ketuntasan belajar		42,42 %	78,78%

Tabel 3 dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar Peserta didik pada setiap siklus telah mengalami peningkatan dan nilai rata-rata Peserta didik juga mengalami peningkatan dari 52 menjadi 66,57 yaitu sebesar 14,57.

Terlihat bahwa ketuntasan belajar Peserta didik meningkat pada setiap siklusnya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing yang dilakukan

dengan cara memerankan materi pelajaran sangat menarik perhatian Peserta didik dimana terlihat dari antusias Peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas Peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkat dan dengan cara memerankan materi yang dipelajari Peserta didik lebih mudah memahami konsep Materi ikhlas beramal serta mudah dalam mengingat pelajaran karena merasakan secara langsung sesuai dengan materi yang telah di perankan sehingga hasil belajar dapat meningkat dengan konsep yang mudah di ingat dan dipahami.

**Tabel**

**Penilaian Proses Pengamatan Pada Siklus II**

NO	NAMA	Aspek yang dinilai				Tes Tulis
		Berpendapat	Kreativitas	Semangat	Pelafalan	
1	<b>ABDUL KARIM</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
2	ALIYAH PUTRI PRATIWI	80	80	75	80	75
3	ANNISA OKTAVIA ANGGRAINI	75	75	75	75	80
4	BAITUROKHMANN ALI MASIGIT	75	80	80	80	85
5	EREN TALITHA IRBAH AL'ULA	75	75	75	80	90
6	FARAH FEBRIANTI PUTRI SURYANTO	75	80	80	75	90
7	<b>GALIH PRIYANGGA</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>

8	LEVINA APRILIA PUTRI	80	80	80	75	85
9	M.ALINSKIE NEALDO SETIAWAN	75	75	75	75	80
10	MAULIDIAH RISMA ARDIANTI KHARISYAH PUTRI	80	80	75	75	90
11	<b>MOCH.RIYAN HERMANSYAH</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
12	MUHAMMAD GIBRAN ALFARIZY	80	75	75	80	80
13	<b>NAFITRAH AFIF FAJRIAH</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
14	NILAM LAILATUS SYAFA'A	80	75	75	70	90
15	NUR ANDINI PURWANINGSIH	75	80	75	70	85
16	PUTRI SALSA BILLA HAMZAH	75	75	75	75	80
17	RAFKA BOY ADITYA	80	80	75	75	75
18	SAFIRA FAUZIAH ARMAN	75	75	75	75	80
19	<b>ZAHROTUL ADHAWIYAH</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>

20	AMIROTUL WAFI MAHBUB	75	75	75	80	90
21	CHIARA CLARISSA PUTRI AFIANTO	80	75	75	75	90
22	<b>Faizah Ainun Rahma</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
23	JUHAIRIYAH	75	75	75	75	90
24	LEGIANGGORO WIRA SUJIWO	80	75	75	80	75
25	M. RAFIF ZAMZAMI	75	75	75	75	75
26	MAFAZA ALFA LAILA	80	75	75	80	90
27	MOCHAMMAD ARRASSY PUTRA	75	75	75	75	90
28	MOCHAMMAD LUTFI ARIANTO	80	75	75	75	75
29	MUHAMMAD ARGA EL BAHTIAR	75	75	75	70	75
30	MUHAMMAD DWIYAN ABDILLAH SUSANTO	80	75	75	70	100
31	MUHAMMAD NASIR	75	75	75	70	65
32	MUHAMMAD RAIHAN ALFIANSYA	80	75	75	70	90

33	NABILA FARAH AZZAHRA	75	75	75	75	95
34	NGISMATUL MILLAH	80	75	75	80	95
35	<b>NIA MADANIA</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>60</b>
36	PUTRI RAHAYU WIDODO	80	75	75	80	100
37	REGINA APRILIA ICHSAN	75	75	75	75	100
38	SHAFWAAN ABID RIZKI EFENDI	80	75	75	75	75
39	SILVYA IRENAWATI	75	75	75	80	90
40	ZUHRIATUL PUTRI HAFIZA	80	75	75	70	80

Absensi Kelas 5 SDN PORONG

NO	NAMA	1	2	3	S	I	A
		<b>11 Juni 2022</b>	<b>21 Juni 2022</b>				
1	ABDUL KARIM	√	√	-	-	-	-
2	ALIYAH PUTRI PRATIWI	√	√	-	-	-	-
3	ANNISA OKTAVIA ANGGRAINI	√	√	-	-	-	-

4	BAITUROKHMAN ALI MASIGIT	√	√	-	-	-	-
5	EREN TALITHA IRBAH AL'ULA	√	√	-	-	-	-
6	FARAH FEBRIANTI PUTRI SURYANTO	√	√	-	-	-	-
7	GALIH PRIYANGGA	√	√	-	-	-	-
8	LEVINA APRILIA PUTRI	√	√	-	-	-	-
9	M.ALINSKIE NEALDO SETIAWAN	√	√	-	-	-	-
10	MAULIDIAH RISMA ARDIANTI KHARISYAH PUTRI	√	√	-	-	-	-
11	MOCH.RIYAN HERMANSYAH	√	√	-	-	-	-
12	MUHAMMAD GIBRAN ALFARIZY	√	√	-	-	-	-
13	NAFITRAH AFIF FAJRIAH	√	√	-	-	-	-
14	NILAM LAILATUS SYAFA'A	√	√	-	-	-	-

15	NUR ANDINI PURWANINGSIH	√	√	-	-	-	-
16	PUTRI SALSA BILLA HAMZAH	√	√	-	-	-	-
17	RAFKA BOY ADITYA	√	√	-	-	-	-
18	SAFIRA FAUZIAH ARMAN	√	√	-	-	-	-
19	ZAHROTUL ADHAWIYAH	√	√	-	-	-	-
20	AMIROTUL WAFI MAHBUB	√	√	-	-	-	-
21	CHIARA CLARISSA PUTRI AFIANTO	√	√	-	-	-	-
22	Faizah Ainun Rahma	√	√	-	-	-	-
23	JUHAIRIYAH	√	√	-	-	-	-
24	LEGIANGGORO WIRA SUJIWO	√	√	-	-	-	-
25	M. RAFIF ZAMZAMI	√	√	-	-	-	-
26	MAFAZA ALFA LAILA	√	√	-	-	-	-
27	MOCHAMMAD ARRASSY PUTRA	√	√	-	-	-	-
28	MOCHAMMAD LUTFI ARIANTO	√	√	-	-	-	-

29	MUHAMMAD ARGA EL BAHTIAR	√	√	-	-	-	-
30	MUHAMMAD DWIYAN ABDILLAH SUSANTO	√	√	-	-	-	-
31	MUHAMMAD NASIR	√	√	-	-	-	-
32	MUHAMMAD RAIHAN ALFIANSYA	√	√	-	-	-	-
33	NABILA FARAH AZZAHRA	√	√	-	-	-	-
34	NGISMATUL MILLAH	√	√	-	-	-	-
35	NIA MADANIA	√	√	-	-	-	-
36	PUTRI RAHAYU WIDODO	√	√	-	-	-	-
37	REGINA APRILIA ICHSAN	√	√	-	-	-	-
38	SHAFWAAN ABID RIZKI EFENDI	√	√	-	-	-	-
39	SILVYA IRENAWATI	√	√	-	-	-	-
40	ZUHRIATUL PUTRI HAFIZA	√	√	-	-	-	-

### **Siklus III**

Siklus III dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Juni 2022 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit (07.00 – 09.20 WIB). Materi yang diajarkan adalah Materi Ikhlas Beramal. Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus III sama dengan siklus I dan siklus II yaitu terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus III akan dilaksanakan tindakan yang merupakan perbaikan dari kekurangan yang ditemui di siklus II. Subjek penelitian dalam siklus III sama dengan siklus I dan II, yaitu peserta didik dari kelas 5 SDN Porong.

#### **2. Perencanaan (Planning)**

Pada tahapan perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut :

- a. Menyusun kembali rencana pelaksanaan pembelajaran.
- b. Lebih mengoptimalkan pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran.
- c. Guru akan mengatur ruang kelas dengan memberikan ruang yang cukup luas untuk pemeranan agar pembelajaran berjalan dengan baik
- d. Memberikan pengulangan pada materi tentang makna, ciri-ciri hidup ikhlas, mengemukakan dalil naqli dan manfaat hidup Ikhlas dan melanjutkan dengan materi mencontohkan sikap ikhlas beramal dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2. Tindakan (Action)**

Tindakan disesuaikan dengan skenario yang telah di tentukan dalam penerapan *Role Playing* pada mata pelajaran PAI materi mari ikhlas beramal sub bab mencontohkan sikap ikhlas beramal dalam kehidupan sehari-hari kelas V SDN Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo, Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

##### **a. Kegiatan Pembukaan**

- Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar (Apersepsi dan Motivasi)
- Guru meminta Peserta didik berdoa bersama-sama, do'a dipimpin oleh salah satu peserta didik yang datang paling awal sebagai wujud penghargaan kepada peserta didik yang sudah menerapkan perilaku disiplin

- Guru memperhatikan kesiapan Peserta didik dengan mengabsen Peserta didik dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran
- Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai perwujudan rasa cinta tanah air
- Sebagai pembiasaan, Peserta didik diajak secara bersama-sama untuk membaca al-quran juz ‘amma surat al-bayyinah, sebagai bentuk aplikasi penerapan dalil materi ikhlas beramal
- Guru mengajak Peserta didik melalui tanya jawab komunikatif untuk mereview pembelajaran dengan mengingat kembali materi sebelumnya yaitu tentang mengemukakan dalil naqli dan manfaat hidup ikhlas dan mencoba mengaitkannya dengan materi hari ini (mempraktekkan contoh perilaku ikhlas beramal dalam kehidupan sehari-hari)
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu
  - ✓ **setelah kegiatan bermain peran (role playing), Peserta didik dapat mensimulasikan (bermain peran) sikap ikhlas dalam kehidupan sehari-hari dengan semangat**
  - ✓ **Setelah kegiatan diskusi, Peserta didik dapat mempraktekkan sikap ikhlas beramal dalam kehidupan sehari-hari dengan benar**

#### **b. Kegiatan Inti**

- Guru meminta Peserta didik bersama kelompoknya untuk **mengamati** beberapa gambar orang yang melakukan amal sholeh (*mengamati, LITERASI*)

##### **1. Orientasi terhadap masalah**

Guru menyajikan masalah-masalah nyata tentang fenomena amal perbuatan dalam kehidupan yang tanpa disadari menimbulkan perilaku tidak ikhlas. **Organisasi belajar**

- ✓ Guru memfasilitasi peserta didik untuk menemukan masalah-masalah nyata (seperti update status, mengumumkan amal jariyah);
- ✓ Guru memfasilitasi peserta didik mengklarifikasi permasalahan nyata yang ditemukan dengan menggunakan LK yang telah disiapkan guru.

##### **2. Penyelidikan individual maupun kelompok**

- ✓ Peserta didik dalam kelompok mengidentifikasi beberapa permasalahan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya
- ✓ Peserta didik mencari alternatif-alternatif penyelesaian masalah berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

##### **3. Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah**

- ✓ Peserta didik dalam kelompok berbagi informasi dan berdiskusi untuk menemukan dan menentukan solusi yang dianggap paling tepat untuk menyelesaikan masalah;

- ✓ Peserta didik menetapkan solusi penyelesaian masalah;
- ✓ Peserta didik menyusun laporan hasil kerja kelompok

#### **4. Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah**

- ✓ Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas (**Komunikasi**)
- Peserta didik melakukan review dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok; Guru meminta Peserta didik bersama kelompoknya untuk **mengamati** beberapa gambar orang yang melakukan amal sholeh (*mengamati, LITERASI*)

#### **5. Orientasi terhadap masalah**

Guru menyajikan masalah-masalah nyata tentang fenomena amal perbuatan dalam kehidupan yang tanpa disadari menimbulkan perilaku tidak ikhlas. **Organisasi belajar**

- ✓ Guru memfasilitasi peserta didik untuk menemukan masalah-masalah nyata (seperti update status, mengumumkan amal jariyah);
- ✓ Guru memfasilitasi peserta didik mengklarifikasi permasalahan nyata yang ditemukan dengan menggunakan LK yang telah disiapkan guru.

#### **6. Penyelidikan individual maupun kelompok**

- ✓ Peserta didik dalam kelompok mengidentifikasi beberapa permasalahan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya
- ✓ Peserta didik mencari alternatif-alternatif penyelesaian masalah berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

#### **7. Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah**

- ✓ Peserta didik dalam kelompok berbagi informasi dan berdiskusi untuk menemukan dan menentukan solusi yang dianggap paling tepat untuk menyelesaikan masalah;
- ✓ Peserta didik menetapkan solusi penyelesaian masalah;
- ✓ Peserta didik menyusun laporan hasil kerja kelompok

#### **8. Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah**

- ✓ Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas (**Komunikasi**)
- ✓ Peserta didik melakukan review dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok;
- ✓ Peserta didik dalam kelompok memperbaiki / menyempurnakan hasil kerjanya berdasarkan tanggapan dan masukan kelompok lain.
- Untuk lebih memahami materi ikhlas Peserta didik diminta melihat tayangan video dan PPT yang diputar oleh guru kemudian mencatat informasi-informasi yang relevan dengan pertanyaan-pertanyaan yang didapat dari sumber-sumber yang dibaca. (*Mengumpulkan Informasi, data collection, literasi*)

- Setelah melihat tayangan video masing-masing kelompok diminta mengamati dan mempraktekkan perilaku ikhlas dengan cara **bermain peran/role playing (collaboration)**
  - masing-masing Peserta didik mempraktekkan sesuai teks materi ikhlas didepan kelas
  - kelompok yang paling baik dalam memerankan tokoh akan mendapatkan reward
- ✓

### **c. Kegiatan Penutup**

1. Peserta didik difasilitasi oleh guru membuat simpulan mengenai ikhlas beramal (*menarik simpulan/generalization, creativity*)
2. Peserta didik diberikan umpan balik oleh guru melalui tanya jawab atas proses pembelajaran dan hasil kerja Peserta didik.
3. Guru bersama Peserta didik melakukan refleksi dengan bertanya tentang perasaan mereka selama proses pembelajaran melalui kartu simbol
  - Guru melakukan tindak lanjut dengan membagikan LKPD dan evaluasi Hasil belajar
  - Guru menginformasikan rencana kegiatan belajar untuk pertemuan berikutnya, yaitu Salat Taraweh dan Tadarus Al-qur'an.
  - Menutup Kegiatan pembelajaran dengan berdoa pulang yang dipimpin oleh ketua kelas

Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam

### **3. Pengamatan (Observing)**

Pada siklus III Observer melakukan pengamatan tingkah laku dan sikap Peserta didik selama pembelajaran menggunakan metode role playing

Pengamatan Terhadap Peserta didik

- 1) Kemauan Peserta didik untuk menerima pelajaran meningkat
- 2) Perhatian Peserta didik saat guru menjelaskan pelajaran sudah baik.
- 3) Peserta didik aktif dalam pembelajaran.
- 4) Peserta didik sudah berani mengajukan pertanyaan dan pendapat.
- 5) Kerjasama dalam kelompok sudah baik.
- 6) Keberanian Peserta didik maju ke depan untuk mempresentasikan pemeranan baik.
- 7) Peserta didik lebih serius dalam melaksanakan pemeranan

### **4. Refleksi (Reflecting)**

Kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan pada siklus III, dilakukan refleksi untuk membahas hasil observasi. Hasil observasi siklus III menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran terlihat dari Peserta didik yang lebih memperhatikan guru dalam penjelasan dan meningkatnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Pemberian kesempatan kepada Peserta didik sebagai moderator mempermudah guru dalam mengontrol pembelajaran dan memperhatikan Peserta didik. Hasil pengamatan ini maka dapat diketahui bahwa pembelajaran pada siklus III berhasil sesuai dengan tahapan perencanaan yang didasarkan pada siklus I dan II. Pelaksanaan tindakan pada siklus III telah dilakukan, maka dilakukan pemberian tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari pada siklus III. Tes dilaksanakan pada tanggal 30 Juni 2022. Persentase ketuntasan nilai tes hasil belajar untuk siklus III dengan  $KKM \geq 70$  dapat dilihat pada Tabel 4 :

**Tabel 4 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus III**

Jumlah Siswa		40
Nilai	< 70	3
	>70	37
Rata-rata Nilai Siswa		83,25
Presentase Ketuntasan Belajar		92,50%

Tabel 2 tes hasil belajar dapat dilihat perkembangan hasil belajar yang diperoleh Peserta didik setelah siklus III. Peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar atau yang memperoleh nilai >70 pada siklus III sebanyak 37 Peserta didik dari jumlah Peserta didik seluruhnya yang mengikuti evaluasi 40 Peserta didik dan persentase Peserta didik yang tuntas adalah 92,50 %, sedangkan Peserta didik yang tidak tuntas memperoleh nilai <70 pada siklus III sebanyak 3 orang dengan persentase ketuntasan 7,50%. Ketidaktuntasan 3 orang Peserta didik ini menurut guru memang merupakan Peserta didik yang termasuk dalam katagori kurang dalam pembelajaran PAI. Hasil refleksi pada siklus III diketahui bahwa proses belajar mengajar sudah terlaksana dengan baik, terlihat dari meningkatnya aktivitas Peserta didik dan hasil

belajar yang telah mencapai indikator yang diinginkan. Telah dicapainya indikator keberhasilan siklus pembelajaran berhenti pada siklus III. Pembelajaran dengan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Peningkatan dan ketuntasan hasil belajar Peserta didik pada setiap siklusnya disajikan pada

**Tabel 5**

**Tabel 5 Peningkatan dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Setiap Siklus**

		Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah Siswa		40	40	40
Nilai	<70	19	7	3
	>70	21	33	37
Rata-rata nilai siswa		52	66,57	83,25
Presentase ketuntasan belajar		42,42 %	78,78%	92,50%

Tabel 5 dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar Peserta didik pada setiap siklus telah mengalami peningkatan dan nilai rata-rata Peserta didik juga mengalami peningkatan dari 66,57 menjadi 83,25 yaitu sebesar 16.68

Terlihat bahwa ketuntasan belajar Peserta didik meningkat pada setiap siklusnya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing yang dilakukan dengan cara memerankan materi pelajaran sangat menarik perhatian Peserta didik dimana terlihat dari antusias Peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas Peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkat dan dengan cara memerankan materi yang dipelajari Peserta didik lebih mudah memahami konsep Materi ikhlas beramal serta mudah dalam mengingat pelajaran karena merasakan secara langsung sesuai dengan materi yang telah di perankan sehingga hasil belajar dapat meningkat dengan konsep yang mudah di ingat dan dipahami.

**Tabel**

**Penilaian Proses Pengamatan Pada Siklus III**

NO	NAMA	Aspek yang dinilai	

		<b>Berpendapat</b>	<b>Kreativitas</b>	<b>Semangat</b>	<b>Pelafalan</b>	<b>Tes Tulis</b>
1	<b>ABDUL KARIM</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>60</b>
2	ALIYAH PUTRI PRATIWI	80	80	80	80	75
3	ANNISA OKTAVIA ANGGRAINI	75	75	75	75	80
4	BAITUROKHMAN ALI MASIGIT	75	80	80	80	85
5	EREN TALITHA IRBAH AL'ULA	75	85	75	80	90
6	FARAH FEBRIANTI PUTRI SURYANTO	90	80	80	75	90
7	GALIH PRIYANGGA	75	75	75	80	80
8	LEVINA APRILIA PUTRI	80	80	80	60	85
9	M.ALINSKIE NEALDO SETIAWAN	75	75	75	75	80
10	MAULIDIAH RISMA ARDIANTI KHARISYAH PUTRI	80	80	90	85	90
11	<b>MOCH.RIYAN HERMANSYAH</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>60</b>

12	MUHAMMAD GIBRAN ALFARIZY	80	75	70	80	80
13	NAFITRAH AFIF FAJRIAH	75	80	75	70	75
14	NILAM LAILATUS SYAFA'A	80	75	75	70	90
15	NUR ANDINI PURWANINGSIH	60	80	75	70	85
16	PUTRI SALSA BILLA HAMZAH	75	75	95	90	80
17	RAFKA BOY ADITYA	80	80	75	85	75
18	SAFIRA FAUZIAH ARMAN	75	75	85	80	80
19	ZAHROTUL ADHAWIYAH	80	85	75	75	80
20	AMIROTUL WAFI MAHBUB	75	90	95	80	90
21	CHIARA CLARISSA PUTRI AFIANTO	80	95	75	75	90
22	Faizah Ainun Rahma	70	70	75	70	80
23	JUHAIRIYAH	75	05	75	75	90
24	LEGIANGGORO WIRA SUJIWO	80	90	75	80	75
25	<b>M. RAFIF ZAMZAMI</b>	<b>60</b>	<b>65</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>60</b>

26	MAFAZA ALFA LAILA	80	80	65	80	90
27	MOCHAMMAD ARRASSY PUTRA	75	75	75	75	90
28	MOCHAMMAD LUTFI ARIANTO	80	80	75	75	85
29	MUHAMMAD ARGA EL BAHTIAR	75	95	75	70	75
30	MUHAMMAD DWIYAN ABDILLAH SUSANTO	80	90	85	80	100
31	MUHAMMAD NASIR	75	80	75	70	80
32	MUHAMMAD RAIHAN ALFIANSYA	80	80	80	70	90
33	NABILA FARAH AZZAHRA	75	80	75	75	95
34	NGISMATUL MILLAH	80	80	80	80	95
35	NIA MADANIA	75	80	75	75	80
36	PUTRI RAHAYU WIDODO	80	80	80	80	100
37	REGINA APRILIA ICHSAN	75	80	75	75	100
38	SHAFWAAN ABID RIZKI EFENDI	80	80	80	75	80

39	SILVYA IRENAWATI	75	80	80	80	90
40	ZUHRIATUL PUTRI HAFIZA	80	80	80	70	80

Absensi Kelas 5 SDN PORONG

NO	NAMA	1	2	3	S	I	A
		<b>11 Juni 2022</b>	<b>21 Juni 2022</b>	30 Juni 2022			
1	ABDUL KARIM	√	√	√	-	-	-
2	ALIYAH PUTRI PRATIWI	√	√	√	-	-	-
3	ANNISA OKTAVIA ANGGRAINI	√	√	√	-	-	-
4	BAITUROKHMAN ALI MASIGIT	√	√	√	-	-	-
5	EREN TALITHA IRBAH AL'ULA	√	√	√	-	-	-
6	FARAH FEBRIANTI PUTRI SURYANTO	√	√	√	-	-	-
7	GALIH PRIYANGGA	√	√	√	-	-	-
8	LEVINA APRILIA PUTRI	√	√	√	-	-	-

9	M.ALINSKIE NEALDO SETIAWAN	√	√	√	-	-	-
10	MAULIDIAH RISMA ARDIANTI KHARISYAH PUTRI	√	√	√	-	-	-
11	MOCH.RIYAN HERMANSYAH	√	√	√	-	-	-
12	MUHAMMAD GIBRAN ALFARIZY	√	√	√	-	-	-
13	NAFITRAH AFIF FAJRIAH	√	√	√	-	-	-
14	NILAM LAILATUS SYAFA'A	√	√	√	-	-	-
15	NUR ANDINI PURWANINGSIH	√	√	√	-	-	-
16	PUTRI SALSA BILLA HAMZAH	√	√	√	-	-	-
17	RAFKA BOY ADITYA	√	√	√	-	-	-
18	SAFIRA FAUZIAH ARMAN	√	√	√	-	-	-
19	ZAHROTUL ADHAWIYAH	√	√	√	-	-	-
20	AMIROTUL WAFI MAHBUB	√	√	√	-	-	-

21	CHIARA CLARISSA PUTRI AFIANTO	√	√	√	-	-	-
22	Faizah Ainun Rahma	√	√	√	-	-	-
23	JUHAIRIYAH	√	√	√	-	-	-
24	LEGIANGGORO WIRA SUJIWO	√	√	√	-	-	-
25	M. RAFIF ZAMZAMI	√	√	√	-	-	-
26	MAFAZA ALFA LAILA	√	√	√	-	-	-
27	MOCHAMMAD ARRASSY PUTRA	√	√	√	-	-	-
28	MOCHAMMAD LUTFI ARIANTO	√	√	√	-	-	-
29	MUHAMMAD ARGA EL BAHTIAR	√	√	√	-	-	-
30	MUHAMMAD DWIYAN ABDILLAH SUSANTO	√	√	√	-	-	-
31	MUHAMMAD NASIR	√	√	√	-	-	-
32	MUHAMMAD RAIHAN ALFIANSYA	√	√	√	-	-	-
33	NABILA FARAH AZZAHRA	√	√	√	-	-	-

34	NGISMATUL MILLAH	√	√	√	-	-	-
35	NIA MADANIA	√	√	√	-	-	-
36	PUTRI RAHAYU WIDODO	√	√	√	-	-	-
37	REGINA APRILIA ICHSAN	√	√	√	-	-	-
38	SHAFWAAN ABID RIZKI EFENDI	√	√	√	-	-	-
39	SILVYA IRENAWATI	√	√	√	-	-	-
40	ZUHRIATUL PUTRI HAFIZA	√	√	√	-	-	-

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi mari beramal dengan ikhlas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Porong Kabupaten Sidoarjo. Pernyataan tersebut dapat diketahui dari hasil penelitian melalui observasi dan wawancara pada proses kegiatan belajar mengajar. Hasil dari penerapan Strategi *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi mari beramal dengan ikhlas dalam meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik kelas V SDN Porong Kabupaten Sidoarjo yaitu Presentase peserta didik yang dinyatakan tuntas pada pelaksanaan pre-test dan pos-test awal pertemuan adalah 13,33% peserta didik, sedangkan 86,66% dinyatakan tidak tuntas. Setelah memulai penerapan strategi *Role Playing* pada siklus I yang terdiri dari tiga pertemuan peserta didik yang tuntas mencapai 42,42% dan 57,58% peserta didik dinyatakan tidak tuntas. Selanjutnya pada siklus II persentase pencapaian peserta didik menjapai 78,78% sedangkan 21,22% lainnya dinyatakan tidak tuntas. Selanjutnya pada siklus III persentase pencapaian peserta didik menjapai 92,50% sedangkan 7,50% lainnya dinyatakan tidak tuntas Dengan demikian, Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi mari beramal dengan ikhlas meningkatkan Motivasi belajar siswa kelas V SDN Porong Kabupaten Sidoarjo

## **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian, peneliti memberikan saran yang membangun kepada berbagai pihak semua guru mata pelajaran atau wali kelas khususnya guru agama demi tercapainya cita-cita kemajuan sekolah dan perkembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam SDN Porong

### **1. Guru**

Guru diharapkan dapat menyesuaikan strategi pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan, sehingga peserta didik semangat dan termotivasi untuk selalu belajar dan selalu merindukan materi yang akan diajarkan minggu selanjutnya.

### **2. Sekolah**

Diharapkan kepada pihak sekolah untuk kedepannya untuk selalu menambah fasilitas guna menunjang keberhasilan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

### **3. Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan selalu semangat dalam setiap pembelajaran, cintai semua guru dan jangan pernah bosan dalam memotivasi diri serta teman dalam semangat belajar

## DAFTAR PUSTAKA

- Alida Ismawati, dkk, Penerapan Strategi Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya, *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol I, Nomor 1, 2016.
- Azis & Retno, Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 19 Surakarta, *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, Vol. IV No. 1, Juni 2015.
- Siska Yulia, *Pembelajaran IPS Di SD/MI*, Yogyakarta: Garudhawaca, 2018.
- Sumarwoto Djarot Vitalis, Implementasi Profesionalisme Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar, *Jurnal Nasional*, 2015.
- Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Putri Rachmawati, Pengaruh Gender Terhadap Gaya Belajar Siswa Di SDN 35 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran Nureva, *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol.V No.2, Desember 2018.
- Asiah Nur, “Paradigma Konteporer Sistem Pembelajaran Pendidikan Keguruan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)”. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol.III No.2, Desember 2016.
- Saefuddin Asis & Berdiati Ika, *Pembelajaran Efektif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Qomar Mujamil, *Strategi Pendidikan Islam*, Jakarta:Erlangga,2013.

Syafruddin & Adrianto, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.

Arifin Muzayyin, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

Prastowo Andi, *Pembelajaran Konstruktivistik-scientific Untuk Pendidikan Agama di Sekolah/Madrasah*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015.

Nurlailah & Suherman Entang, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, Bandung: Yrama Widya, 2017.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Teks Role Playing

Pemain :

GURU

KETUA KELAS

4 Peserta Didik

Ketika jam masuk berbunyi Peserta Didik berhamburan meninggalkan aktivitas mereka untuk melakukan kegiatan rutinitas belajar dalam kelas.

Ketika rutinitas diawal masuk sudah selesai, secara tiba-tiba guru kelas melakukan ulangan harian, guna mengetahui kemampuan masing-masing Peserta Didik.

Guru : anak-anak silahkan masukkan buku-bukunya, kita ulangan hari ini sesuai materi kita minggu lalu.

Murid 1 : buku cetak boleh untuk alas ya bu?

Guru : boleh, namun gunakan buku yang bukan pelajaran saat ini!. Ketua kelas tolong bagikan lembar ulangannya.

Setelah masing-masing Peserta Didik mendapatkan lembar ulangan, salah satu Peserta Didik mengeluhkan soal-soal yang yang di bagikan.

Murid 4 : (sambil menggaruk tengkuk) soalnya kenapa susah semua ya?

Guru : baiklah kerjakan dengan teliti, ibu beri waktu 20menit dari sekarang!

Setelah guru meninggalkan ruangan Peserta Didik mengerjakan ulangan dengan hikmat, kecuali 2 Peserta Didik yang tengah berdiskusi dibangku paling belakang.

Murid 2 : (ia menanyakan pada murid 3) jawaban nomor 1-2 apa ?

Murid 3 : gantian nomor 3-5

Murid 2 : elah.. rugi Bandar ( sambil memberikan raut kesal )

Beberapa saat kemudian sang guru memasuki ruangan

Guru : ketua kelas kumpulkan semua hasil ulangannya

Ketua kelas : siap bu.

Setelah sang guru mengoreksi hasil ulangan....

Guru : semua Peserta Didik boleh keluar kecuali dan ibu ingin bicara,

Setelah keduanya menghadap sang guru.

Guru : bisa jelaskan mengapa hasil ulangan kalian sama?

Murid2 : saya mengerjakan dengan sendiri ko bu?

Murid 3 : saya juga bu...

Guru : baiklah nilai kalian kosong

Murid 3 : jangan bu, kalau kami menjelaskan apakah nilai kami tetap kosong,

Guru : tergantung kejujuran kalian.

Sambil sikut menyikut

Murid 2 : sebenarnya kami mengerjakan sendiri bu, Cuma kita tukeran jawaban saja bu,,,

Guru : benar ?

Murid 3 : iya bu.

Guru : Baiklah karena kalian sudah jujur maka akan ibu fikirkan ulangan susulan untuk kalian.

## Lampiran 2

### MENYENANGKANNYA TERUS BELAJAR

SDN PORONG, adalah sekolah favorit di desa PORONG, selain gurunya ramah serta sabar dalam mendidik, Peserta Didik nyapun tak kalah antusias ketika belajar. Disebuah ruang serba guna terlihat sebagian anak sedang latihan pentas seni untuk mewakili lomba seni antar sekolah.

YOGI: kita mulai yok latihannya,! Masa dari kemarin kita nggak jadi-jadi.

FEDO: semangat!.. mara, mulai dari km ya.

Suasa ruangan serba guna serta peserta senipun kembali serius.

ASMARA:

Hari minggu jalan-jalan kepasar

Kepasar nemenin ibu beli tirai

kami disini akan mempersembahkan celens pelajar

jangan kelamaan yok segera dimulai.

HUDA: penonton.... (HOOYYYY!!)

kemarin gua ulangan matematika, (lha terus?)

pas dibagiin paling gede nilainyaaaaa(sombong...)

SATNA: penonton..... (HOOYYYYY!!)

Kemarin gua dijalan ketemu pak selamat guru qiller( lha terus??)

Pas beliau udah deket, gua salim cium tangannya,,,

IQBAL: (sambil senyam senyum) penonton....(HOOOY!!!)

Kemarin guan nemu duit... (lha terus??)

Ya gua ambil....(teman yang lain tadinya seriuspun ikut tertawa ... hahaha) YOGI :

(dengan wajah agak kesel tetap ketawa) bal yang serius geh, kita udah capek ini.

FEDO : iya bal udah siang ini, kita ntar pulangny makin siangan

IQBAL: kan aku udah bilang, aku nggak punya bakat nglawak kaya gini..

DEVIN: kata siapa nggak bakat? Itu tadi malah lucu. Ibu enny memilih kita pasti karena kita punya bakat.

IQBAL: hehe iya ya? Iya deh latihan lagi yang serius supaya beliau seneng.

DEVIN : (sambil melihat jam ) ah udah siang kita siap-siap pulang saja, lanjut besok lagi.

ASMARA: iya, coba latihan pantun yang terakhir.

HUDA: (menegur iqbal yang terlihat cengengesan) bal serius.

IQBAL: iya, pak sensiiii

SECARA BERSAMAAN:

Pak tohir beli mie sarimi

Dimakan bareng sama bu asih

Diakhir penampilan kami

Cukup sekian dan terima kasih.

Setelah hari itu, iqbal latihan lebih serius untuk menghargai karna telah mempercayainya sekaligus, agar wali kelasnya bangga terhadap penampilan mereka.

## DOKUMENTASI





