

Peningkatan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa melalui Penerapan Metode *Role Playing* di Kelas VIII SMP Muhammadiyah Sungailiat

Rusli

Guru PAI, SMP Muhammadiyah Sungailiat, Bangka Belitung

Email: ruslililah840@gmail.com

Abstrak

Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas seringkali berlangsung secara monoton sehingga membuat siswa bosan dan kehilangan konsentrasi. Hal ini kemudian berakibat pada rendahnya hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa Kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Sungailiat tahun 2022. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dalam penelitian ini bersumber dari siswa yang berupa hasil tes dan bersumber dari lembar observasi yang dilakukan oleh satu orang observer. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas VIII pada semester ganjil tahun 2022 pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam materi rendah hati, hemat, dan sederhana membuat hidup lebih mulia. Terdapat 90% siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata adalah 86 poin, dan aktivitas belajar siswa meningkat dari kurang aktif menjadi sangat aktif.

Kata Kunci: *PTK, Role Playing, SMP Muhammadiyah, Sungailiat*

Abstract

Teaching and learning activities in the classroom often take place in a monotonous manner, so that students get bored and lose concentration. The impact is in low learning outcomes and low student activity in the learning process. This study aims to determine whether the implementation of the role-playing method can improve learning outcomes and learning activities for Class VIII students in the subject of Islamic Religious Education at Muhammadiyah Sungailiat Middle School in 2022. This research is classroom action research consisting of two cycles, and each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The data for this study came from students in the form of test results and observation sheets completed by a single observer. The results of this study indicate that the implementation of the role-playing method in the learning process can improve the learning outcomes and learning activities of class VIII students in the odd semester of 2022 in Islamic Religious Education (PAI) lessons on the subject of being humble, thrifty, and simple to make life nobler. There 90% of students who

succeeded in achieving learning mastery with an average score of 86 points, and student learning activities increased from less active to very active.

Keywords: *PTK, Role Playing, SMP Muhammadiyah, Sungailiat*

A. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran ini telah diajarkan kepada siswa sejak level Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan untuk mendidik anak didik agar dapat menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. Selain itu, melalui proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) peserta didik diharapkan dapat memiliki perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

Menurut Shodiq (2019, p. 221), secara umum tujuan pendidikan Agama Islam adalah “mampu mencetak para intelektual yang beriman dan bertakwa sehingga mampu menjalankan syariat Islam sesuai dengan tuntunan Al-Qur’an dan sunnah. Selain itu tujuan yang dicapai ialah mampu menjadikan peserta didik memiliki akhlak, budi pekerti yang mulia sesuai norma-norma yang ada di masyarakat. Sehingga dari pembelajaran Agama Islam mengarahkan peserta didik untuk memiliki sifat religiositas serta nasionalisme, berguna bagi agama dan bangsanya.” Senada dengan itu, Hidayat dan Syafe’i (2018b) menegaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki tugas mengembangkan potensi peserta didik dalam menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan dan akhlak mulia sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003.

Dari penjelasan di atas, jelas bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting, karena melalui mata pelajaran ini diharapkan dapat lahir generasi penerus yang sesuai dengan nilai-nilai dan ajaran agama. Artinya, jika proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas tidak sesuai dengan yang

diharapkan maka dikhawatirkan akan lahir generasi penerus bangsa yang tidak sesuai dengan pedoman ajaran agama. Begitu pula jika proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dipraktikkan ternyata tidak melahirkan pemahaman yang baik maka dikhawatirkan akan melahirkan kesalahpahaman dalam memahami ajaran agama yang kemudian dapat berdampak pada lahirnya paham-paham keagamaan yang radikal. Oleh sebab itu guru memiliki tanggung jawab besar dalam melakukan tugasnya agar kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) benar-benar dapat dipahami siswa dengan baik. Hidayat dan Syafei menegaskan guru bahwa mesti mampu mengembangkan materi Pendidikan Agama Islam bukan hanya dipahami dalam pengetahuan, tetapi materi tersebut harus mampu membuahkan amal perbuatan pada diri siswa. (Hidayat & Syafe'i, 2018a, p. 102)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII SMP Muhammadiyah Sungailiat materi ajarnya antara lain adalah “Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana Membuat Hidup Lebih Mulia” bertujuan agar anak terbiasa membaca alquran dengan meyakini bahwa rendah hati, hemat, dan hidup sederhana adalah perintah agama. Melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa diharapkan dapat menunjukkan perilaku rendah hati, hemat, dan hidup sederhana sebagai implementasi pemahaman Q.S. Al-furqan/25: 63, Q.S. Al-Isra'/17: 26-27 dan hadis terkait. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, bukanlah hal yang mudah karena tidak semua siswa memiliki kemampuan yang baik dalam menerima materi. Apalagi jika cara mengajar yang dilakukan guru masih menggunakan metode lama yaitu berceramah.

Kenyataan selama ini dan berdasarkan pengalaman penulis mengajar di Kelas VIII SMP Muhammadiyah Sungailiat, masih ditemui kondisi di mana banyak siswa yang tidak mampu memahami materi dengan baik. Hal tersebut setidaknya dapat dilihat dari perolehan nilai ujian/ulangan yang diperoleh siswa yang masih rendah. Pada materi sebelumnya tentang “Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah”, hanya 31% siswa yang berhasil memperoleh nilai di atas KKM (tuntas belajar). Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 66 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 40 (Hasil Belajar Siswa Materi Sebelumnya, 2022).

Hasil belajar siswa sebagaimana di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang selama ini dilakukan belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah guru belum mengelola kegiatan pembelajaran dengan baik dan menggunakan metode atau alat peraga pembelajaran tertentu. Metode ceramah yang selama ini dipraktikkan belum mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga siswa terkesan pasif dalam belajar dan hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Kondisi ini kemudian berpengaruh pada pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan juga membuat hasil belajar yang mereka peroleh cenderung rendah.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka guru sekaligus peneliti berusaha melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas VIII SMP Muhammadiyah Sungailiat dengan mengimplementasikan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi “Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana Membuat Hidup Lebih Mulia”. Metode belajar *Role Playing* sering juga disebut dengan istilah sosio drama (Baroroh, 2012) yang merupakan salah satu metode untuk mendorong agar siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerja sama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain (Surawan, 2020, p. 168). Menurut Roestiyah & Suharto dalam (Ainur Rofiq & Mashuri, 2019, p. 4), dengan metode *Role Playing* maka siswa berperan atau mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, *Role Playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang (Sumiati, 2009). Metode *Role Playing* sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran memiliki keunggulan sebagaimana metode lainnya. Melalui penerapan metode *Role Playing* diharapkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi “Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana Membuat Hidup Lebih Mulia” di Kelas VIII SMP Muhammadiyah Sungailiat dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam (PAI) masih rendah, 2) Sebagian besar siswa (69%) belum mencapai ketuntasan belajar dalam mata Pendidikan Agama Islam (PAI), 3) Siswa masih bersifat pasif dalam proses pembelajaran di dalam kelas, 4) Guru masih mengajar dengan metode ceramah, 5) Guru belum menggunakan/menerapkan metode pembelajaran tertentu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kelima masalah tersebut maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) semester ganjil tahun 2022?.

B. METODE

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki dimana praktek-praktek pembelajaran dilaksanakan. (Subadi, 2010, p. 47) Dalam melakukan penelitian tindakan kelas terdapat prosedur yang harus dilakukan. Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari empat bagian yang sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pemberian tindakan, pengamatan, dan refleksi. (Iskandar, 2012, p. 48). Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Muhammadiyah Sungailiat pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 selama satu bulan, yaitu dari tanggal 28 Agustus sampai dengan tanggal 30 September 2022. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 29 orang, terdiri atas 11 laki-laki dan 18 perempuan.

Subjek dan Sumber Data Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester 1 tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 29 orang siswa (11 laki-laki dan 18 perempuan). Adapun sumber data penelitian ini terdiri dari:

1. Siswa, yaitu data hasil belajar yang diperoleh oleh siswa
2. Guru. Data tentang aktivitas belajar siswa

3. Kolaborator. Data tentang aktivitas siswa dan kemampuan guru mengajar diperoleh dari teman sejawat yang bertindak sebagai observer

Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes tertulis untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa dan observasi oleh observer/guru kolaborator yang mengamati proses pembelajaran pada setiap pertemuan. Oleh karena maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes yang berbentuk soal pilihan ganda, terdiri atas 20 soal dan lembar observasi pengamatan yang berisi aspek-aspek pengamatan yang akan diamati oleh observer.

Tahapan Penelitian

Perencanaan: Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah: menyusun silabus, RPP yang sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana Membuat Hidup Lebih Mulia. Kemudian menyiapkan lembar tes, lembar pengamatan, dan menunjuk obseverser.

Pelaksanaan: Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan. Dalam penelitian ini setiap siklus terdiri atas 2 kali pertemuan. *Pengamatan:* Pengamatan dilakukan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Pengamatan terhadap proses pembelajaran dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar pengamatan selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan hasil belajar digunakan lembar tes di setiap akhir siklus. *Refleksi:* Pada tahap refleksi, peneliti berdiskusi dengan pengamat untuk mengetahui kelebihan atau kekurangan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil refleksi akan dijadikan bahan perbaikan untuk pelaksanaan siklus selanjutnya. Berikut desain penelitian yang peneliti lakukan:

Indikator Kinerja

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah:

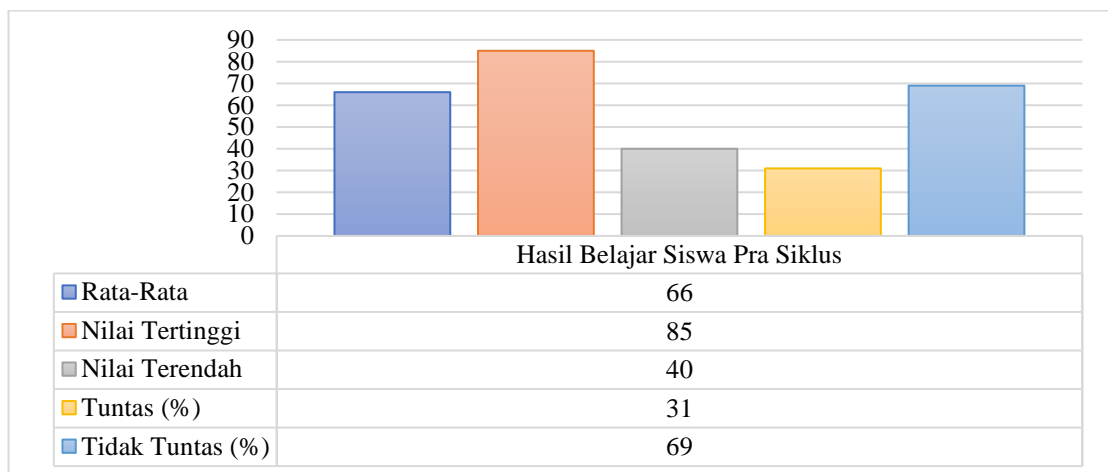
- 1) Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa antar siklus, dengan persentase ketuntasan belajar minimal 80 %
- 2) Terjadinya peningkatan aktivitas siswa antar siklus. Dengan kriteria aktivitas adalah berada pada kategori aktif atau sangat aktif

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keadaan Pra siklus

Sebelum pelaksanaan pembelajaran materi Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana Membuat Hidup Lebih Mulia, hasil tes yang diperoleh siswa untuk materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah menunjukkan hanya 31% siswa yang mengalami ketuntasan belajar, dengan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 66, nilai tertinggi adalah 85 dan terendah adalah 40. Berikut diagram siswa yang tuntas dan tidak tuntas:

Diagram 1
Hasil Belajar Siswa Pra Siklus



2. Siklus I

Siklus pertama pada penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1) Perencanaan

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan beberapa perangkat yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan materi Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana Membuat Hidup Lebih Mulia yang dilengkapi dengan skenario *Role Playing* lembar kerja siswa (LKS), buku siswa (buku paket yang telah dimiliki oleh setiap siswa), dan Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM). KKM yang ditetapkan untuk Kompetensi dasar yang akan diajarkan adalah sebesar 75. poin. Perangkat pembelajaran secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Lembar kuis yang tercantum dalam RPP, selain sebagai instrumen pembelajaran, juga berfungsi sebagai instrumen untuk menentukan tingkat

ketuntasan pembelajaran. Untuk memperoleh data aktivitas siswa, peneliti mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru dilakukan oleh satu orang pengamat.

Sebelum pembelajaran di mulai, peneliti terlebih dahulu menyiapkan siswa ke dalam 5 kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 – 6 orang siswa. pembagian kelompok dilakukan dengan mempertimbangkan hasil tes pokok bahasan sebelumnya, dan jenis kelamin.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua dilakukan sebagai berikut:

Kegiatan Pembuka

- Pertemuan I

Pada awal pembelajaran dimulai dengan salam, doa dan memeriksa kehadiran siswa. Selanjutnya guru menginformasikan bahwa akan dilaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode *Role Playing*. Selanjutnya guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan ini dengan materi pokok yaitu Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana Membuat Hidup Lebih Mulia. Sebelum memulai pembelajaran guru memberikan apersepsi untuk memusatkan perhatian siswa, kemudian guru juga memberikan motivasi tentang Rendah hati. Setelah itu guru memulai pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.

- Pertemuan II

Pada awal pembelajaran guru memulai dengan salam, doa, dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru menginformasikan bahwa akan dilaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode *Role Playing* bagaimana pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan ini dengan materi pokok yaitu Rendah Hati, Hemat, dan Sederhana Membuat Hidup Lebih Mulia. Sebelum memulai pembelajaran guru memberikan apersepsi untuk memusatkan perhatian siswa, kemudian guru juga

memberikan motivasi tentang hidup hemat. Setelah itu guru memulai pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.

Kegiatan Inti

- Pertemuan I
 - Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Jumlah kelompok keseluruhan adalah 5 kelompok. Guru kemudian menjelaskan secara singkat muatan materi yang dibahas serta menjelaskan langkah-langkah *Role Playing* yang akan diperagakan oleh masing-masing kelompok.
 - Guru memberikan instruksi kepada siswa dan kelompok untuk melakukan diskusi dan kerja sama serta membagi peran sebagaimana skenario *Role Playing* yang ada di dalam buku ajar dan kemudian meminta siswa untuk melakukan modifikasi sesuai dengan ide kelompok mereka masing-masing.
 - Guru memotivasi siswa untuk mencari dan menemukan ide-ide atau pun gagasan-gagasan yang kemudian dituangkan dalam *Role Playing*. Guru juga meminta siswa untuk menuliskan ide mereka dalam perubahan skenario *Role Playing* yang akan mereka peragakan.
 - Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk berdiskusi tentang materi dan *Role Playing* yang akan mereka peragakan serta memberi masukan kepada masing-masing kelompok.
- Pertemuan II
 - Guru meminta siswa untuk berkumpul kembali pada kelompok masing-masing. Guru kemudian menjelaskan secara singkat muatan materi yang dibahas serta menjelaskan langkah-langkah *Role Playing* yang akan diperagakan oleh masing-masing kelompok.
 - Guru meminta masing-masing kelompok untuk melakukan *Role Playing* sesuai dengan hasil diskusi pada pertemuan sebelumnya.
 - Siswa melakukan *Role Playing* dan siswa dari kelompok lain memperhatikan sambil mencatat hal-hal yang perlu ditanyakan kepada kelompok yang melakukan *Role Playing*.

- Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya kepada masing-masing kelompok dan memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan jawaban dari pertanyaan siswa.

Kegiatan Penutup

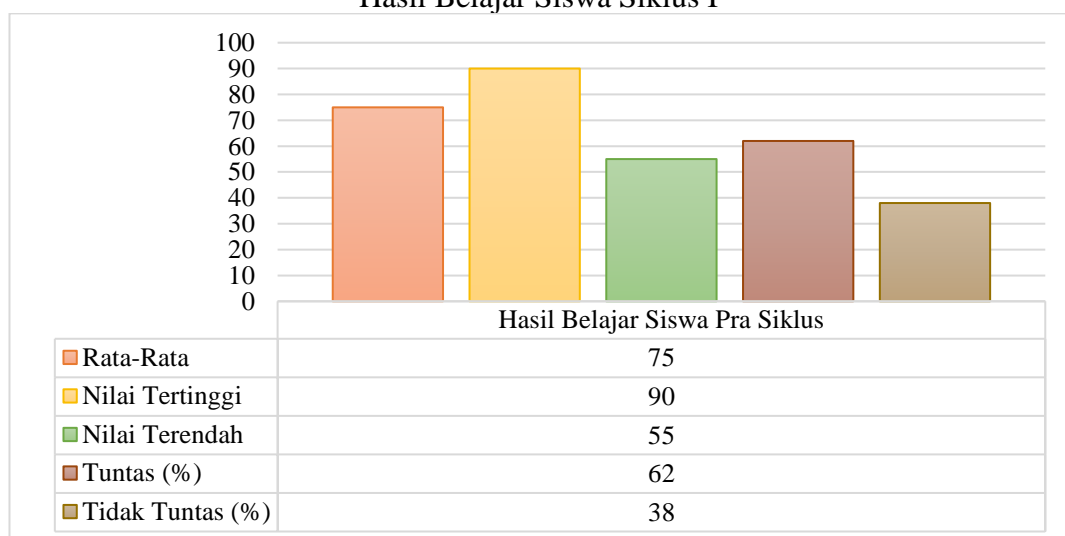
- Pertemuan I
 - Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung kemudian memastikan siswa untuk dapat melakukan *Role Playing* pada pertemuan selanjutnya.
- Pertemuan II
 - Guru melakukan evaluasi atas kegiatan *Role Playing* yang telah diperagakan oleh siswa dan kemudian memberikan soal pos tes tentang materi rendah hati.

3) Pengamatan

a. Hasil Belajar

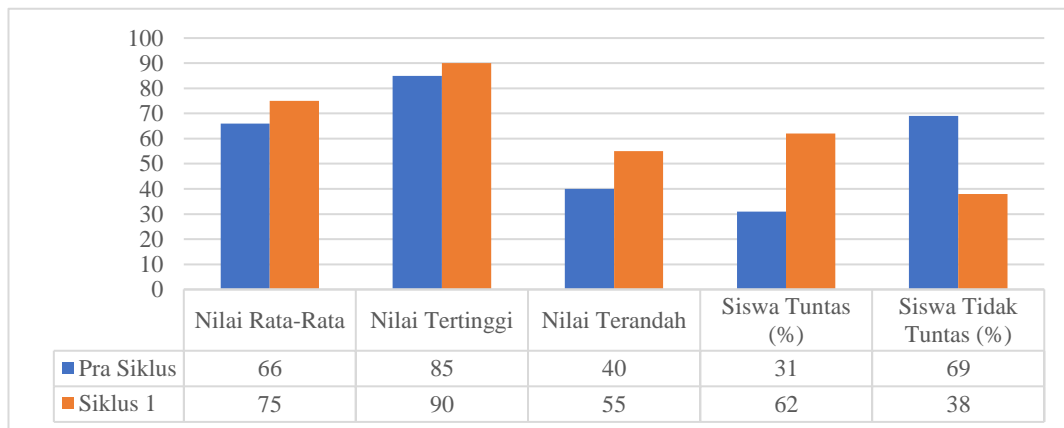
Hasil belajar siswa diperoleh dengan memberikan soal berbentuk pilihan ganda pada akhir siklus I atau setelah pertemuan kedua. Pada siklus pertama hanya 62% atau 18 (delapan belas) siswa yang mengalami ketuntasan belajar, dengan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 75 poin. Nilai tertinggi adalah 90 poin dan terendah adalah 55 poin. Untuk lebih jelasnya, berikut diagram hasil belajar siswa pada siklus I:

Diagram 2
Hasil Belajar Siswa Siklus I



Dengan membandingkan hasil pada pra siklus dan nilai tes siklus I, maka terjadi peningkatan persentase siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebesar 31 % atau dua kali lebih banyak dari pada kondisi pra siklus. Hasil ini telah menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan namun belum memenuhi standar indikator kerja yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Untuk lebih jelasnya berikut ini perbandingan hasil belajar siswa antara pra siklus dan siklus I:

Diagram 3
Perbandingan Hasil Belajar Siswa



b. Aktivitas Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dilakukan oleh teman kolaborator dengan menggunakan lembar pengamatan selama proses pembelajaran. Berikut hasil pengamatan aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran siklus I:

Aktivitas Siswa Siklus I

Aspek Pengamatan Aktivitas Siswa	Siklus 1				Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rerata	(%)	
	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa			
Memperhatikan	12	16	14	48	Kurang Aktif
Mencatat	10	15	12,5	43	Kurang Aktif
Berdiskusi	15	19	17	59	Aktif
Kerjasama	12	20	16	55	Aktif
Rerata Aktivitas Siswa				51	Aktif

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa pada pertemuan pertama siklus I aktivitas siswa masih rendah dan terus meningkat pada pertemuan kedua. Namun rata-rata aktivitas siswa pada dua pertemuan pada siklus satu masih menunjukkan adanya siswa yang kurang aktif meskipun secara keseluruhan sudah berada pada kategori aktif.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan kolaborator, maka dalam pelaksanaan pembelajaran siklus pertama, alokasi waktu yang tercantum dalam RPP I banyak yang tidak memadai, terutama alokasi waktu untuk kegiatan siswa menyelesaikan tugas pos test yang diberikan pada akhir siklus. Selain itu, dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I ditemukan bahwa mayoritas siswa masih belum terbiasa bekerja dalam kelompok, ini terlihat dengan masih adanya siswa yang tidak terlibat aktif berdiskusi maupun bekerja sama dalam kelompok. Kemudian juga masih ada siswa yang kurang memperhatikan *Role Playing* yang diperagakan oleh kelompok lain. Masih terdapat siswa yang juga enggan memberikan penjelasan/jawaban dari tugas kepada teman satu kelompok, mereka masih menganggap teman kelompok sebagai saingan. Hal ini mungkin mereka belum terbiasa dengan pembelajaran kooperatif.

Ketika siswa diminta untuk menuangkan ide atau mengembangkan skenario yang telah diberikan, masih banyak siswa yang langsung bertanya kepada guru tanpa terlebih dahulu berdiskusi dengan teman. Hal ini banyak menghabiskan waktu untuk mendengarkan pengarahan dari guru, terutama tentang cara berdiskusi. Tidak adanya diskusi dengan teman sekelompok juga terlihat ketika siswa memperagakan *Role Playing*, ada kelompok yang memprotes hasil kerja teman sendiri. Dalam menanggapi hasil kerja kelompok lain, banyak siswa yang tidak mengikuti prosedur yang telah guru berikan. Kejadian ini juga mengakibatkan banyaknya waktu yang dihabiskan guru untuk memberi pengarahan. Belum maksimalnya kegiatan pembelajaran pada siklus I mengakibatkan aktivitas siswa juga menjadi belum maksimal.

Kemampuan guru dalam memberikan motivasi masih kurang, karena guru lebih banyak menceritakan tata cara belajar sesuai dengan langkah-langkah yang telah guru berikan. Hal ini menyebabkan guru tidak sempat menceritakan manfaat

dari *Role Playing* sebagai motivasi bagi siswa. Selanjutnya dalam diskusi maupun peragaan *Role Playing*, guru masih terkesan tidak sabar, terkadang melakukan intervensi terhadap pekerjaan siswa.

Selanjutnya beberapa catatan penting yang akan dilakukan guru (peneliti) pada siklus kedua yaitu:

- Melakukan remedial teaching bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar.
- Guru memancing siswa agar lebih berani bertanya pada teman ataupun berdiskusi sesama teman satu kelompok. Serta memberi pujian kepada kelompok yang bekerja sama dengan baik.
- Mengurangi pengarahan secara klasikal, tetapi lebih banyak memberikan arahan secara berkelompok bagi kelompok yang memerlukan
- Alokasi waktu untuk kegiatan untuk *Role Playing* hasil kerja ditambah.
- Menjelaskan kepada siswa tentang perhitungan poin untuk kelompok, sehingga siswa mau bekerja sama terutama dalam membantu teman kelompok untuk meningkatkan prestasi kelompok.
- Membangkitkan semangat, motivasi siswa, serta keberanian untuk menyampaikan ide atau gagasan.
- Mendorong siswa agar tidak menghafal materi, sebelum memahaminya dengan benar.
- Menciptakan situasi agar siswa terlibat aktif dalam bekerja sama dalam kelompok dan saling berbagi peran sesuai kapasitas. Berdiskusi sesama teman kelompok agar tidak ada perselisihan pendapat dengan teman kelompok ketika memperagakan *Role Playing* ke depan kelas.
- Melakukan pendekatan secara individual kepada siswa yang mempunyai hasil belajar yang masih rendah.

3. Siklus II

Siklus kedua pada penelitian ini juga dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus pertama pada penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1) Perencanaan

Sebelum melaksanakan siklus II, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan beberapa perangkat yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan materi utama pada siklus II ini adalah Hemat, dan Sederhana Membuat Hidup Lebih Mulia yang dilengkapi dengan skenario *Role Playing* lembar kerja siswa (LKS), buku siswa (buku paket yang telah dimiliki oleh setiap siswa), dan Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM). KKM yang ditetapkan untuk Kompetensi dasar yang akan diajarkan adalah sebesar 75. poin.

Perangkat pembelajaran secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Lembar kuis yang tercantum dalam RPP, selain sebagai instrumen pembelajaran, juga berfungsi sebagai instrumen untuk menentukan tingkat ketuntasan pembelajaran. Untuk memperoleh data aktivitas siswa, peneliti mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru dilakukan oleh satu orang pengamat. Sebelum pembelajaran di mulai, peneliti terlebih dahulu menyiapkan siswa ke dalam 5 kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 – 6 orang siswa. Namun anggota kelompok telah guru ubah dan bukan lagi anggota kelompok sebagaimana siklus I. pembagian kelompok dilakukan dengan mempertimbangkan hasil tes pada siklus I dan jenis kelamin.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua dilakukan sebagai berikut:

Kegiatan Pembuka

- Pertemuan I

Pada awal pembelajaran dimulai dengan salam, doa dan memeriksa kehadiran siswa. Selanjutnya guru menginformasikan bahwa akan dilaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode *Role Playing*. Selanjutnya guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan ini dengan materi pokok yaitu Hemat, dan Sederhana Membuat Hidup Lebih Mulia. Sebelum memulai pembelajaran guru memberikan apersepsi untuk memusatkan perhatian siswa, kemudian guru juga memberikan motivasi tentang hemat dan sederhana membuat hidup lebih mulia. Setelah itu guru memulai pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.

- Pertemuan II

Pada awal pembelajaran guru memulai dengan salam, doa, dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru menginformasikan bahwa akan dilaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode *Role Playing* bagaimana pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan ini dengan materi pokok yaitu Hemat, dan Sederhana Membuat Hidup Lebih Mulia. Sebelum memulai pembelajaran guru memberikan apersepsi untuk memusatkan perhatian siswa, kemudian guru juga memberikan motivasi tentang hidup hemat. Setelah itu guru memulai pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.

Kegiatan Inti

- Pertemuan I

- Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Jumlah kelompok keseluruhan adalah 5 kelompok. Guru kemudian menjelaskan secara singkat muatan materi yang dibahas serta menjelaskan langkah-langkah *Role Playing* yang akan diperagakan oleh masing-masing kelompok.
- Guru memberikan instruksi kepada siswa dan kelompok untuk melakukan diskusi dan kerja sama serta membagi peran sebagaimana skenario *Role Playing* yang ada di dalam buku ajar dan kemudian meminta siswa untuk melakukan modifikasi sesuai dengan ide kelompok mereka masing-masing.
- Guru memotivasi siswa untuk mencari dan menemukan ide-ide atau pun gagasan-gagasan yang kemudian dituangkan dalam *Role Playing*. Guru juga meminta siswa untuk menuliskan ide mereka dalam perubahan skenario *Role Playing* yang akan mereka peragakan.
- Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk berdiskusi tentang materi dan *Role Playing* yang akan mereka peragakan serta memberi masukan kepada masing-masing kelompok.

- Pertemuan II

- Guru meminta siswa untuk berkumpul kembali pada kelompok masing-masing. Guru kemudian menjelaskan secara singkat muatan materi yang dibahas serta menjelaskan langkah-langkah *Role Playing* yang akan diperagakan oleh masing-masing kelompok.
- Guru meminta masing-masing kelompok untuk melakukan *Role Playing* sesuai dengan hasil diskusi pada pertemuan sebelumnya.
- Siswa melakukan *Role Playing* dan siswa dari kelompok lain memperhatikan sambil mencatat hal-hal yang perlu ditanyakan kepada kelompok yang melakukan *Role Playing*.
- Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya kepada masing-masing kelompok dan memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan jawaban dari pertanyaan siswa.

Kegiatan Penutup

- Pertemuan I

Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung kemudian memastikan siswa untuk dapat melakukan *Role Playing* pada pertemuan selanjutnya.

- Pertemuan II

Guru melakukan evaluasi atas kegiatan *Role Playing* yang telah diperagakan oleh siswa dan kemudian memberikan soal pos test tentang materi rendah hati.

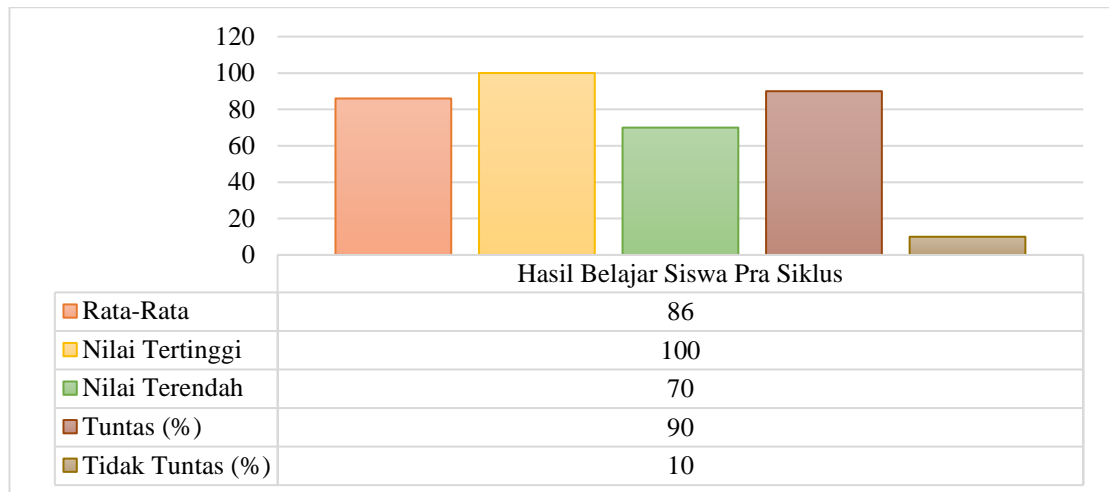
3) Pengamatan

a. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diperoleh dengan memberikan soal berbentuk pilihan ganda pada akhir siklus I atau setelah pertemuan kedua. Pada siklus II persentase siswa yang lulus atau memenuhi ketuntasan hasil belajar sudah signifikan yaitu sebesar 90% atau sebanyak 26 (dua puluh enam) siswa dengan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 86 poin. Nilai tertinggi adalah 100 poin dan terendah adalah 70 poin. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Sungailiat.

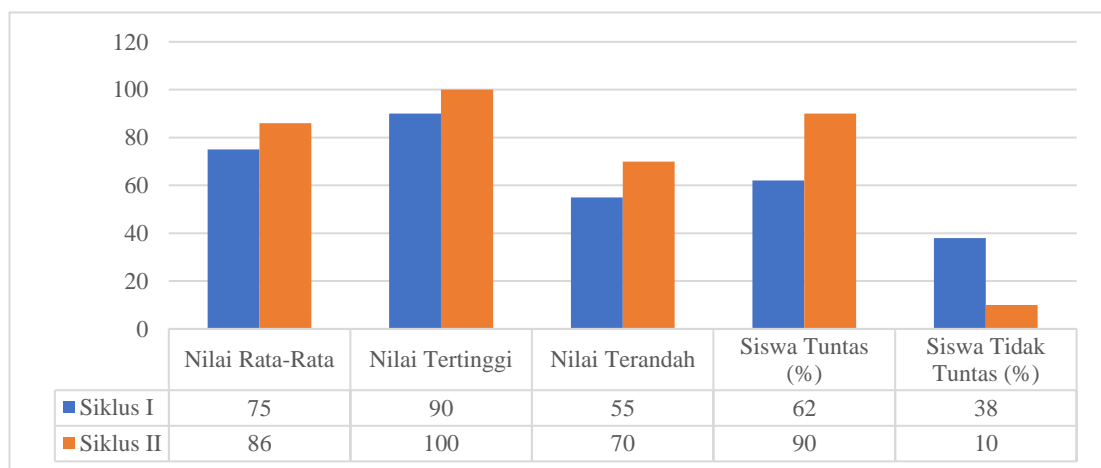
Untuk menunjukkan perolehan hasil belajar yang lebih jelas, berikut ini penulis tampilkan diagram hasil belajar siswa pada siklus II:

Diagram 4
Hasil Belajar Siswa Siklus II



Dengan membandingkan hasil pada siklus I dan nilai tes siklus II, maka terjadi peningkatan persentase siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebesar 28 % atau. Hasil ini telah menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dan telah memenuhi indikator kerja yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Untuk lebih jelasnya berikut ini perbandingan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II:

Diagram 5
Perbandingan Hasil Belajar Siswa



b. Aktivitas Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dilakukan oleh teman kolaborator dengan menggunakan lembar pengamatan selama proses pembelajaran.

Berikut hasil pengamatan aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran siklus

I:

Aktivitas Siswa Siklus II

Aspek Pengamatan	Siklus 1				Hasil
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rerata	(%)	
	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa			
Memperhatikan	20	27	23,5	81	Sangat Aktif
Mencatat	23	25	24	83	Sangat Aktif
Berdiskusi	25	28	26,5	91	Sangat Aktif
Kerjasama	25	26	25,5	88	Sangat Aktif
Rerata Aktivitas Siswa				86	Sangat Aktif

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada siklus II I aktivitas siswa sudah menunjukkan kategori sangat aktif. Hasil ini sekaligus menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Sungailiat.

4) Refleksi

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus II diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi rendah hati, hemat dan sederhana membuat hidup lebih bahagia sudah berlangsung kondusif dan terarah. Keaktifan siswa juga semakin membaik. Namun demikian, berdasarkan pengamatan dan diskusi dengan kolaborator, maka dalam pelaksanaan pembelajaran siklus kedua masih terkendala oleh alokasi waktu sehingga materi tidak tersampaikan secara lebih mendetail. Waktu tersedia untuk menyampaikan arahan hasil peragaan *Role Playing* oleh siswa masih terbatas sehingga penyampaian yang dilakukan oleh guru belum maksimal.

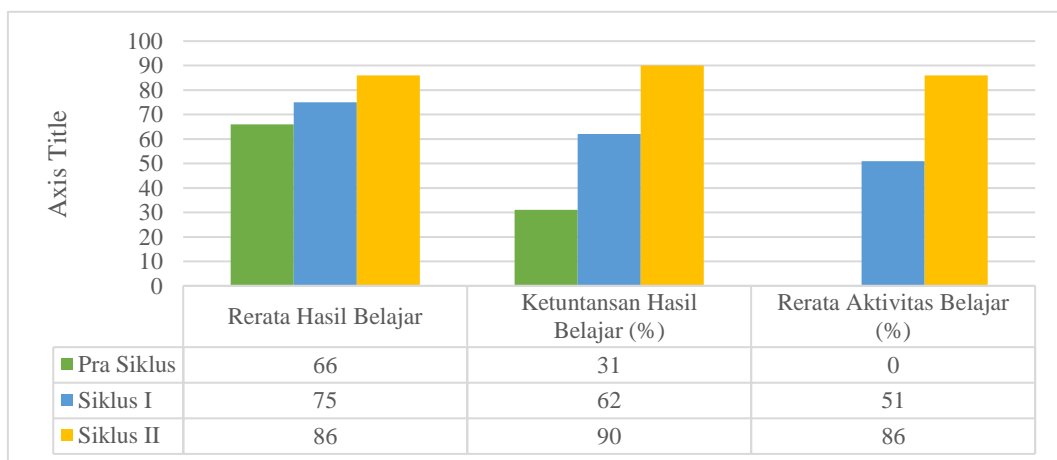
Dari refleksi ini diketahui bahwa penerapan model *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun risiko dari penggunaan metode ini adalah membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dan membutuhkan perencanaan yang sangat terstruktur. Terlepas dari pada

itu, berdasarkan hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini dan berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh pada siklus kedua dapat dinyatakan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi tentang rendah hati, hemat, dan sederhana membuat hidup lebih bahagia. Pemahaman terhadap materi tersebut lebih mendalam karena siswa melakukan peragaan yang terkait dengan sikap rendah hati, hemat dan hidup sederhana.

C. Hubungan Antar Siklus

Hasil penelitian yang akan dibahas yaitu hasil belajar yang diperoleh siswa dari hasil tes pada akhir siklus I dan akhir siklus II, serta hasil pengamatan siswa pada setiap siklus. Selanjutnya dengan membandingkan hasil penelitian yang diperoleh dengan indikator kinerja, akan diambil keputusan diterima atau ditolak hipotesis tindakan. Untuk mempermudah pembahasan hubungan antar siklus, berikut ini disajikan data hasil penelitian antar siklus:

Diagram 5
Perbandingan Hasil Belajar antar Siklus



Hasil belajar siswa antar Siklus

Rekap Nilai Antar Siklus			
No.	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Indikator Kinerja	$\geq 80\%$ Siswa memperoleh nilai ≥ 75	
2	Jumlah Siswa	29	29
3	Nilai tertinggi	90	100
4	Nilai terendah	55	70

5	Nilai rata-rata	75	86
6	Siswa yang tuntas	18 (62%)	26 (90%)
7	Siswa tidak tuntas	111111 (40%)	3 (10%)

Aktivitas siswa antar Siklus

No.	Aspek pengamatan	Siklus 1	Siklus 2
		(%)	(%)
Indikator Kerja		Peningkatan aktivitas siswa antar siklus dengan kriteria aktivitas berada pada kategori aktif atau sangat aktif	
1	Memperhatikan	48	81
2	Mencatat	43	83
3	Berdiskusi	59	91
4	Kerja sama	55	88

Berdasarkan ringkasan tabel dan diagram antar siklus di atas, maka aktivitas siswa yang telah berada pada kriteria aktif dari siklus I menjadi sangat aktif pada siklus II. Kemudian dari sisi hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan antar siklus. Dengan demikian hipotesis tindakan dalam penelitian ini dinyatakan di terima yaitu penerapan metode *Role Playing* dapat proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada semester ganjil tahun 2022 dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi rendah hati, hemat, dan sederhana membuat hidup lebih mulia. Dan penerapan metode *Role Playing* dapat proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar kelas VIII pada semester ganjil tahun 2022 dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi rendah hati, hemat, dan sederhana membuat hidup lebih mulia.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian/hasil pengolahan dan pembahasan data yang diperoleh, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Penerapan metode *Role Playing* dapat proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada semester ganjil tahun 2022 dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi rendah hati, hemat, dan sederhana membuat hidup lebih mulia.
2. Penerapan metode *Role Playing* dapat proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar kelas VIII pada semester ganjil tahun 2022

dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi rendah hati, hemat, dan sederhana membuat hidup lebih mulia.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh maka saran yang dapat diberikan adalah guru dapat memanfaatkan dan menerapkan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam belajar. Namun yang perlu dipertimbangkan adalah penambahan alokasi waktu ketika menggunakan metode *Role Playing* dengan cara merancang pembelajaran dengan baik dan mengalokasikan waktu pertemuan sesuai dengan muatan materi yang diajarkan. Alokasi waktu yang tepat akan mendorong efektivitas pembelajaran. Kemudian, Kepala Sekolah perlu mendorong dan memotivasi guru agar dapat menggunakan metode *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Dukungan dan dorongan yang diberikan oleh kepala sekolah akan dapat menyemangati guru untuk menggunakan beragam model pembelajaran ketika sedang melaksanakan tugas pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainur Rofiq, & Mashuri, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Bustanul Makmur Genteng. *MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 9–25. <https://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/mumtaz/article/view/1123>
- Baroroh, K. (2012). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i2.793>
- Hidayat, T., & Syafe'i, M. (2018a). PERAN GURU DALAM MEWUJUDKAN TUJUAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH. *Rayah Al-Islam*, 2(01), 101–111. <https://doi.org/10.37274/rais.v2i01.67>
- Hidayat, T., & Syafe'i, M. (2018b). FILSAFAT PERENCANAAN DAN IMPLIKASINYA DALAM PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(2), 188. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n2i5>

- Iskandar, A. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Bestari.
- Shodiq, S. F. (2019). REVIVAL TUJUAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02).
<https://doi.org/10.24127/att.v2i02.870>
- Subadi, T. (2010). *Lesson Study berbasis PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. BP-FKIP UMS.
- Sumiati, A. (2009). *Metode pembelajaran*. Wacana Prima.
- Surawan. (2020). *Dinamika Dalam Belajar : Sebuah Kajian Psikologi Penelitian*. KMedia.