

Penerapan Metode Role Playing Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Pada Materi Indahny Saling Menghargai

Siti Suryanih¹, Evi Latifah², Maswani³

MI Al Jihad Papanggo¹, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta^{1,2,3}

suryanih.siti01@gmail.com, evi.latifah@gmail.com, maswani@uinjkt.ac.id

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of using the True or False learning model in improving learning outcomes in Fiqh subjects, especially the topic "Purification" at MI Al Jihad Papanggo-Tanjung Priok, North Jakarta for the 2022/2024 academic year. The method used is Classroom Action Research (PTK) developed by Kemmis and Mc Tagart. Meanwhile, the implementation of classroom action research involves four stages of activities carried out in repeated cycles. There are four main activities in each cycle, namely (a) planning, (b) action, (c) observation, and (d) reflection. Before using the True Or False learning model in Fiqh learning, the average student learning achievement was only 69.07. There were 17 students (56.67%) who had completed their studies according to the KKM and 13 students (43.33%) who had not yet completed their studies. After implementing the True Or False model in Fiqh learning, students' learning achievement scores increased. This was proven in the first cycle, the average student learning achievement score was 80.93, with 24 students (80%) having completed their studies and 6 students (20%) who had not yet completed their studies. Meanwhile, in cycle II, student learning outcomes increased to 93.33%.

Keywords: *True or False Learning Model, Student learning outcomes, Fiqh*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran True or False dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Fiqih khususnya topik "Bersuci" di MI Al Jihad Papanggo-Tanjung Priok Jakarta Utara Tahun Pelajaran 2022/2024. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Tagart. Adapun dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan empat tahapan kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi. Sebelum menggunakan model pembelajaran True Or False dalam pembelajaran Fiqih, rerata prestasi belajar siswa hanya 69.07. Siswa yang telah tuntas belajar sesuai KKM sebanyak 17 orang (56.67%) dan siswa yang belum mengalami tuntas belajar sebanyak 13 orang (43.33%). Setelah penerapan model True Or False dalam pembelajaran Fiqih, nilai prestasi belajar siswa meningkat. Hal tersebut dibuktikan pada siklus I rerata nilai prestasi belajar siswa sebesar 80.93, dengan siswa yang mengalami tuntas belajar sebanyak 24 orang (80%) dan 6 orang siswa (20%) belum tuntas belajar. Sedangkan dalam siklus II, hasil belajar siswa meningkat menjadi 93.33%.

Kata kunci: Model Pembelajaran True or False, Hasil Belajar Siswa, Fiqih

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas serta kuantitas sumber daya manusia. Pembaharuan dalam dunia Pendidikan yang dilakukan secara terencana, terarah dan berkesinambungan, dapat membentuk generasi-generasi unggul yang siap bersaing dengan ketatnya pada persaingan global. Pendidikan adalah suatu aspek kehidupan yang mendasar untuk mencerdaskan bangsa dalam pembangunan suatu negara. Mencerdaskan kehidupan bangsa dalam pembangunan suatu negara. Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan amanah yang tertulis dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alenia ke 4, maka dari itu semua elemen bangsa wajib meningkatkan kecerdasan bangsa, salah satunya melalui Pendidikan.

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran pokok yang tidak hanya mengantarkan peserta didik untuk dapat menguasai berbagai kajian keislaman, tetapi lebih menekankan pada pengamalan dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat. Oleh karena itu guru Pendidikan Agama Islam hendaknya dapat mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian kompetensi peserta didik secara menyeluruh yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

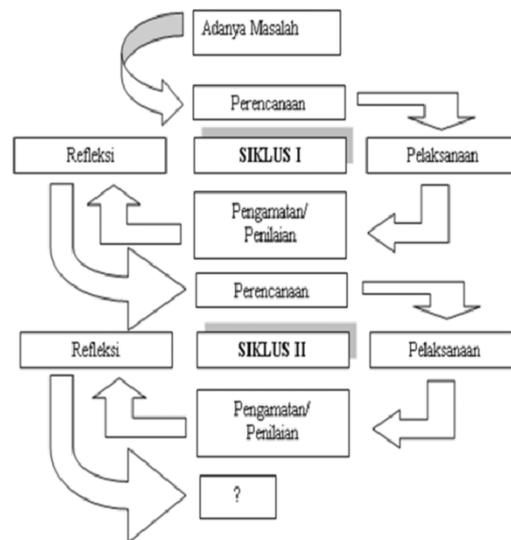
Permasalahan yang sering terjadi diantaranya adalah pembelajaran Pendidikan Agama Islam kurang diminati peserta didik karena seringkali penyampaian materi yang monoton sehingga kurang mendapat perhatian dari siswa. Pembelajaran masih bersifat teacher centered sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran (Herianingtyas, N. L. R., 2015). Dengan metode ceramah yang dilakukan guru membuat peserta didik kurang berhasil memahami materi pelajaran. Sehingga berdampak pada hasil belajar. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam indahnya materi saling menghargai yaitu kurangnya minat dan perhatian pada pembelajaran. Terutama pada aspek psikomotor atau ranah sikap.

Materi indahnya saling menghargai termasuk dalam aspek keimanan. Pada umumnya materi keimanan dipelajari siswa dengan cara mendengarkan ceramah guru. Menghadapi kondisi seperti ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk menemukan suatu cara atau teknik pembelajaran yang didukung oleh metode pembelajaran sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dalam penggunaan metode Role Playing diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dalam proses belajar mengajar itu aktivitasnya tidak hanya didominasi oleh guru, diharapkan siswa akan terlibat secara fisik, emosional dan intelektual yang pada gilirannya diharapkan konsep perubahan yang diajarkan oleh guru dapat dipahami oleh siswa. Karena dengan metode Role Playing dapat diyakini siswa dapat mengingat kembali terhadap materi yang diberikan dan membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Di dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut : (1) Siswa menganggap pembelajaran PAI membosankan (2) Siswa kurang memahami materi pembelajaran (3) Kurang kreatifnya guru dalam mengembangkan metode yang digunakan dalam pembelajaran Metode yang digunakan pendidik dalam mengajar masih didominasi dengan penggunaan. Di dalam penelitian ini peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar PAI dengan diterapkannya metode Role Playing. Berdasarkan tujuan penelitian, maka dari itu peneliti merumuskan beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah: (1) Mengetahui peningkatan Prestasi Belajar siswa setelah diterapkannya metode Role Playing, (2) Mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah diterapkan metode Role Playing.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada peserta didik kelas 5 SDS Islam Ramah Anak dengan jumlah siswa sebanyak 23 anak. 13 peserta didik perempuan dan 10 peserta laki-laki. Waktu Penelitian : Penelitian Siklus I dilaksanakan bulan Juli 2022, dan Siklus II dilaksanakan pada akhir bulan Juli 2022 Siklus PTk. Model desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & MC Taggart dengan pertimbangan model penelitian ini adalah model yang mudah dipahami dan sesuai dengan rencana kegiatan yang akan dilakukan peneliti yaitu satu siklus tindakan identik dengan satu kali pembelajaran (Depdikbud:1999). Adapun alur tahapan atau langkah-langkah pada setiap siklus sebagaimana gambar 1 berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Indikator kinerja yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar PAI pada siswa kelas 1 SDI Ramah Anak setelah menerapkan metode pembelajaran Role Playing. Sebagai ukuran adalah siswa yang nilainya mencapai KKM yaitu 70 dan prosentase ketuntasan siswa mencapai 80%, jika hasil belum memuaskan akan dilakukan siklus II begitu seterusnya. Siklus akan berhenti jika hasil siswa sudah memenuhi KKM dan persentase ketuntasan yaitu 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada taraf rendah, yaitu terlihat pada ketuntasan klasikal siswa hanya 47,8%. Dalam pra siklus ada 12 siswa yang tidak tuntas belajarnya dan 11 siswa yang tuntas belajar. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran masih menggunakan metode lama. Siswa kurang aktif karena metode yang digunakan selalu monoton, apalagi dalam materi tentang indahnya saling menghargai tidak bisa dimengerti siswa apabila hanya dengan metode ceramah tanpa disertai dengan visual. Atas dasar di atas peneliti bersama guru kelas menyusun rencana untuk perbaikan hasil belajar siswa dengan mengubah metode pembelajarannya, guru menggunakan model pembelajaran role playing dalam materi indahnya saling menghargai ini.

Nilai hasil belajar siswa dalam siklus I diambil dari nilai tes kognitif siswa pada akhir siklus dengan sebanyak 10 butir soal. Terdapat 6 siswa yang belum mencapai nilai 75 dan 17 siswa yang mendapat nilai di atas 75. Hal ini disebabkan karena siswa kurang optimal dalam melaksanakan diskusi dengan kelompoknya, hal ini terlihat dari beberapa siswa yang masih belum bisa mengerjakan tes dengan benar dan masih ada beberapa siswa yang mengobrol sendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Bentuk kognitif tes dalam pembelajaran kelompok kecil materi pokok PAI yang dilakukan oleh siswa dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Tes Akhir Pada Tahap Prasiklus dan siklus I

No	Pelaksanaan Siklus	Rata-rata	Presentase
1	Pra Siklus	71,87	47,8%
2	Siklus I	74,92	73,9%

Berdasarkan analisis data pada siklus I, upaya yang harus dilakukan adalah merencanakan dan melaksanakan kembali upaya perbaikan dengan menyusun kembali skenario pembelajaran pada siklus II yang berupa RPP, LKPD, dan soal tes perbuatan siklus II. Dari refleksi di atas didapatkan beberapa solusi terhadap permasalahan proses belajar mengajar pada kegiatan pembelajaran PAI pada Indahnya saling menghargai dengan model pembelajaran role playing di kelas V SDS Islam Ramah Anak Depok. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai rumusan untuk diterapkan pada siklus II sebagai upaya perbaikan terhadap proses pembelajaran siswa pada siklus I. Untuk menentukan indikator keberhasilan secara individu mendapatkan nilai 75 dan ketuntasan secara klasikal 80 % maka peneliti melakukan siklus yang II agar mencapai taraf keberhasilan yang telah peneliti tentukan.

Nilai hasil belajar siswa dalam siklus II diambil dari nilai tes kognitif siswa pada akhir siklus. Dari data di atas menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang belum mencapai nilai 75 dan 16 siswa atau 100% siswa yang mendapat nilai di atas 75. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing yang diterapkan oleh peneliti telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam mempelajari tentang indahnya saling menghargai. Bentuk kognitif tes dalam pembelajaran kelompok kecil materi pokok PAI yang dilakukan oleh siswa dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Tes Akhir Pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus 2

No	Pelaksanaan Siklus	Rata-rata	Prosentase
1	Pra Siklus	71,87	47,8 %
2	Siklus 1	74,92	73,9 %
3	Siklus 2	80,96	100 %

Dengan demikian menggunakan model pembelajaran role playing pada materi indahnya saling menghargai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDS Islam Ramah Anak Depok.

Metode role playing atau bermain peran adalah teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan karakter tertentu dalam skenario yang telah ditentukan, yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran melalui pengalaman langsung dan partisipasi aktif. Metode ini membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama, serta meningkatkan empati dengan berinteraksi dalam berbagai peran. Selain itu, role playing juga memungkinkan siswa untuk memahami berbagai perspektif, yang berguna dalam menganalisis situasi kompleks dan membuat keputusan yang tepat. Dengan demikian, role playing tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik tetapi juga keterampilan hidup siswa secara keseluruhan (Hamalik, 2001; Susilana & Riyana, 2009).

SIMPULAN

Dari seluruh rangkaian kegiatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas V SDS Islam Ramah Anak Depok dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan prosentase ketuntasan pra siklus 47,8%, siklus I 73,9%, dan siklus II 100%.

REFERENSI

- Ahmadi, A. (2001). Psikologi belajar. PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu tindakan. PT Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2001). Proses belajar mengajar. Bumi Aksara.
- Herianingtyas, N. L. R. (2015). Implementasi pendekatan saintifik melalui discovery learning dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 1 Kebumen tahun ajaran 2014/2015.
- Kusnandar. (2013). Penilaian autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan Kurikulum 2013).
- Mukhlis, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2021). Implementasi digital game play learning (DGPL) di sekolah dasar. Pucuk Rebung: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 1729.
- Mulyono. (2012). Strategi pembelajaran. UIN Maliki Press.
- Nurdin, S. (2011). Metode research. Bumi Aksara.
- Rasyan, T. (2000). Pendekatan dalam proses belajar mengajar. PT Remaja Rosda Karya.
- Slameto. (1991). Proses belajar mengajar dalam sistem kredit semester (SKS). Bumi Aksara.
- Sudarmin, D. (2002). Menjadi peneliti kualitatif. CV Pustaka Setia.
- Suharsini, A. (2009). Penelitian tindakan kelas. Bumi Aksara.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV Wacana Prima.
- Wangid, M. N., Mustadi, A., Senen, A., & Herianingtyas, N. L. R. (2017). The evaluation of authentic assessment implementation of Curriculum 2013 in elementary school. Jurnal.
- Nurkencana, W., & Sumartana, P. P. N. (1986). Evaluasi pendidikan. Usaha Nasional.
- Uno, H. B. (2012). Model pembelajaran. PT Bumi Aksara.