

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL ROLE PLAYING MATERI KISAH NABI IBRAHIM DI KELAS II

Rena Kasan

Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Tengah

Email.renakasan48@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan memegang peranan penting dalam membina manusia menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru berperan dalam proses pembelajaran yang dapat mengubah hasil belajar siswa dengan adanya metode pembelajaran *role play* dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran agar siswa mudah dalam memahami pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi kisah Nabi Ibrahim menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas 2 Semester 1 di SDN 74 Kota Tengah. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk materi kisah Nabi Ibrahim pada siswa kelas 2 Semester 1 di SDN 74 Kota Tengah. Hal ini menjadikan siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 68,75 dengan aktivitas siswa berada pada angka 63,6. Pada siklus 2 siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 91,25 dengan aktivitas berada pada angka 82,5.

Kata kunci : hasil belajar, *role play*, Nabi Ibrahim, siswa

ABSTRAK

Education have an important role in developing people into people who are faithful, devout and have noble character and master science and technology. Teachers play a role in the learning process which can change student learning outcomes with the role play learning method which can help teachers in providing learning so that students can easily understand the lesson. The aim of this research is to determine the increase in student learning outcomes on the story of the Prophet Ibrahim using the role playing learning model for class 2 Semester 1 students at SDN 74 Kota Tengah. This research uses classroom action research procedures with the Kurt Lewin model. The results of this research found that the application of the role playing learning model can improve student learning outcomes for material on the story of the Prophet Ibrahim in class 2 Semester 1 students at SDN 74 Kota Tengah. This resulted in students experiencing an increase in the average score in cycle 1 of 68.75 with student activity at 63.6. In cycle 2 students experienced an increase in average score of 91.25 with activity at 82.5.

Keyword : learning outcomes, role play, Prophet Ibrahim, students

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadiannya.¹ Pendidikan ini menjadi suatu proses dalam mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan proses belajarnya sebaik mungkin agar dapat menghasilkan perubahan pada hasil belajar dan ke depannya dapat berpengaruh untuk kehidupannya nanti di masyarakat.²

Hasil dari pendidikan ini dapat diketahui dari proses pembelajaran yang interaktif dan edukatif yang dilakukan oleh guru kepada siswa, adanya peran guru

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No.14 Tahun 2005, *Tentang Guru dan Dosen*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2006), h. 1.

² Hamalik, O. (2010), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Bumi Aksara, Hal, 79

dalam proses pembelajaran menjadi suatu faktor yang dapat mengubah hasil belajar siswa. Di mana hasil belajar adalah nilai akhir yang diperoleh siswa pada tiap materi yang mana tiap nilai tersebut bisa berbeda-beda pada tiap siswa, hal ini bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pemahaman pada materi ajar, media yang digunakan dalam pengajaran, model pembelajaran, dan lain sebagainya.³

Meningkatkan hasil belajar siswa merupakan upaya sistematis yang dilakukan oleh pendidik untuk mengoptimalkan pencapaian akademik siswa. Upaya ini mencakup berbagai tindakan yang dirancang untuk memperbaiki pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga mereka mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa sendiri mencerminkan perubahan perilaku yang dapat diukur melalui evaluasi formal dan informal, yang menunjukkan seberapa baik siswa telah menguasai materi pembelajaran.⁴

Kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Untuk itu dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka kegiatan belajar mengajar harus menjadi perhatian utama. Dalam arti bahwa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka target utama adalah menciptakan proses pembelajaran yang bermutu dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang berkualitas.

Menurut Rustomo (2017) hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tingkah laku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Beberapa aspek dari hasil belajar, yakni ranah kognitif atau proses hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek di antara lain, pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi kedua aspek pertama umumnya disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif atau sikap seseorang dapat diperkirakan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Terakhir ranah psikomotorik bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan individu dalam bertindak, seperti gerakan refleks (kemampuan pada gerakan yang tidak disadari), keterampilan pada gerakan-gerakan yang disadari, kemampuan perseptual (dapat membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain), dan kemampuan yang dimiliki dalam aspek fisik (kekuatan, keharmonisan, dan ketetapan), gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan yang bersifat sederhana sampai pada keterampilan yang memiliki tingkat lebih kompleks.⁵

³ Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam, 9(2), 193-210

⁴ Winkel, W.S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi, hlm. 112.

⁵ <https://www.universitas123.com/news/yuk-pelajari-indikator-hasil-belajar-bagi-para-siswa>. Agustus 2021 Pukul 19.00

Keberhasilan belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para pendidiknya saja, akan tetapi ditentukan oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, sebagaimana Hamalik mengemukakan beberapa faktor kesulitan belajar siswa antara lain, faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri, lingkungan, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.⁶ Adanya faktor-faktor tersebut dapat memudahkan guru untuk mengetahui kesulitan siswa dalam belajar sehingga guru dapat melakukan bimbingan agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang optimal.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diberlakukan untuk meningkatkan hasil belajar, yakni *role play*. Pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* ini merupakan metode belajar yang mengajak siswa untuk bermain peran yang berfokus untuk menstimulasi siswa agar dapat memahami materi pembelajaran yang ingin diberikan oleh guru.⁷

Hamalik berpendapat bahwa metode bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. Teknik ini bertalian dengan studi kasus, tetapi studi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antara individu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran tertentu atau sebagai pengamat (*observer*) tergantung pada tujuan dari penerapan teknik tersebut.”⁸

Metode *role playing* ini memiliki kelebihan berupa adanya aktivasi pembelajaran dengan metode ini memungkinkan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara penuh, pengembangan *soft skills* (membantu dalam pengembangan keterampilan seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah, pembelajaran yang menyenangkan.

Di sisi lain metode *role playing* ini memiliki kekurangan, seperti membutuhkan waktu yang lebih lama untuk persiapan dan pelaksanaannya dibandingkan metode pembelajaran lainnya, sulit untuk dilakukannya evaluasi di mana menilai hasil belajar dari proses *role playing* bisa menjadi tantangan, terutama jika tidak disertai dengan instrumen evaluasi yang tepat, dan adanya keterbatasan dalam penggunaan karena tidak semua materi pelajaran dapat diajarkan secara efektif menggunakan model ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Isya (2020) mendapatkan hasil bahwa bermain peran atau *role playing* dapat membuat hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) menjadi lebih baik, ditambah siswa menjadi

⁶ *Ibid*, h. 117

⁷ Jas, J., Achmad, S. S., & Alv, R. R., “Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah *Patologi Sosial*”, *Journal of Non formal Education and Community Empowerment*, 2020, 4(2), 148-159.

⁸ Hamalik, O. (2009). *Perencanaan Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta Bumi Aksara 2009) Cet. Ke. 8 hal. 199

lebih aktif berpartisipasi dalam berperan ketik diberikan materi hijrah Nabi ke Madinah.⁹ Penelitian yang dilakukan oleh Kadarusman (2018) dengan subjek penelitian kelas VI yang terdiri dari 30 siswa mendapatkan hasil penelitian yakni metode *role play* nilainya semakin meningkat pada tiap siklus, naiknya nilai siswa ini juga menghasilkan adanya peningkatan pada nilai rata-rata kelas.¹⁰

Penelitian lainnya dilakukan oleh Basiroh (2017) pada siswa kelas VII C di SMP Negeri 5 Ambarawa dengan menggunakan *3 steps of role playing based on daily short story*. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa ada peningkatan hasil belajar dan imtak, pada aspek pengetahuan dan keterampilan terdapat peningkatan pada tiap siklusnya pada penelitian ini juga ditemukan bahwa *soft skill* siswa juga mengalami peningkatan.¹¹

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Kumalasari (2020) dengan subjek penelitian siswa kelas VII di MTS Badrussalam Surabaya. Hasil penelitian ini, yakni metode *role playing* menjadi suatu metode yang dapat menjadi pengalihan agar dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami teori, baik dalam meningkatkan keaktifan siswa, dan membiasakan siswa untuk berpikir kritis terhadap materi yang dipelajarinya serta menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.¹²

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu peneliti ingin melakukan pembaruan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran untuk mengatasi permasalahan hasil belajar. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam memerankan tokoh-tokoh, diharapkan siswa dapat lebih memahami dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam kisah tersebut. Model ini juga diyakini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Salah satu materi penting dalam pendidikan agama Islam adalah kisah-kisah para nabi yang tidak hanya menyampaikan sejarah, tetapi juga mengandung pelajaran berharga tentang keteladanan, keimanan, dan ketakwaan kepada Allah SWT.

⁹ Isya, M. A., "Role-playing dalam Meningkatkan Hasil dan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Hijrah Nabi ke Madinah pada Siswa Kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil Tahun Pelajaran 2019-2020", PROGRESSA Journal of Islamic Religious Instruction, 2020, 4(1), 41-50

¹⁰ Kadarusman, "Meningkatan Hasil Belajar Pai Materi Kisah Sahabat Kholifah Abu Bakar As Shiddiq Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN I DARMAJI KEC.KOPANG Tahun Pelajaran 2017/2018", Jurnal Ilmiah Mandala Education, 2018, 4(2), 7-13.

¹¹ Basiroh, U., "Peningkatan hasil belajar dan imtak pada materi rendah hati, hemat dan sederhana melalui 3 steps of role playing based on daily short story kelas VIII", Jurnal Profesi Keguruan, 2017, 3(1), 80-91.

¹² Kumalasari, N., "Implementasi Desain Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Badrussalam Surabaya", Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 2020, 16(2), 162-172.

Berdasarkan observasi awal di kelas II, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada materi kisah Nabi Ibrahim masih berada di bawah standar yang diharapkan. Sebagian besar siswa kesulitan dalam mengingat dan memahami inti dari kisah tersebut. Materi yang diajarkan sulit dipahami oleh siswa karena cara penyampaiannya yang kurang jelas atau tidak sesuai dengan kemampuan siswa. Siswa tidak tertarik dengan materi yang diajarkan, mereka cenderung tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mencari alternatif metode pembelajaran yang lebih efektif dan mampu meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran dianggap sebagai salah satu metode yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam memerankan tokoh-tokoh dalam kisah Nabi Ibrahim, diharapkan siswa dapat lebih memahami dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam kisah tersebut. Model ini juga diyakini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada materi kisah Nabi Ibrahim. Diharapkan melalui penerapan model ini, siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan mampu menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi pengembangan ilmu pengetahuan dan bahan informasi ilmiah bagi praktisi pendidikan mengenai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, serta dapat menjadi referensi bagi tenaga pengajar dalam upaya peningkatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya pada materi kisah Nabi Ibrahim.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengkaji permasalahan dan dituangkan dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul: "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Role Playing* pada Materi Kisah Nabi Ibrahim di Kelas II Di SDN 74 Kota Tengah".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi yang berkaitan dengan aktivitas guru dan siswa serta tes soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan bentuk tes yang akan dilakukan berupa *pre test* dan *post test*. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif, di mana hasil observasi dan tes siswa dihitung untuk mencari nilai rata-rata kelas kemudian diklasifikasikan ke dalam bentuk penskoran nilai peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian awal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Kisah Nabi Ibrahim di SDN 74 Kota Tengah, akan diuraikan temuan-temuan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Fokus utama dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan model *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam materi Kisah Nabi Ibrahim di SDN 74 Kota Tengah. Beberapa hal yang perlu mendapat perhatian pada waktu melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu temuan yang dialami oleh peneliti, serta temuan kondisi pembelajaran yang teramati pada peserta didik.

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada siklus 1, peneliti terlebih dahulu melakukan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi oleh siswa sebelum adanya intervensi pembelajaran dengan metode *role playing* yang direncanakan. Setelah melaksanakan serangkaian aktivitas pembelajaran yang melibatkan metode pembelajaran *role playing*, peneliti kemudian melakukan *post-test* untuk mengevaluasi efektivitas metode *role playing* yang digunakan dan membandingkan hasilnya dengan *pre-test* sebagai indikator peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data hasil *pre-test*, dari total 16 siswa, nilai rata-rata yang dicapai adalah 51,25, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut masih jauh di bawah standar yang ditetapkan, yaitu rata-rata kelas ≥ 75 . Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 25%, yang artinya hanya 4 dari 16 siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan.

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 1, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 68,75. Meskipun terjadi peningkatan sebesar 17,5 poin dari nilai rata-rata *pre-test*, hasil tersebut masih belum mencapai target yang ditetapkan, yaitu rata-rata kelas ≥ 75 . Persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat menjadi 62,5%, namun angka ini masih belum mencapai target minimal 75%.

Selain itu, nilai perolehan aktivitas siswa berada pada angka 63,6 yang termasuk dalam kategori cukup baik dan nilai perolehan aktivitas guru menunjukkan rata-rata nilai sebesar 65.13 yang masuk dalam kategori cukup baik, tetapi masih kurang dari indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 80%. Jadi target pembelajaran belum tercapai secara optimal. Oleh karena itu, peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan pada siklus I untuk perbaikan dan penyempurnaan di siklus selanjutnya (siklus II).

Adapun refleksi dari siklus I adalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang tertib pada saat proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa yang kurang tertib tersebut mengerjakan aktivitas lain ketika guru sedang menjelaskan materi, berbicara dengan temannya, dan ada pula siswa yang lupa membawa buku pelajaran.

2. Penjelasan materi oleh guru kurang maksimal dilihat dari jawaban yang ditulis oleh siswa pada lembar kerja, masih banyak siswa yang menjawab dengan jawaban salah.
3. Guru kurang memberikan bimbingan dan arahan yang cukup kepada siswa selama *role playing*
4. Guru kurang memberikan arahan dan dorongan selama penampilan untuk memastikan siswa memerankan tokoh-tokoh dengan benar.

Dengan demikian untuk pembelajaran siklus II, hal-hal yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru, pada aspek penjelasan materi oleh guru. Pada aspek guru memberikan bimbingan dan arahan, perlu dipastikan bahwa bimbingan yang diberikan cukup dan efektif untuk membantu siswa selama *role playing*. Guru perlu lebih aktif memberikan arahan dan dorongan selama penampilan *role playing* untuk memastikan siswa memerankan tokoh-tokoh dengan benar.
2. Peserta didik diberi motivasi untuk memperhatikan penjelasan guru dengan menyampaikan manfaat dari menguasai materi yang dipelajari.

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan dengan fokus pada perbaikan beberapa aspek dari siklus 1, terutama dalam aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Pada siklus ini, guru lebih aktif dalam memberikan penjelasan materi, serta memberikan bimbingan dan arahan yang lebih efektif selama kegiatan *role playing*. Guru juga memastikan bahwa bimbingan yang diberikan membantu siswa dalam memerankan tokoh-tokoh dengan benar. Selain itu, guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menjelaskan manfaat menguasai materi yang dipelajari, sehingga siswa lebih fokus dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 2, aktivitas guru menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai sebesar 83,00, yang termasuk dalam kategori "Baik." Hal ini lebih baik dibandingkan siklus 1, di mana rata-rata nilai aktivitas guru hanya mencapai 65,13 yang tergolong dalam kategori "Cukup Baik." Peningkatan ini menandakan bahwa guru telah lebih menguasai metode pembelajaran dan mampu memfasilitasi proses belajar dengan lebih baik, serta telah memenuhi Indikator Kinerja Guru yang ditetapkan, yaitu mencapai nilai ≥ 80 .

Demikian pula, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus 2, rata-rata nilai aktivitas siswa adalah 82,5, yang juga tergolong dalam kategori "Baik." Ini menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus 1, di mana rata-rata aktivitas siswa hanya mencapai 63,6 yang masuk dalam kategori "Cukup Baik." Peningkatan ini mencerminkan adanya keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran dan telah sesuai dengan Indikator Kinerja Siswa mencapai nilai ≥ 80 .

Hasil evaluasi siswa juga menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Pada siklus 2, nilai rata-rata siswa mencapai 91,25 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 93,75%. Hal ini jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus 1, di mana nilai

rata-rata siswa hanya 68,75 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 62,5%. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu dengan nilai rata-rata kelas ≥ 75 dan persentase ketuntasan belajar minimal 75%. Peningkatan ini menandakan bahwa perbaikan yang dilakukan dalam siklus 2 berhasil meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil di atas, penerapan metode *role playing* terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus 2 yang mencapai 91,25 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 93,75%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, serta indikator kinerja pembelajaran telah tercapai.

Peningkatan aktivitas guru dan siswa yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 2 menegaskan bahwa metode *role playing* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif. Karena semua target dan indikator pembelajaran telah terpenuhi, maka penelitian tindakan kelas ini dianggap selesai pada siklus 2 dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dari hasil refleksi ini guru lebih memperhatikan bagaimana cara menjelaskan materi kepada siswa, mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi, memberikan bimbingan dan arahan untuk membantu siswa selama *role playing* untuk memastikan siswa memerankan tokoh-tokoh dengan benar. Ditambah guru juga memberikan motivasi untuk memperhatikan penjelasan guru dengan menyampaikan manfaat dari menguasai materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian dan pemberlajaran per siklus diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa khususnya pada materi kisah Nabi Ibrahim. Adanya pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar dan keaktifan pada siswa, tapi juga pengetahuan dan peningkatan keterampilan.

KESIMPULAN

Terdapat peningkatan hasil belajar dan peningkatan aktifan pada siswa disetiap siklus, hal ini diketahui dari kenaikan prosentase hasil tes belajar siswa dan hasil observasi yang dilakukan pada guru dan siswa. Pada siklus 1 diperoleh nilai rata-rata yang termasuk kategori cukup baik sedangkan pada siklus 2 diperoleh nilai rata-rata yang termasuk pada kategori sangat baik. Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi kisah Nabi Ibrahim pada kelas II di SDN 75 Kota Tengah dapat ditingkatkan melalui penerapan metode pembelajaran *role playing*. Di mana keberhasilan dari penerapan metode *role playing* ini terletak pada perencanaan yang matang, seperti pemberian materi, bimbingan dan arahan kepada siswa untuk

berperan sesuai dengan tokoh-tokoh, dan memotivasi siswa untuk memperhatikan penjelasan guru dengan menyampaikan manfaat dari menguasai materi yang dipelajari.

Saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan peneliti dapat meminta untuk siswa menghafal teks dari tokoh yang akan diperankannya, sehingga siswa dapat memerankan tokoh dan memahami materi pembelajaran. Guru juga perlu memperhatikan bahwa guru hanya sebagai fasilitator yang menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Basiroh, U. (2017). Peningkatan hasil belajar dan imtak pada materi rendah hati, hemat dan sederhana melalui 3 steps of role playing based on daily short story kelas VIII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(1), 80-91
- Hamalik, O. (2009). *Perencanaan Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara. hal. 199
- Isya, M. A. (2020). Role-playing dalam Meningkatkan Hasil dan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Hijrah Nabi ke Madinah pada Siswa Kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil Tahun Pelajaran 2019-2020. *PROGRESSA Journal of Islamic Religious Instruction*, 4(1), 41-50
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alv, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148-159
- Kadariusman. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Pai Materi Kisah Sahabat Kholifah Abu Bakar As Shiddiq Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN I DARMAJI KEC.KOPANG Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(2), 7-13
- Kumalasari, N. (2020). Implementasi Desain Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Badrussalam Surabaya. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 16(2), 162–172.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 9(2), 193-210
- Undang-Undang Republik Indonesia No.14 Tahun 2005. (2006). *Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Departemen Agama RI.
- Winkel, W.S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.