

**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role
Playing Pada SD Negeri 29 Banda Aceh**

Dewi Marlinda

Dewi Marlinda adalah Guru pada Pada SD Negeri 29 Banda Aceh , Indonesia
Email : dewiuning88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas VI-A di SD Negeri 29 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI-A di SD Negeri 29 Banda Aceh, pada bulan Januari sampai bulan Maret 2022. Subyek yang dikenai tindakan adalah Siswa kelas VI-A SD Negeri 29 Banda Aceh . Pengumpulan data menggunakan teknik Dokumentasi, Observasi dan Tes. Siswa kelas VI-A mendapat nilai rata-rata naik menjadi 81. Penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis interaktif yang langkah-langkahnya sebagai berikut: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VI-A di SD Negeri 29 Banda Aceh . Hal ini terlihat dari 34 siswa pada saat sebelum menggunakan metode *Role Playing* yang nilainya di atas KKM sebanyak 15 siswa atau 44%, namun setelah menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I jumlah siswa yang nilainya di atas KKM sebanyak 21 siswa atau 62%, dan pada siklus II siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 28 siswa atau 82%. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum menggunakan metode *Role Playing* sebesar 72 pada siklus I menjadi 74 dan pada siklus II menjadi 81.

Katakunci : hasil belajar, role playing

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami perkembangan dalam mewujudkan generasi muda yang mampu menghadapi globalisasi. Berbagai upaya dilakukan agar tujuan pendidikan di Indonesia tercapai . Salah satunya dibuatlah kurikulum pendidikan, baik ditingkat Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Umum, Bahkan Perguruan Tinggi. Salah satu mata pelajaran yang harus disampaikan pada anak didik yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pendidikan Agama Islam secara garis besar bertujuan untuk membina manusia agar menjadi hamba Allah SWT. yang sholeh dengan seluruh aspek kehidupan, perbuatan, pikiran, dan perasaan. Khususnya agar manusia selalu mengabdikan diri dan menyembah Allah SWT. Seperti pada Q.S Adz Dzariyat (56).

Artinya :” *Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.* (Depag RI, 2009 : 862)”

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan ditingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pendidikan Agama Islam sangat komplek, sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan metode pembelajaran agar ilmu agama Islam dapat dimengerti, dipahami dan dijadikan pedoman hidup di dunia. Pembelajaran bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Hal ini terbukti dengan hasil ulangan para siswa berbeda-beda, padahal mendapat pelajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama. Menurut Rohmat (2000:1) belajar juga merupakan proses komplek dan unik yang melibatkan beberapa aspek kepribadian baik fisik maupun mental.

Apalagi pada materi Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya . Pada materi ini siswa diharapkan untuk memahami dan meneladani kisah-kisah atau Sejarah Peradaban Islam. Pada materi ini sebagian siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena materi bersifat cerita. maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa. Guru diharapkan mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan jelas dan strategis. Sampai saat ini, masih ada siswa kelas VI-B di SD Negeri 29 Banda Aceh, Kecamatan Baiturrahman, tahun pelajaran 2021/2022 mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya . Guru menganggap bahwa dengan pembelajaran mata pelajaran yang ditentukan dan dijumpai hanya mencatat, mendengar, dan menghafal sehingga yang diperoleh hanya cerita dan penjelasan. Sehingga siswa tidak dapat mengimplementasikan materi pelajar dalam kehidupan sehari-hari dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya . Metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Karena, selama ini siswa kelas VI-B SD Negeri 29 Banda Aceh mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam menyakini, memahami, dan menghayati agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati

Dewi Marlinda, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role,..... Pp. 620-631

hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat guna mewujudkan persatuan nasional (Depag RI, 2005:10). Menurut Abuddin Nata (2007:161), bahwa Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai pendidikan yang didasarkan pada nilai-nilai ajaran Islam sesuai yang tercantum dalam Al-Quran dan Hadis serta dalam pemikiran para ulama dan dalam praktek sejarah umat Islam.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan dan asuhan terhadap siswa agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakini secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidup demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat

a. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Agama Islam

1) Fungsi Pendidikan Agama Islam

- a) Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman untuk *mencapai* kebahagiaan hidup didunia dan diakhirat.
- b) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. serta akhlak mulia.
- c) Penyesuaian mental siswa terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Pendidikan Agama Islam .
- d) Perbaikan kesalahan-kesalahan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan.
- e) Pencegahan dari hal-hal negatif budaya asing dalam kehidupan sehari-hari.
- f) Penyaluran siswa untuk mendalami Pendidikan Agama Islam ke lembaga yang lebih tinggi

2) Tujuan Pendidikan Agama Islam

- a) Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan ,dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman ,dan pembiasaan peserta didik tentang Agama Islam.
- b) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama, dan berakhlak mulia, yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, adil, disiplin, toleransi, menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah. (Kurikulum KTSP SD, 2010: 5)

Dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam adalah mengajarkan, membina dan mendasari kehidupan anak didik dengan nilai-nilai agama Islam dan membentuk anak didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. sehingga dia mampu menjalankan perintah- perintah Allah SWT. dan menjauhi larangan-laranganNya.

Metode Role Playing

Role Playing atau yang sering disebut bermain peran, pada prinsipnya merupakan metode untuk “menghadirkan” peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu “pertunjukan peran” di dalam kelas atau pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya : menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam “pertunjukan” dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

b. Langkah-langkah Penerapan Metode *Role Playing*

Menurut Basyiruddin Usman (2002:52-53) langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* sebagai berikut :

1) Persiapan

Dalam tahap ini menentukan pokok masalah yang akan dimainkan, menentukan para pemain, dan mempersiapkan siswa lainnya sebagai pendengar.

2) Pelaksanaan

Setelah mempersiapkan pemainnya, maka dipersilahkan untuk memainkan peran selama 4-5 menit.

3) Tindak Lanjut

Dalam menindaklanjuti bermain peran dapat dilanjutkan dengan tanya jawab, diskusi, kritik, dan analisis persoalan. Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan tentang langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran :

- 1) Menentukan topik atau pokok masalah yang akan dimainkan
- 2) Guru menunjuk dua orang siswa atau lebih untuk memrankan karakter
- 3) Guru mempersilahkan pada siswa untuk memainkan peran selam 10-15 menit
- 4) Apabila siswa telah selesai dalam berperan, guru menghentikan *Role Playing*
- 5) Siswa lainnya diminta untuk mengamati
- 6) Dilanjutkan dengan tanya jawab, diskusi, kritik, dan analisis persoalan
- 7) Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut

c. Tujuan Penerapan Metode *Role Playing*

Menurut Ismail (2008:84) menyatakan bahwa tujuan penerapan metode *Role Playing* adalah :

- 1) Memberikan pengalaman konkrit dari apa yang telah dipelajari
 - 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
 - 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan social
 - 4) Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang konkrit
 - 5) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa
 - 6) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan pada siswa
- d. Kelebihan metode *Role Playing*

METODE PENELITIAN

Sumber Data Penelitian

Sumber penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VI-B SD Negeri 29 Banda Aceh sebanyak 34 siswa, serta beberapa orang guru atau teman sejawat dan kepala sekolah SD Negeri 29 Banda Aceh

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti sendirilah yang menjadi instrument. Peneliti meninjau langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan fokus penelitian. Untuk memperoleh data dan informasi yang akurat, maka perlu teknik pengumpulan data yang sesuai dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a) Dokumentasi

Dokumentasi adalah setiap bahan tertulis maupun film dari record yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik (Moleong, 2008:161), atau bisa juga mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, dan sebagainya (Arikunto 2006:202).

Metode ini digunakan mengumpulkan dokumen-dokumen yang terkait dengan pembelajaran materi Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya yang berlangsung di SD Negeri 29 Banda Aceh seperti silabus, RPP, prota, dan promes.

b) Observasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang proses belajar mengajar dalam kelas yakni kemampuan guru dalam penerapan metode *Role Playing* dalam menyampaikan pembelajaran sejarah.

Metode ini juga digunakan untuk mengamati secara langsung tentang respond siswa terhadap materi yang disampaikan . Respond siswa direkam dalam lembar observasi yang hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar.

c) Test

Test yang digunakan dalam penelitian ini adalah test yang berbentuk pilihan ganda yaitu bentuk test yang mempunyai satu jawaban benar atau salah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Pada penelitian tindakan kelas siklus 1 ini, peneliti mengacu pada peningkatan hasil belajar siswa dengan metode *Role Playing*. Siklus 1 dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan, satu pertemuan 2 jam pelajaran (2x35 menit), yaitu pada hari selasa, 18 Januari 2022. Pokok pembahasan pada siklus 1 pada materi keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya, tentang kisah khalifah Umar bin Khattab. Pada siklus 1 ini peneliti akan menerapkan metode *Role Playing*. Hasil pengamatan terhadap tes siswa secara individu setelah siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Nilai	Frekuensi	Persentase
74-90	21	62%
70-73	6	17%
65-69	2	6%
60-64	1	3%
00-59	4	12%
Jumlah	34	100%

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Tabel 2
Persentase Ketuntasan Siswa Siklus 1

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
74-100	21	62%	Tuntas
00-73	13	38%	Tidak Tuntas
Jumlah	34	100%	

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan sebagaimana tersebut diatas, peneliti bersama observer mengadakan diskusi diruang guru untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran yang telah peneliti lakukan pada siklus 1. Adapun refleksi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1) Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang dicatat oleh observer, selama pelaksanaan pembelajaran ada hal-hal penting untuk perbaikan siklus berikutnya:

- a) Suasana kelas belum kondusif. mengakibatkan jalannya drama masih kurang dapat dipahami oleh sebagian siswa, karena suara percakapan dalam drama terganggu oleh sebagian siswa yang masih ramai dalam kelas.
- b) Siswa yang memainkan peran kurang memahami teks dalam percakapan. Karakter peran belum muncul dalam siswa.
- c) Posisi siswa dalam memainkan peran kurang strategis dan kurang luwes. Guru belum bisa mengatur tempat yang dipakai dalam drama.

2) Hasil Belajar Siklus 1

Hasil belajar siklus 1 yang diperoleh siswa kelas VI-B di SD Negeri 29 Banda Aceh pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sudah mengalami peningkatan dari kondisi awal. Hal tersebut diketahui dari hasil tes yang dilakukan setelah

Dewi Marlinda, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role,..... Pp. 620-631

melakukan pembejaran pada siklus 1. Adapun peningkatan persentasinyasebagai berikut:

Tabel 3
Persentase Ketuntasan Siswa Siklus 1

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
75-100	21	62%	Tuntas
00-74	13	38%	Tidak Tuntas
Jumlah	34	100%	

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Berdasarkan data diatas, siswa yang nilainya sudah mencapai atau diatas nilai KKM dari kondisi awal 44% dan pada siklus 1 menjadi 62% jadi naik sebanyak 18%. Adapun siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 56% dan pada siklus 1 menjadi 38%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 70%, sedangkan hasil tindakan pada siklus 1 mencapai 62%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus 1 harus dilanjutkan pada siklus II.

Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan penitian tindakan kelas siklus II dilakukan pada hari Kamis, 27 Januari 2022 dalam 2 jam pembelajaran yaitu jam ke 5 sampai jam ke 6. Sebagaimana pelaksanaan pada siklus 1, pada siklus II ini peneliti dibantu oleh rekan guru yang berperan sebagai observer. Pokok pembahasan pada siklus II adalah materi keteladanan Rasulullah SAW dan sahabatnya tentang meneladani perilaku khalifah Umar bin Khattab. Pada siklus II ini peneliti juga akan menerapkan metode *Role Playing*.

Tabel 4
Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase
95-100	2	6%
85-94	12	35%
74-84	14	41%
65-73	6	18%
00-64	0	0%
Jumlah	34	100%

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Tabel 5
Persentase Ketuntasan Siswa Siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
74-100	28	82%	Tuntas
00-73	6	18%	Tidak Tuntas
Jumlah	34	100%	

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Refleksi

Dalam kegiatan refleksi, peneliti mengadakan diskusi dengan observer untuk membahas pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II. Adapun refleksi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1) Proses Pembelajaran

Jalannya proses pembelajaran pada siklus II telah tampak adanya peningkatan antara lain:

- a) Siswa sudah aktif dalam pembelajaran.
- b) Siswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran.
- c) Guru sudah dapat mengatur situasi dan kondisi saat proses pembelajaran.

2) Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar siklus II yang diperoleh siswa kelas VI-B di SD Negeri 29 Banda Aceh pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sudah mengalami peningkatan dari pelaksanaan siklus I. Hal tersebut diketahui dari hasil tes yang dilakukan setelah melakukan pembelajaran pada siklus II. Adapun hasil belajar pada siklus II persentasenya sebagai berikut :

Tabel 6
Persentase Ketuntasan Siswa Siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
74-100	28	82%	Tuntas
00-73	6	18%	Tidak Tuntas
Jumlah	34	100%	

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Berdasarkan data diatas, siswa yang nilainya sudah mencapai atau diatas nilai KKM dari kondisi awal 44% dan pada siklus II menjadi 82% jadi naik sebanyak 38%. Adapun siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 56% dan pada siklus II menjadi 18% jadi turun menjadi 38%. Penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Pembahasan Pra Siklus

Melalui hasil observasi dapat diketahui bahwa pada saat pra siklus hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum maksimal. Dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Apalagi pada materi Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya .

Pada materi ini siswa diharapkan untuk memahami dan meneladani kisah-kisah atau Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya. Pada materi ini sebagian siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena materi bersifat cerita, maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Proses penerapan metode *Role Playing* dapat dimulai dengan menentukan materi pembelajaran yang akan di ajarkan, menentukan sumber belajar, membuat skenario drama, melaksanakan pertunjukan peran, dan evaluasi pemahaman siswa. Dengan metode ini berarti siswa berperan langsung dalam pembelajaran. Siswa berperan seperti kisah yang ada dalam materi pembelajaran.

Sebagian siswa memerankan skenario yang dibuat oleh guru, dan siswa yang lainnya memperhatikan jalannya pertunjukkan peran.

Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* diharapkan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan . Hasil belajar dan rata-rata nilai siswa juga diharapkan dapat meningkat dari sebelum metode ini dilakukan.

Pembahasan Siklus I dan Siklus II

a. Peningkatan Hasil Belajar

Pembelajaran pada materi Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya tentang kisah Umar Bin Khattab pada kelas VI-B di SD Negeri 29 Banda Aceh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.

Hal ini ditunjukkan dengan nilai siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sesudah pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

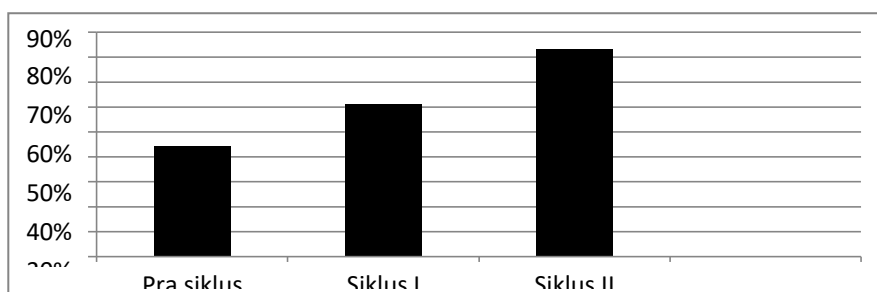
Tabel 7
Rekapitulasi Ketuntasan Siswa Kelas VI-B SD Negeri 29
Banda Aceh Pada Tiap Siklus

Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persen	Jumlah Siswa	Persen	Jumlah Siswa	Persen
Tuntas Nilai >74	15	44%	21	62%	28	82%
Tidak Tuntas Nilai <74	19	56%	13	38%	6	18%
Jumlah	34	100%	34	100%	34	100%

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Dari tabel diatas dapat disajikan diagram batang untuk membandingkan tingkat ketuntasan siswa sebelum perbaikan (pra siklus), siklus I, dan siklus II pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VI-B SD Negeri 29 Banda Aceh sebagai berikut:

Gambar 1.



Sumber : Hasil Olahan Data Penelitian
Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar tiap Siklus.

Dari tabel dan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa pada proses pra siklus atau nilai Ujian Tengah Semester genap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI-B di SD Negeri 29 Banda Aceh, setelah dievaluasi diperoleh hasil yang tidak memuaskan dimana 56% atau sebanyak 19 siswa tidak tuntas sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 74, sedangkan yang nilainya diatas KKM hanya 44% atau sebanyak 15 siswa.

Untuk itu diadakan perbaikan pembelajaran siklus I dengan menggunakan metode *Role Playing*. Hasil siklus I adalah 62% atau sebanyak 21 siswa tuntas dan 38% atau 13 siswa tidak tuntas. Hasil Belajar pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pra siklus ke siklus I.

Setelah dilakukan pembelajaran siklus II diperoleh hasil yang sudah memuaskan. Sebanyak 82% atau 28 siswa tuntas dan 18% atau 6 siswa tidak tuntas, ini menandakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus II telah berhasil.

Dewi Marlinda, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role,..... Pp. 620-631

Hal ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VI-B di SD Negeri 29 Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh.

b. Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas

Peningkatan Hasil Belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VI-B di SD Negeri 29 Banda Aceh setelah dilakukan penelitian juga harus diikuti oleh meningkatnya nilai Rata-rata siswa. Pada penelitian ini indikator nilai rata-rata siswa yang ingin dicapai yaitu 75-80. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh pada setiap siklus sebagai berikut:

Tabel 8
Rata-rata siswa setiap siklus

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	72	74	81

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa rata-rata siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V-I SD Negeri 29 Banda Aceh telah meningkat pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I rata-rata siswa kelas VI-B naik dari pra siklus 72 menjadi 74. Kemudian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diperoleh hasil rata-rata siswa kelas VI-B naik dari siklus I 74 menjadi 81. Rata-rata pada siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas VI-B pada siklus II telah meningkat seperti yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 29 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2021/2022, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi Keteladanan Rasulullah SAW dan Sahabatnya pada siswa kelas VI-B di SD Negeri 29 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini bisa dilihat dari hasil peningkatan nilai dibawah ini.

Kondisi awal (pra siklus) siswa yang nilainya diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 74 sebanyak 15 siswa atau 44% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 19 siswa atau 56%. Pada siklus I siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 21 siswa atau 62% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 13 siswa atau 38%. Pada siklus II siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 28 siswa atau 82% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 6 siswa atau 18%. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum

menggunakan metode *Role Playing* sebesar 72 pada siklus I menjadi 74 dan pada siklus II menjadi 81.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media
- Anissatul Mufarokah. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Sukses offset
- Bahdin Nur Tanjung & H. Ardial. 2008. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*.
Jakarta : Kencana
- Basyiruddin Usman. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta : Ciputat Press
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Penerbit J-ART
- Hasan Basri. 2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Hisyam Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Gaung Persada
- Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Pakem Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan*. Semarang : Rasail Media Group
- Kartono. 1995. *Psikologi Umum*. Bandung : Mandar Maju
- Lexy J.Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2003. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Sardiman. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rajawali
- Siti Habibatin. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta :Grafindo Persada
- Slameto. 1998. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Sudjana. 2010. *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta : Grafindo Persada
- Suharsimi Ari Kunto. 2006. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suparno. 2002. *Materi Pendidikan Agama Islam* .Bandung : Alfabet.
- Suwarsih Madya. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Salatiga : PT. Bumi Aksara
- Syah Muhibbin. 1999. *Metodologi Penelitian Agama*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta