

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap guru dan orang tua mempunyai harapan dalam keberhasilan belajar anak. Ketika siswa dapat menyerap ilmu pengetahuan dan hasil akhir evaluasi dengan nilai yang memenuhi ketuntasan maka guru akan merasa bangga dan puas, melihat hasil akhir proses belajar mengajar sukses.

Pendidikan agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.¹ Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa Sekolah Dasar (SD) merupakan hal penting dalam kehidupan sehari-hari yang sangat mendasar untuk mengembangkan kehidupan individu peserta didik dalam beagama, seni, kreativitas, berkomunikasi, nilai, dari berbagai dimensi integensi yang sesuai dengan diri seorang peserta didik dan diperlukan masyarakat. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah berhubungan antara manusia dengan Allah juga hubungan manusia dengan manusia serta hubungan sosial masyarakat bagi kehidupan siswa sekarang sampai masa yang akan datang. Sehingga pendidikan agama di sini berperan penting dalam implementasi kurikulum.

¹ Zakiyah Daradjad, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), h.86

Kenyataan yang dialami bagi para siswa sekarang, Pendidikan agama Islam telah menjadi mata pelajaran yang dianggap membosankan bagi siswa sekolah dasar membuat mata pelajaran ini beserta gurunya ditakuti oleh para siswa sehingga siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya. Ada berbagai macam metode penyampaian yang digunakan oleh guru dengan tujuan agar lebih mudah diterima oleh siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sulit, membosankan dan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang kurang menyenangkan sehingga menyebabkan motivasi belajar anak kurang dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa rendah. Dari pelajaran Pendidikan Agama Islam yang membosankan dan sulit, ada sebagian siswa yang membutuhkan bantuan orang lain atau membutuhkan pelayanan khusus dalam proses pembelajaran untuk memahami suatu materi. Anak tersebut termasuk ke dalam kategori anak berkesulitan belajar. Anak berkesulitan belajar biasa ditemui pada kelas-kelas awal, salah satunya adalah kelas 2 SD. Seperti yang disampaikan Sunardi (2000:69) “Sebagian besar dari siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran terdapat di kelas-kelas awal adalah anak secara pedagogis disebut Berkesulitan Belajar Spesifik atau sering dikenal dengan Disfungsi Minimal Otak”. Secara keseluruhan hampir di setiap sekolah pasti ditemui anak berkesulitan belajar yang mengarah pada hasil belajar yang rendah.

Dimiyati dan Mudjiono (2009 : 2000)² menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan nilai. Alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam untuk anak yang berkesulitan belajar yaitu dengan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mengubah strategi pembelajaran yang awalnya ceramah menjadi strategi yang dapat menciptakan pola interaksi edukasi yang sesuai dengan kondisi yang ada sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran. Karena kondisi siswa yang membutuhkan bantuan orang lain, maka metode yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan metode bermain peran.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode bermain peran ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui metode bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.³ Bermain peran merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif untuk membantu memenuhi kebutuhan siswa, dimana terdapat rasa tanggung jawab dengan tugas masing-masing siswa serta dapat menyampaikan tugasnya sehingga menimbulkan kerjasama yang baik guru dan siswa, dan anak yang berkesulitan belajar dapat mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam

² Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta

³ Jumanta Hamdayama, S.Pd, M.Si, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 189-190.

dengan aktif. Metode bermain peran dan demonstrasi dalam pembelajaran menyampaikan pesan teks pendek adalah sebuah metode belajar di mana siswa memerankan orang. Menurut Yunus Abidin (2014: 241-242) mendefinisikan pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran dimana siswa didorong untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Berdasarkan gambaran di atas, peneliti tertarik untuk dapat menjadikan sebuah judul ” **Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Pendidikan Agama Islam Kelas II SDN PESANTREN 2 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2018-2019**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode bermain peran pada Pendidikan Agama Islam siswa kelas II?
2. Bagaimana pengaruh penerapan metode bermain peran pada Pendidikan Agama Islam siswa kelas II?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran pada Pendidikan Agama Islam siswa kelas II.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran pada Pendidikan Agama Islam siswa kelas II.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi guru :

Hasil Penelitian ini memberikan landasan berfikir bagi guru Pendidikan Agama Islam

- a. Khususnya guru SD dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Diperolehnya model pembelajaran bermain peran untuk siswa yang berkesulitan belajar, konsentrasi belajar kurang dan bagi siswa yang tidak berani bertanya atau menjawab pertanyaan guru.
- b. Membantu memperlancar proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran.
- c. Menambah pemahaman tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas sehingga para guru dapat meningkatkan pembelajaran untuk memecahkan segala permasalahan yang ada.
- d. Mendorong guru untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang lain untuk memperbaiki kinerjanya.

2. Manfaat bagi siswa:

- a. Adanya suasana hubungan yang lebih akrab dan menyenangkan sehingga siswa lebih semangat dalam belajar Pendidikan Agama Islam.
- b. Meningkatnya keaktifan siswa dengan menjawab pertanyaan karena adanya kompetisi antar siswa.

- c. Bagi siswa kegiatannya merupakan pengayaan dan menambah motivasi belajar.
- d. Bersifat efisien, artinya mandiri dalam konsentrasi siswa.
- e. Dapat meningkatkan rasa tanggungjawab dan percaya diri siswa.

3. Manfaat bagi Sekolah

- a. Tumbuhnya motivasi pengajar/guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang bermutu.
- b. Sebagai masukan untuk melaksanakan perbaikan kebijakan dalam proses belajar mengajar.
- c. Tumbuhnya iklim pembelajaran siswa yang aktif di sekolah dasar.
- d. Menambah model pembelajaran yang dapat diterapkan bagi siswa disekolah.

E. Definisi Operasional

Definisi operasioal perlu dilakukan untuk memudahkan pengukuran dan mempermudah dalam penggalian data di lapangan. Untuk menghindari salah pengertian mengenai makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa definisi operasional sebagai berikut :

1. Model pembelajaran dapat didefinisikan pula sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman serta kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan belajar. Dari beberapa jenis pembelajaran ada yang disebut dengan *Role Playing* (bermain peran). Strategi ini diterapkan untuk memandang siswa sudah memiliki

pengetahuan tentang sebuah topik yang akan dipelajari sekalipun kadarnya berbeda-beda. Karena itu, untuk menggali pengetahuan atau kemampuan siswa, guru dapat meminta siswa menuliskan pertanyaan tentang topik yang akan dipelajari diatas kertas untuk kemudian pertanyaan diacak untuk dijawab temannya sendiri.

2. Hasil belajar siswa adalah pengetahuan siswa yang diperoleh setelah melakukan proses belajar yang diukur dengan menggunakan alat ukur tes. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat mengembangkan teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

1. Sumanti M Saleh (2015) yang berjudul “Implementasi Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati”. Hasil Penelitian menunjukkan terjadi peningkatan prestasi 25 siswa setelah menggunakan metode bermain peran. Hal ini dilihat dari hasil penelitian yaitu sebesar 76%.

2. Nurul Fatimah Umairoh (2015) yang berjudul “Mengembangkan Moral melalui Penggunaan Metode Bermain Peran di Kelompok Bermain Nurul Hikmah Surobayan Argomulyo Sedayu Bantul”. Berdasarkan Penelitian menunjukkan moral anak dapat dikembangkan melalui penggunaan metode bermain peran dengan hasil pencapaian sebelum menggunakan metode bermain peran 41,7% dan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I sampai Siklus III terjadi perkembangan 81.09%.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

Bab 1 adalah Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, kegunaan, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab 2 adalah landasan teori dan hipotesis yang berisi teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

Bab 3 adalah metodologi penelitian yang memaparkan beberapa hal penting yang berhubungan dengan langkah-langkah yang dilakukan dalam

persiapan, proses dan akhir penelitian. Urutan pembahasan disusun sebagai berikut: (a) Desain Penelitian (b) Setting Penelitian, dan (c) prosedur Penelitian.

Bab 4 adalah hasil penelitian memuat pembahasan yang mencakup: (a) Paparan Hasil Tindakan, yakni: (i) Paparan Tindakan Siklus I, (ii) Paparan Tindakan Siklus II, dan seterusnya, (b) Pembahasan, yakni refleksi atas siklus I dan siklus II dengan didasarkan pada variabel yang dibahas.

Bab 5 Penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah garis besar hasil penelitian, sedangkan saran adaah beberapa rekomendasi strategis yang dapat memberi kontribusi bagi pengembangan metode belajar aktif ke depan.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang.⁴ *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. *Role playing* sering sekali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain. Maka, metode bermain peran (*role playing*) adalah metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.

⁴ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm. 101.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui metode bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.⁵

2. Manfaat Metode Bermain Peran

Selain itu manfaat yang dapat diambil dari metode bermain peran adalah:

- a. Role playing dapat memberikan semacam hidden practice, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
- b. Role playing melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- c. Role playing dapat memberikan kepada murid kesenangan karena role playing pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan ke dunia kita.⁶

⁵ Jumanta Hamdayama, S.Pd, M.Si, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 189-190.

⁶ Jumanta Hamdayama, S.Pd, M.Si, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 189-190

Langkah-langkah pembelajaran role playing adalah sebagai berikut:

- a. Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- b. Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- c. Menyusun tahap-tahap permainan. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan inti adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
- e. Pemeran, pada tahap ini peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- f. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.⁷

Kelebihan Metode Bermain Peran

⁷ Jumanta Hamdayama, S.Pd, M.Si, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 191.

- a. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.⁸

Kelemahan Metode Bermain Peran

- a. Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu.
- c. Memerlukan tempat yang luas.
- d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.⁹

B. Kajian Tentang Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar

⁸ Jumanta Hamdayama, S.Pd, M.Si, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 191.

⁹ Jumanta Hamdayama, S.Pd, M.Si, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 191.

peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Syaiful Sagala, 2005).

Secara luas, Joyce dan Weil (2000:13) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multi media, dan bantuan belajar melalui program komputer. Hakikat mengajar menurut Joyce dan Weil adalah membantu belajar (peserta didik) memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan belajar bagaimana cara belajar.

Merujuk pada dua pendapat di atas, penulis memaknai model pembelajaran adalah suatu cara yang dipilih pendidik untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan seperti memecahkan masalah dan menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri. Dan model pembelajaran sebagai suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu, dalam pola tersebut dapat terlihat kegiatan guru-peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada peserta didik. Di dalam pola pembelajaran yang dimaksud terdapat karakteristik berupa rentetan atau tahapan perbuatan/kegiatan guru-peserta didik atau dikenal dengan istilah sintaks dalam peristiwa pembelajaran. Secara implisit di balik tahapan

pembelajaran tersebut terdapat karakteristik lainnya dari sebuah model dan rasional yang membedakan antara model pembelajaran yang satu dengan model pembelajaran yang lainnya.

2. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan ialah bimbingan atau pertolongan secara sadar yang diberikan oleh pendidik kepada si terdidik dalam perkembangan jasmaniah dan rohaniyah ke arah kedewasaan dan seterusnya ke arah kepribadian muslim.¹⁰ ”Sedangkan Pendidikan agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran- ajaran Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran- ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.¹¹ Sementara itu, Zuhairini menegaskan bahwa Pendidikan Agama Islam berarti “usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam.”

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha yang dilakukan untuk mengarahkan dan

¹⁰ Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Alma'arif, 1962), h. 31

¹¹ Zakiyah Daradjad, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), h.86

membimbing anak didik menuju terbentuknya insan kamil berdasarkan nilai-nilai etika Islam dengan tetap memelihara hubungan baik terhadap Allah , sesama manusia, diri sendiri dan alam sekitarnya.

Tujuan pendidikan merupakan faktor yang sangat penting karena merupakan arah yang hendak dituju oleh pendidikan itu sendiri. Demikian pula dengan Pendidikan Agama Islam yang tercakup mata pelajaran akhlak mulia yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa Sekolah Dasar (SD) merupakan hal penting dalam kehidupan sehari-hari yang sangat mendasar untuk mengembangkan kehidupan individu peserta didik dalam beagama, seni, kreativitas, bekomunikasi, nilai, dari berbagai dimensi integensi yang sesuai dengan diri seorang peserta didik dan diperlukan masyarakat.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah berhubungan antara manusia dengan Allah juga hubungan manusia dengan manusia serta hubungan sosial masyarakat bagi kehidupan siswa sekarang sampai masa yang akan datang. Sehingga pendidikan agama di sini berperan penting dalam implementasi kurikulum.

Pendidikan ialah bimbingan atau pertolongan secara sadar yang diberikan oleh pendidik kepada si terdidik dalam perkembangan jasmaniah

dan rohaniah ke arah kedewasaan dan seterusnya ke arah kepribadian muslim.¹² ”Sedangkan Pendidikan agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran- ajaran Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran- ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.¹³ Sementara itu, Zuhairini menegaskan bahwa Pendidikan Agama Islam berarti “usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam.”

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha yang dilakukan untuk mengarahkan dan membimbing anak didik menuju terbentuknya insan kamil berdasarkan nilai-nilai etika Islam dengan tetap memelihara hubungan baik terhadap Allah , sesama manusia, diri sendiri dan alam sekitarnya.

Tujuan pendidikan merupakan faktor yang sangat penting karena merupakan arah yang hendak dituju oleh pendidikan itu sendiri. Demikian pula dengan Pendidikan Agama Islam yang tercakup mata pelajaran akhlak mulia yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi manusia

¹² Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Alma'arif, 1962), h. 31

¹³ Zakiyah Daradjad, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), h.86

yang beriman dan bertaqwa. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa Sekolah Dasar (SD) merupakan hal penting dalam kehidupan sehari-hari yang sangat mendasar untuk mengembangkan kehidupan individu peserta didik dalam beagama, seni, kreativitas, bekomunikasi, nilai, dari berbagai dimensi integensi yang sesuai dengan diri seorang peserta didik dan diperlukan masyarakat.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah berhubungan antara manusia dengan Allah juga hubungan manusia dengan manusia serta hubungan sosial masyarakat bagi kehidupan siswa sekarang sampai masa yang akan datang. Sehingga pendidikan agama di sini berperan penting dalam implementasi kurikulum.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang merupakan salah satu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan konstruktivisme (maksud mengembangkan teori atau pola). Pendekatan ini juga menggunakan strategi penelitian seperti naratif, atau study kasus.¹⁴

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas Menurut Tim Pelatih Proyek PGSM, PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan.¹⁵

Sedangkan menurut Mukhlis PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat sistematis reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Adapun tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki/meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan,

¹⁴ Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif dan Kuantitatif*. (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada. 2012). Hal. 28.

¹⁵ Abdul Mukhlis. (Ed). *Penelitian Tindakan Kelas*. (Makalah Panitia Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah untuk Guru-guru se-Kabupaten Tuban. 2002) Hal 3.

sedangkan tujuan penyertaannya adalah menumbuhkan budaya meneliti dikalangan guru.¹⁶

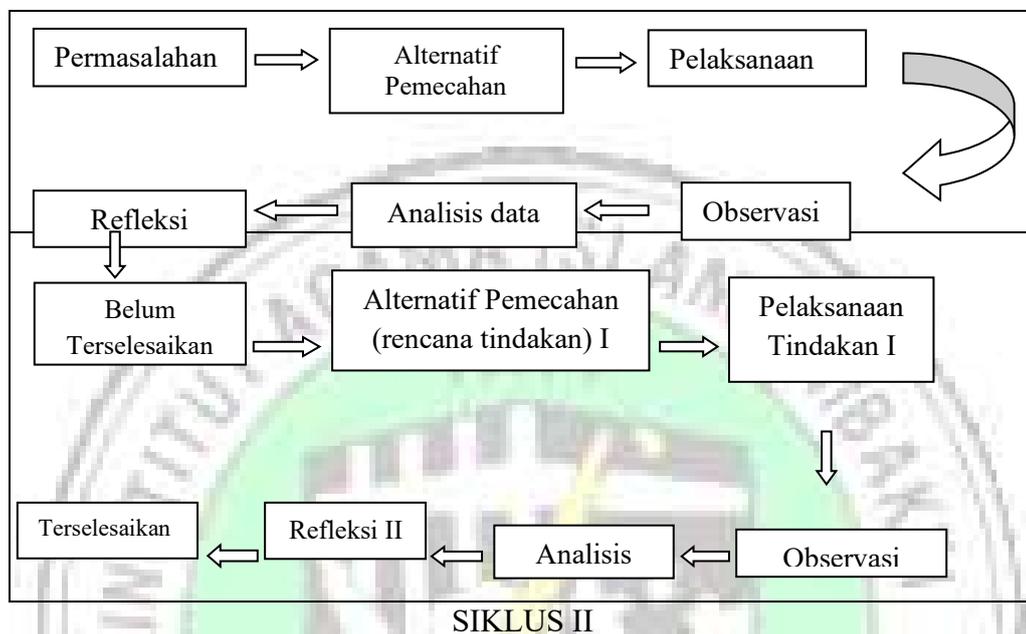
Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian ini adalah guru. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dan penelitian ini peneliti tidak bekerjasama dengan siapapun, kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga siswa tidak tahu kalau diteliti. Dengan cara ini diharapkan didapatkan data yang seobjektif mungkin demi kevalidan data yang diperlukan. Aspek yang diteliti adalah mengenai pokok bahasan “Shalat dan tata caranya”, Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dikarenakan rendahnya kemampuan siswa dalam menghafal bacaan dan memahami tata cara sholat.

Penelitian ini menggunakan jenis PTK, dimana jika pada siklus 1 tidak berhasil akan dilanjutkan pada siklus 2 dan seterusnya. Dalam penelitian ini masing-masing siklus terdapat 4 tahap yaitu: perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Setelah melakukan refleksi yang mencakup analisis dan penilaian terhadap proses serta hasil tindakan akan direncanakan tindakan baru untuk siklus berikutnya. Tindakan ditunjukkan untuk memperbaiki hal-hal yang kurang atau mempertahankan hal-hal yang dirasa cukup baik. Model penelitian yang digunakan adalah model PTK

¹⁶ 26 Mukhlis, *Penelitian Tindakan Kelas*. hal 5

“guru sebagai peneliti” dengan acuan model siklus yang dikembangkan dengan gambaran sebagai berikut :

Gambar 3.1 Alur dalam PTK



Gambar. 3.1 Diagram penelitian menurut Kemmis & Mc Taggart
Tahapan penelitian tindakan kelas (dalam Wiriaatmadja, 2006:66)

Adapun rancangan yang penulis susun untuk dijadikan pedoman penelitian dapat diperlihatkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1

Rancangan Pelaksanaan Siklus

	1.	Persiapan	
	2.	Deskripsi Awal	Masalah prestasi belajar (hasil

PraSiklus			belajar Pendidikan Agama Islam)
	3.	Penyusunan Rencana Tindakan	<p>a. Mengajukan permohonan ijin</p> <p>b. Pembuatan scenario pembelajaran dan lembar observasi</p> <p>c. Menyiapkan alat bantu mengajar, jurnal refleksi diri dan perangkat evaluasi</p> <p>d. Menelaah permasalahan</p> <p>e. Mempersiapkan RPP</p> <p>f. Membuat instrumen/soal</p> <p>g. Membuat kisi-kisi soal</p>
	4.	Pelaksanaan Tindakan	Proses Pembelajaran dengan dengan metode pembelajaran yang biasanya diterapkan
	5.	Pengamatan	<p>a. Memperhatikan aktivitas siswa saat PBM.</p> <p>b. Mencatat hal-hal yang berpengaruh terhadap tindakan yang diberikan</p>
	6.	Evaluasi/Refleksi	a. Melakukan evaluasi secara kritis untuk mengetahui kekurangan, kesalahan dan

			<p>kebenaran pembelajaran.</p> <p>b. Menganalisis hasil tingkat ketercapaian indikator</p> <p>c. Mencari faktor penyebab serta alternatif dari hal-hal yang telah ditemukan saat pelaksanaan dan pengamatan</p> <p>d. Guru belum dapat mengorganisasikan waktu pembelajaran dengan baik.</p> <p>e. Guru belum mengupayakan motivasi belajar yang baik di awal pembelajaran.</p> <p>f. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru.</p>
Siklus I	7.	Perencanaan	Menerapkan alternatif pemecahan masalah pada siklus I
	8.	Pelaksanaan Tindakan	Melaksanakan perencanaan dalam siklus II atau proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran bermain peran. Menurut Shaftel (via Sudjana, 2001) langkah-langkah pembelajaran kooperatif

			<p>tutorial bermain peran adalah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none">1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.2) Memilih partisipan/peran.3) Menyusun tahap-tahap peran.4) Menyiapkan pengamat.5) Pemeranan.6) Diskusi dan evaluasi.7) Pemeranan ulang.8) Diskusi dan evaluasi tahap dua.9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.
--	--	--	---

	9.	Pengamatan	<p>Mengamati jalannya pembelajaran yang berlangsung. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengamatan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pelaksanaan pengamatan oleh pengamat maupun peneliti sendiri terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. 2) Mencatat semua hasil pengamatan ke dalam lembar observasi. 3) Mendiskusikan dengan pengamat terhadap hasil pengamatan setelah proses belajar mengajar selesai dan membuat kesimpulan hasil pengamatan.
	10.	Evaluasi/Refleksi	Evaluasi siklus I
Siklus II	11.	Perencanaan dan penyempurnaan Tindakan	Atas dasar siklus I, dilakukan penyempurnaan tindakan yaitu dengan membekali siswa
	12.	Pelaksanaan Tindakan	Pelaksanaan program tindakan II

	13.	Pengamatan	Pengumpulan data tindakan II
	14.	Evaluasi/Refleksi	Evaluasi tindakan II (berdasarkan indikator keberhasilan)

B. Setting Penelitian Tindakan Kelas

Pada bab ini akan diuraikan yang dibagi menjadi 2 siklus yaitu :

1. Pelaksanaan Perbaikan Pra Siklus

Tempat : SDN Pesantren 2 Kota Kediri

Waktu : 8 Mei 2019

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas : II (dua)

2. Pelaksanaan Perbaikan Siklus I

Tempat : SDN Pesantren 2 Kota Kediri

Waktu : 11 Mei 2019

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas : II (dua)

3. Pelaksanaan Perbaikan Siklus II

Tempat : SDN Pesantren 2 Kota Kediri

Waktu : 15 Mei 2019

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas : II (dua)

Karakter Siswa

Jumlah Siswa Kelas II SDN Pesantren 2 Kec. Pesantren Kota Kediri adalah 22 siswa dengan perincian siswa laki-laki 10 anak dan siswa perempuan 12 anak.

Tiap siswa memiliki kemampuan yang heterogen.

Pada Kegiatan Pra Siklus tindakan dilaksanakan dengan Standar Kompetensi : shalat dan tata caranya

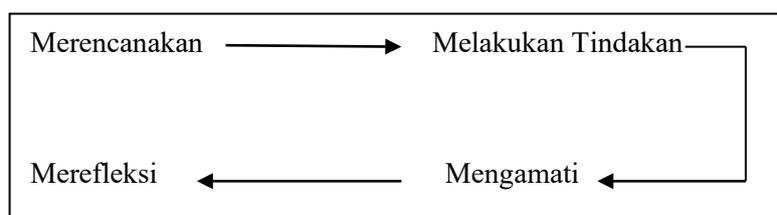
Pada Kegiatan Siklus I tindakan dilaksanakan dengan Standar Kompetensi : shalat dan tata caranya

Pada Kegiatan Siklus II tindakan dilaksanakan dengan Standar Kompetensi : shalat dan tata caranya

C. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti,1997:6). Yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Secara sederhana, PTK dilaksanakan berupa proses pengkajian berdaur (cyclical) yang terdiri dari 4 tahap seperti yang terlihat seperti gambar berikut:

Gambar 3.2 Kajian berdaur 4 tahap dalam PTK



Penjelasan alur di atas adalah :

1. Merencanakan, sebelum mengadakan penelitian adalah menyusun rumusan masalah, tujuan penelitian dan membuat rencana tindakan, termasuk didalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Melakukan tindakan, tindakan yang dilakukan peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa.
3. Mengamati, mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya metode bermain peran dalam pembelajaran.
4. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan.

Setelah dilakukan refleksi yang mencakup analisis, sintesis, dan penelitian terhadap hasil pengamatan dari proses serta hasil tindakan biasanya ada beberapa masalah yang perlu mendapat perhatian untuk dilakukan perencanaan ulang, tindakan ulang, serta diikuti refleksi ulang.

Penelitian yang dilakukan diawali dengan persiapan pelaksanaan pra tindakan terlebih dahulu. Kegiatan pra tindakan dilakukan pada hari Rabu, 8 Mei 2019. Untuk memperoleh data awal tentang pembelajaran, sebelum menerapkan model pembelajaran bermain peran dilaksanakan observasi pembelajaran.

Selama proses belajar mengajar, peneliti mengamati seluruh proses kegiatan belajar mengajar di kelas, yang meliputi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas II SDN Pesantren 2.

Pada tahap ini peneliti menyusun perencanaan pembelajaran atau skenario model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran metematika SD kelas II. Rencana pembelajaran pra siklus itu ditetapkan pendekatan model pembelajaran bermain peran yang pertama yaitu dengan memberikan penjelasan seperti biasa menggunakan metode ceramah kemudian memberi soal pada semua siswa yang terkait dengan penjelasan tersebut.

Pada penelitian ini data-data diperoleh dari hasil observasi saat pembelajaran dikelas yang meliputi: instrument observasi lembar kerja, instrument penelitian tes formatif, ketuntasan belajar siswa dan dokumentasi data tentang hasil belajar siswa.

Adapun data-data dalam penilaian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen observasi kegiatan guru dan siswa

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan kreatifitas guru dan siswa selama pelaksanaan penelitian menggunakan teknik pengajaran langsung untuk mengamati perubahan yang terjadi pada siswa setiap siklus. Lembar observasi yang digunakan adalah peranan guru sebagai fasilitator, belajar melalui pengalaman langsung, kebermaknaan pengalaman mengajar, prakarsa siswa, keragaman media belajar, perhatian terhadap kebutuhan. Dengan skor 1-10.

Pedoman penilaian hasil pengamatan adalah sebagai berikut:

$$Skor = \frac{skorperolehan}{90} \times 100$$

2. Untuk menilai ulangan atau tes formatif

Jumlah nilai yang diperoleh siswa, dibagi dengan jumlah siswa.

Sehingga diperoleh rata-rata tes formatif. Yang dapat dirumuskan

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata- rata

$\sum X$ = *Jumlahnilaisemuasiswa*

$\sum N$ = *Jumlahsiswa*

3. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua katagori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan kurikulum 2004 yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 75% atau nilai 75, dan kelas tuntas belajar bila dikelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 75%. Untuk menghitung prosentasi ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswayangtuntasbelajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

P: prosentasi ketuntasan

Nilai keaktifan siswa dapat diamati dengan lembar pedoman observasi perilaku siswa dikelas pada saat proses belajar mengajar. Penelitian sebagai instrument kunci, dimana peneliti menjadi orang yang mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Silabus

Yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang pembelajaran pengelolaan pembelajaran (RPP)

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Yaitu seperangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun tiap putaran

1. Lembar kegiatan siswa

Lembar kegiatan ini dipergunakan untuk membantu proses pengumpulan data hasil eksperimen,

4. Tes formatif

Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman Bahasa Indonesia yang telah dipelajari yang diberikan setiap akhir putara.

5. Lembar pengamatan aktifitas siswa

Lembar ini digunakan untuk pengumpulan data mengenai aktifitas siswa selama pembelajaran.

6. Tes pemahaman materi pelajaran

Instrumen yang disusun untuk menilai sejauh mana pemahaman materi siswa terhadap materi yang digunakan.

Pengumpulan data –data yang terkumpul kemudian dianalisis oleh penulis.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tahap sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan sesuatu obyek dengan sistematis fenomena yang diselidiki.¹⁷ Melalui observasi metode bermain peran, kemampuan guru dalam mengelola kelas akan dapat diketahui langsung gambaran yang utuh pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas II SDN Pesantren 2 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data dengan observasi, digunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.¹⁸

2. Dokumentasi

Dokumentasi berarti cara pengumpulan data dengan cara mencatat data-data yang sudah diketahui. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada subyek penelitian.¹⁹

3. Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian Unjuk Kerja adalah penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu.²⁰

Unjuk kerja yang dapat diamati seperti : bermain peran, praktek sholat dan lain-lain. Sebagai pendukung kegiatan pembelajaran peserta didik dapat bermain peran di depan kelas sebagai keterampilan atas dasar penilaian.

¹⁷ Sukandarrumidi. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2006) Hal. 69-70

¹⁸ Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, (Bandung : CV Baandung 2009) Hal. 145

¹⁹ Sukandarrumidi. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2006) Hal. 100-101

²⁰ Junaedi, Baihaqi. *Evaluasi Pembelajaran MI.* (Surabaya : LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya. 2009)

BAB IV

PAPARAN HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Hasil Tindakan

1. Paparan Tindakan Pra SIKLUS

Penelitian yang dilakukan diawali dengan persiapan pelaksanaan pra tindakan terlebih dahulu. Kegiatan pra tindakan dilakukan pada hari Rabu, 8 Mei 2019. Untuk memperoleh data awal tentang pembelajaran, sebelum menerapkan model pembelajaran bermain peran dilaksanakan observasi pembelajaran.

Selama proses belajar mengajar, peneliti mengamati seluruh proses kegiatan belajar mengajar di kelas, yang meliputi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas II SDN Pesantren 2.

a. Observasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan diketahui kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tenang, siswa tampak memperhatikan penjelasan guru. Namun pada pembelajaran inti siswa kurang aktif, beberapa siswa tampak bermain sendiri. Ketika guru menerangkan materi tampak beberapa siswa asyik bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga ketika mengerjakan LKS mereka mengalami kesulitan sehingga nilai mereka relatif rendah.

b. Refleksi

Kegiatan proses belajar mengajar pada pra tindakan belum berhasil. Dari hasil observasi penyebab kurang berhasilnya pembelajaran adalah siswa mengalami kesulitan dalam belajar. Setelah mengetahui hasil tes akhir ternyata belum menandakan ketuntasan dalam belajar. Hal ini dilihat dari hasil yang diperoleh siswa masih dibawah standar ketuntasan minimal.

c. Rencana Tindakan

Pada tahap ini peneliti menyusun perencanaan pembelajaran atau skenario model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam SD kelas II. Rencana pembelajaran pra siklus itu ditetapkan pendekatan model pembelajaran bermain peran yang pertama yaitu dengan memberikan penjelasan seperti biasa menggunakan metode ceramah kemudian memberi soal pada semua siswa yang terkait dengan penjelasan tersebut.

d. Pelaksanaan Tindakan

Siklus pertama ini dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2019. Pra siklus ini ada satu pertemuan, dari empat pertemuan tersebut yang digunakan untuk khusus untuk model pembelajaran bermain peran (masing-masing pertemuan 70 menit).

Pola-pola model pembelajaran bermain peran, antara lain sebagai berikut: Menyimak penjelasan – soal latihan – dari hasil soal yang nilainya terbaik dipilih sebagai partisipan/peran dan pengamat.

e. Observasi (Hasil Tindakan)

Peneliti mencatat pada lembar pengamatan siapa saja yang berhasil dan siapa saja yang belum berhasil mengerjakan tugasnya dengan baik. Dikatakan

berhasil apabila siswa telah mendapat nilai minimal 70, kurang dari 70 masih dikategorikan hasilnya belum memadai (belum baik). Berdasarkan hasil tugas yang dikerjakan siswa tersebut dapat diketahui bahwa setiap tugas yang dikerjakan hasilnya ada peningkatan yang signifikan dengan kemampuan belajarnya.

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi aktivitas siswa secara klasikal pra siklus

No.	Aktivitas siswa yang diamati	Kemunculan		Komentar
		Ada	Tidak ada	
1	Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru	√		Kurang maksimal ada sebagian siswa yang tidak mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru
2	Pengamat memberikan bimbingan belajar kepada pemeran	√		Pengamat masih ragu dan bingung dalam penyampaian materi yang bagaimana yang bisa diterima oleh

				partisipasi/pemeran.
3	Pengamat memberi kesempatan bertanya pada partisipan/pemeran	√		Siswa mulai dapat menanggapi pertanyaan/ide tapi masih menurut pemikirannya sendiri.
4	Mengerjakan tes evaluasi/latihan	√		Cukup baik, siswa dapat mengerjakan tes evaluasi/latihan

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi aktivitas siswa pra siklus

No	Nama siswa	Kemunculan	
		Ada	Tidak ada
1	ACHMAD ALJABAR ARJUNA	√	
2	AISYAH KAMILA RAMADHANI		√
3	ARRON FAZULIA AL YZAM		√
4	CHANTIKA SHERLY KUSUMA H.	√	
5	DHAVIN AKMAL ZIYADILLAH	√	
6	DHIYAUHAQ HILMY M.	√	
7	DVI PRADIPTA NOUR EKASARI		√
8	FADHILLA NUR AN NISA		√

9	FAITUZ FAJAR ABDULLAH	√	
10	JIHAN RIF 'AT ZAIN	√	
11	KAMAL INDRA FIRDAUS	√	
12	MAISUUNA ALIFAA ZAHRA	√	
13	MANDA ZERLINA ESTYAWAN		√
14	MOCH. AZRIL FAIRUZ	√	
15	MUHAMMAD RAYHAN AZRIL I.		√
16	MOCHAMMAD SIRIUS ALZAM Y.	√	
17	RAFFA REZWARA ASTHA B.	√	
18	RAHMA AULIA SARI DEWI	√	
19	RISMA APRILIA	√	
20	YUSUF KURNIAWAN	√	
21	ZAKI AHMAD FUADI		√
22	KHANZA SABIYA GHAISANI	√	

Sumber: Lembar observasi pra siklus meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mayoritas aktivitas belajar siswa masih belum mengalami peningkatan yaitu 7 siswa (31,82%), Sedangkan yang sudah mengalami peningkatan 15 siswa (68,18%). Pada pra siklus ini, pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran bermain peran sudah dilaksanakan dengan baik, walaupun peran guru masih dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan kepada model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

Tabel 4.3 Distribusi frekuensi nilai tes formatif pada pra siklus

No	Nama siswa	Nilai Pra Siklus	Kemunculan	
			Ada	Tidak ada
1	ACHMAD ALJABAR ARJUNA	80	√	
2	AISYAH KAMILA R.	80	√	
3	ARRON FAZULIA AL YZAM	60		√
4	CHANTIKA SHERLY K.	80	√	
5	DHAVIN AKMAL Z.	90	√	
6	DHIYAULHAQ HILMY M.	80	√	
7	DVI PRADIPTA NOUR E.	60		√
8	FADHILLA NUR AN NISA	60		√
9	FAITUZ FAJAR ABDULLAH	90	√	
10	JIHAN RIF 'AT ZAIN	80	√	
11	KAMAL INDRA FIRDAUS	80	√	
12	MAISUUNA ALIFAA ZAHRA	80	√	
13	MANDA ZERLINA E.	70		√
14	MOCH. AZRIL FAIRUZ	95	√	
15	MUHAMMAD RAYHAN A.	70		√
16	MOCHAMMAD SIRIUS A.	90	√	
17	RAFFA REZWARA ASTHA B.	70		√
18	RAHMA AULIA SARI DEWI	80	√	
19	RISMA APRILIA	90	√	

20	YUSUF KURNIAWAN	95	√	
21	ZAKI AHMAD FUADI	70		√
22	KHANZA SABIYA GHAI SANI	80	√	
	Jumlah	1780	15	7

Sumber: Lembar observasi pra siklus meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran.

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi hasil belajar siswa pra siklus

No	Nilai	Frekuensi	Prosentase (%)	Kategori nilai
1	91-100	3	13,63	Sangat Tinggi
2	81-90	4	18,18	Tinggi
3	71-80	10	45,45	Cukup tinggi
4	61-70	2	9,09	Sedang
5	51-60	3	13,63	Cukup
6	41-50	0	0	kurang
7	≤ 40	0	0	kurang sekali
	Jumlah	22	100	

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi rekapitulasi rata-rata ketuntasan belajar siswa pada pra siklus

No	Uraian	Hasil Pra Siklus
1	Jumlah Skor maksimal ideal	1877

2	Jumlah skor tercapai	1780
3	Rata-rata skor tercapai	72,90
4	Prosentase jumlah siswa yang belum tuntas	31,82% /7 siswa
5	Prosentase Jumlah siswa yang tuntas	68,18% /22 siswa

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pendekatan pembelajaran terpadu diperoleh nilai rata-rata 72,90 dan ketuntasan siswa mencapai 22 siswa (68,18%) dari 32 siswa, sedangkan yang belum tuntas terdapat 7 siswa atau (31,82%). Dari paparan diatas jelas pada pra siklus secara klasikal siswa belum tuntas belajar, hal tersebut karena hanya 68,18% siswa yang mendapat nilai sama atau diatas 75 sedangkan prosentase yang dikehendaki 85%.

d. Refleksi dan Analisis

1. Kelemahan

- a. Guru kurang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran bermain peran dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b. Guru kurang maksimal dalam memberikan bimbingan.
- c. Guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru belum dapat mengorganisasikan waktu pembelajaran dengan baik.
- e. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru.

2. Kelebihan

- a. Pembelajaran lebih menarik dari sebelumnya.
- b. Mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan.

2. Paparan Tindakan SIKLUS I

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada pra siklus, yang merekomendasikan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa belum memadai, maka pada siklus I ini perlu disusun rencana tindakan selanjutnya.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelatihan Ulang

Siklus kedua ini, Dilaksanakan tanggal 11 Mei 2019 di kelas II SDN Pesantren 2 Kota Kediri. Dalam Hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada pra siklus, sehingga kesalahan atau kekurangan pada pra siklus tidak terulang lagi pada siklus I

c. Pengamatan / observasi

Dilakukan bersama dengan pelaksanaan belajar. Adapun data-data yang diperoleh

**Tabel 4.6 Distribusi frekuensi aktivitas siswa secara klasikal
siklus I**

No.	Aktivitas siswa yang diamati	Kemunculan		Komentar
		Ada	Tidak ada	
1	Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru	√		Kurang maksimal ada sebagian siswa yang tidak mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru
2	Pengamat memberikan bimbingan belajar kepada pemeran	√		Pengamat masih ragu dan bingung dalam penyampaian materi yang bagaimana yang bisa diterima oleh partisipan/pemeran.
3	Pengamat memberi kesempatan bertanya		√	Siswa mulai dapat menanggapi pertanyaan/ide tapi

	pada partisipan/pemeran		masih menurut pemikirannya sendiri.
4	Mengerjakan tes evaluasi/latihan	√	Cukup baik, siswa dapat mengerjakan tes evaluasi/latihan

Tabel 4.7 Distribusi frekuensi aktivitas Siswa siklus I

No	Nama siswa	Kemunculan	
		Ada	Tidak ada
1	ACHMAD ALJABAR ARJUNA	√	
2	AISYAH KAMILA RAMADHANI	√	
3	ARRON FAZULIA AL YZAM		√
4	CHANTIKA SHERLY KUSUMA H.	√	
5	DHAVIN AKMAL ZIYADILLAH	√	
6	DHIYAUHAQ HILMY M.	√	
7	DVI PRADIPTA NOUR EKASARI		√
8	FADHILLA NUR AN NISA		√
9	FAITUZ FAJAR ABDULLAH	√	
10	JIHAN RIF 'AT ZAIN	√	
11	KAMAL INDRA FIRDAUS	√	
12	MAISUUNA ALIFAA ZAHRA	√	

13	MANDA ZERLINA ESTYAWAN	√	
14	MOCH. AZRIL FAIRUZ	√	
15	MUHAMMAD RAYHAN AZRIL I.		√
16	MOCHAMMAD SIRIUS ALZAM Y.	√	
17	RAFFA REZWARA ASTHA B.	√	
18	RAHMA AULIA SARI DEWI	√	
19	RISMA APRILIA	√	
20	YUSUF KURNIAWAN	√	
21	ZAKI AHMAD FUADI	√	
22	KHANZA SABIYA GHAISANI	√	

Sumber: Lembar observasi siklus I untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas aktivitas belajar siswa masih belum mengalami peningkatan yaitu 4 siswa (18,18%), Sedangkan yang sudah mengalami peningkatan 18 siswa (81,82 %). Pada siklus I ini, pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran bermain peran sudah dilaksanakan dengan baik, dan model pembelajaran ini dirasa sudah mendominasi bagi siswa.

Tabel 4.8 Distribusi frekuensi nilai tes formatif pada siklus I

No	Nama siswa	Nilai Siklus I	Kemunculan	
			Ada	Tidak ada
1	ACHMAD ALJABAR ARJUNA	85	√	
2	AISYAH KAMILA R.	75	√	

3	ARRON FAZULIA AL YZAM	70		√
4	CHANTIKA SHERLY K.	80	√	
5	DHAVIN AKMAL Z.	95	√	
6	DHIYAUHAQ HILMY M.	100	√	
7	DVI PRADIPTA NOUR E.	70		√
8	FADHILLA NUR AN NISA	70		√
9	FAITUZ FAJAR ABDULLAH	90	√	
10	JIHAN RIF 'AT ZAIN	90	√	
11	KAMAL INDRA FIRDAUS	85	√	
12	MAISUUNA ALIFAA ZAHRA	80	√	
13	MANDA ZERLINA E.	75	√	
14	MOCH. AZRIL FAIRUZ	80	√	
15	MUHAMMAD RAYHAN A.	70		√
16	MOCHAMMAD SIRIUS A.	95	√	
17	RAFFA REZWARA ASTHA B.	100	√	
18	RAHMA AULIA SARI DEWI	90	√	
19	RISMA APRILIA	90	√	
20	YUSUF KURNIAWAN	100	√	
21	ZAKI AHMAD FUADI	80	√	
22	KHANZA SABIYA GHAISANI	80	√	
	Jumlah	1850	18	4

Sumber: Lembar observasi siklus I meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran.

Tabel 4.9 Distribusi frekuensi hasil belajar siswa siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Prosentase (%)	Kategori nilai
1	91-100	3	13,63	Sangat Tinggi
2	81-90	6	27,27	Tinggi
3	71-80	9	40,90	Cukup tinggi
4	61-70	4	18,18	Sedang
5	51-60	0	0	Cukup
6	41-50	0	0	kurang
7	≤ 40			kurang sekali
	Jumlah	38	100	

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi rekapitulasi rata-rata ketuntasan belajar siswa pada siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Jumlah Skor maksimal ideal	2055
2	Jumlah skor tercapai	1850
3	Rata-rata skor tercapai	84,38
4	Prosentase jumlah siswa yang belum tuntas	18,18 %
5	Prosentase Jumlah siswa yang tuntas	81,82%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa melalui model pembelajaran bermain peran diperoleh nilai rata-rata 84,38 dan ketuntasan siswa mencapai

18 siswa 81,82% dari 22 siswa, sedangkan terdapat 4 siswa (18,18%) yang belum tuntas. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 81,8% (termasuk katagori belum tuntas) karena masih kurang dari prosentasi ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %.

d. Refleksi

Seperti sebelumnya evaluasi dilakukan setelah penjelasan dari guru, kemudian dilanjut dengan evaluasi mandiri, jumlah soal evluasi 10 nomor. Soal evaluasi yang digunakan untuk siklus I ini sama bentuk dengan evaluasi yang diberikan pada pra siklus, akan tetapi peneliti akan mengganti soal dari penjelasan selanjutnya.

Tahap akhir ini selalu dilanjut dengan refleksi oleh peneliti maupun guru kelas. Refleksi dilakukan untuk memperbaiki tindakan dengan cara menghilangkan hambatan-hambatan yang terjadi saat proses pembelajaran. Hambatan yang peneliti peroleh dalam siklus I ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengamat masih ragu dan bingung dalam penyampaian materi yang bagaimana yang bisa diterima oleh partisipan/pemeran.
- 2) Pemeran masih belum sepenuhnya menangkap penjelasan dari pengamat.

3. Paparan Tindakan Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, yang sudah mulai memahami penjelasan dari guru. Dan dirasa sudah cukup ada peningkatan dalam proses pembelajaran. Sehingga partisipan/peran dan pengamat sudah mulai mengerti dan memahami manfaat dari model pembelajaran ini.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelatihan Ulang

Siklus ketiga ini, Dilaksanakan tanggal 15 Mei 2019 di kelas II SDN Pesantren 2 Kota Kediri. Dalam Hal ini peneliti memberikan tindakan untuk pengawasan yang lebih bagi para partisipan/peran dan pengamat, apabila partisipan masih ragu menjelaskan peneliti/guru memberikan arahan yang lebih jelas lagi . Adapun proses belajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II.

c. Pengamatan / observasi

Dilakukan bersama dengan pelaksanaan belajar. Adapun data-data yang diperoleh

**Tabel 4.11 Distribusi frekuensi aktivitas siswa secara klasikal
siklus II**

No.	Aktivitas siswa yang diamati	Kemunculan		Komentar
		Ada	Tidak ada	

1	Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru	√		Kurang maksimal ada sebagian siswa yang tidak mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru
2	Pengamat memberikan bimbingan belajar kepada pemeran	√		Pengamat masih ragu dan bingung dalam penyampaian materi yang bagaimana yang bisa diterima oleh pemeran.
3	Pengamat memberi kesempatan bertanya pada pemeran	√		Siswa mulai dapat menanggapi pertanyaan/ide tapi masih menurut pemikirannya sendiri.
4	Mengerjakan tes evaluasi/latihan	√		Cukup baik, siswa dapat

				mengerjakan tes evaluasi/latihan
--	--	--	--	-------------------------------------

Tabel 4.12 Distribusi frekuensi aktivitas Siswa siklus II

No	Nama siswa	Kemunculan	
		Ada	Tidak ada
1	ACHMAD ALJABAR ARJUNA	√	
2	AISYAH KAMILA R.	√	
3	ARRON FAZULIA AL YZAM		√
4	CHANTIKA SHERLY K.	√	
5	DHAVIN AKMAL Z.	√	
6	DHIYAUHAQ HILMY M.	√	
7	DVI PRADIPTA NOUR E.	√	
8	FADHILLA NUR AN NISA	√	
9	FAITUZ FAJAR ABDULLAH	√	
10	JIHAN RIF 'AT ZAIN	√	
11	KAMAL INDRA FIRDAUS	√	
12	MAISUUNA ALIFAA ZAHRA	√	
13	MANDA ZERLINA E.	√	
14	MOCH. AZRIL FAIRUZ	√	
15	MUHAMMAD RAYHAN A.	√	
16	MOCHAMMAD SIRIUS A.	√	

17	RAFFA REZWARA ASTHA B.		√
18	RAHMA AULIA SARI DEWI	√	
19	RISMA APRILIA	√	
20	YUSUF KURNIAWAN	√	
21	ZAKI AHMAD FUADI	√	
22	KHANZA SABIYA GHAISANI	√	

Sumber: Lembar observasi siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas aktivitas belajar siswa masih belum mengalami peningkatan yaitu siswa (9,09%), Sedangkan yang sudah mengalami peningkatan 20 siswa (90,91 %). Pada siklus II ini, pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran tutor sebaya sudah dilaksanakan dengan baik, dan model pembelajaran ini dirasa sudah mendominasi bagi siswa.

Tabel 4.13 Distribusi frekuensi nilai tes formatif pada siklus II

No	Nama siswa	Nilai Siklus II	Kemunculan	
			Ada	Tidak ada
1	ACHMAD ALJABAR ARJUNA	90	√	
2	AISYAH KAMILA R.	100	√	
3	ARRON FAZULIA AL YZAM	60		√
4	CHANTIKA SHERLY K.	80	√	
5	DHAVIN AKMAL Z.	90	√	

6	DHIYAUHAQ HILMY M.	100	√	
7	DVI PRADIPTA NOUR E.	100	√	
8	FADHILLA NUR AN NISA	100	√	
9	FAITUZ FAJAR ABDULLAH	100	√	
10	JIHAN RIF 'AT ZAIN	100	√	
11	KAMAL INDRA FIRDAUS	90	√	
12	MAISUUNA ALIFAA ZAHRA	100	√	
13	MANDA ZERLINA E.	90	√	
14	MOCH. AZRIL FAIRUZ	100	√	
15	MUHAMMAD RAYHAN A.	75	√	
16	MOCHAMMAD SIRIUS A.	100	√	
17	RAFFA REZWARA ASTHA B.	75	√	√
18	RAHMA AULIA SARI DEWI	80	√	
19	RISMA APRILIA	100	√	
20	YUSUF KURNIAWAN	100	√	
21	ZAKI AHMAD FUADI	100	√	
22	KHANZA SABIYA GHAISANI	80	√	
	Jumlah	2010	20	2

Sumber: Lembar observasi siklus II meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran.

Tabel 4.14 Distribusi frekuensi hasil belajar siswa siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Prosentase (%)	Kategori nilai
1	91-100	23	60,5	Sangat Tinggi
2	81-90	7	18,4	Tinggi
3	71-80	4	10,6	Cukup tinggi
4	61-70	2	5,3	Sedang
5	51-60	1	2,6	Cukup
6	41-50	1	2,6	kurang
7	≤ 40			kurang sekali
	Jumlah	38	100	

Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi rekapitulasi rata-rata ketuntasan belajar siswa pada siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Jumlah Skor maksimal ideal	2200
2	Jumlah skor tercapai	2010
3	Rata-rata skor tercapai	92,1
4	Prosentase jumlah siswa yang belum tuntas	9,09 %
5	prosentase Jumlah siswa yang tuntas	90,91%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa melalui model pembelajaran bermain peran diperoleh nilai rata-rata 92,1 dan ketuntasan siswa mencapai 20 siswa 90,91% dari 22 siswa, sedangkan terdapat 2 siswa (9,09%) yang belum tuntas. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar

90,91% (termasuk katagori tuntas) karena sudah melebihi dari prosentasi ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %.

d. Refleksi

Dari data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi prosentase pelaksanaan untuk masing-masing aspek yang cukup besar.
2. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan selama proses belajar mengajar berlangsung.
3. Kekurangan pada siklus sebelumnya sudah mengalami peningkatan.
4. Hasil Belajar pada siklus 2 mengalami ketuntasan.

B. Pembahasan

Penggunaan model pembelajaran bermain peran, dikelas II SDN Pesantren 2 Kec. Pesantren Kota Kediri, dilaksanakan untuk membantu peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. sebelum Penelitian dilaksanakan, hasil belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah kurang. Oleh karena itu peneliti mengadakan penelitian kelas, dengan harapan dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas II pada materi tata cara shalat.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebagai upaya untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal.

1. Siklus I

Pada pertemuan pertama dari kegiatan penelitian yang pertama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini mengalami sedikit kendala. Hal ini disebabkan baru pertama kali siswa belajar atau mengenal model pembelajaran bermain peran, siswa merasa asing.

Dan pada akhirnya siswa tersebut tidak memahami materi yang diberikan, siklus ini dikatakan tidak berhasil hal ini terbukti dari pengamatan peneliti bahwa siswa terlihat kurang antusias, dan lebih banyak mereka berlarian untuk bertanya kepada temanya yang lain.

2. Siklus II

Pada siklus II, guru telah menggunakan model pembelajaran bermain peran dengan baik dapat dilihat dari aktivitas siswa, hasil belajar siswa, motivasi belajar serta antusias pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan baik. Maka tidak perlu lagi revisi, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkat proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

a. Ketuntasan belajar siswa

Target ketuntasan belajar dapat tercapai setelah dilaksanakan perbaikan sebanyak II siklus. Target ketuntasan belajar pada pelajaran Pendidikan Agama

Islam siswa dapat mencapai ketuntasan. Ketuntasan belajar pada siklus I mengalami kenaikan pada siklus II.

b. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

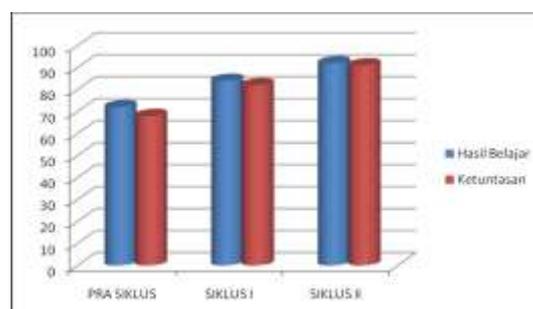
Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan model pembelajaran bermain peran dalam siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, hasil belajar dan penggunaan materi pembelajaran yang telah diterima selama ini, yaitu dapat ditunjukkan nilai rata-rata siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara optimal.

c. Kemampuan dalam mengerjakan soal-soal

Berdasarkan analisis data, diperoleh kemampuan mengerjakan soal-soal siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan model pembelajaran bermain peran, yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perolehan per siklusnya selalu meningkat. Ini membuktikan dengan model pembelajaran bermain peran dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas II SDN Pesantren 2 Kota Kediri dinyatakan berhasil.

Grafik 4.1

Peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, refleksi atas penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat disimpulkan, siswa kelas II SDN Pesantren 2 dapat :
 - a. Meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Siswa memiliki keberanian dalam memainkan peran, menghargai pendapat teman dan mengemukakan pendapat.
 - c. Siswa mampu memimpin diskusi, bekerjasama, tanggung jawab, memecahkan masalah, mencari dan menganalisis serta berani bertanya kepada guru.
 - d. Menumbuhkan sikap kritis, demokratis dan kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah pada saat pembelajaran.
2. Pengaruh penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan perubahan yang signifikan. Perubahan tersebut dapat dilihat dari hasil per siklusnya yang selalu meningkat. Target ketuntasan belajar dapat tercapai setelah dilaksanakan perbaikan sebanyak II siklus. Target ketuntasan belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam

90,91% siswa dapat mencapai ketuntasan. Ketuntasan belajar pada pra siklus sebesar 68,18% dan naik menjadi 81,82% pada siklus I kemudian mengalami kenaikan pada siklus II yaitu 90,91%.

B. Saran

Dalam rangka memperbaiki pelaksanaan tindakan selanjutnya, dan peningkatan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu alternatif yang layak untuk dikembangkan dalam rangka mengatasi masalah rendahnya mutu proses, motivasi dan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Dalam mempersiapkan untuk pelaksanaan penelitian, persiapan guru harus lebih maksimal mulai dari rencana pelaksanaan pembelajaran sampai pada alat-alat peraga yang akan dipakai, agar dalam melakukan penelitian tidak mengalami hambatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mukhlis. (Ed). *Penelitian Tindakan Kelas*. (Makalah PanitiaPelatihan Penulisan Karya Ilmiah untuk Guru-guru se-Kabupaten Tuban. 2002) Hal 3.
- Abdul Mukhlis. (Ed). *Penelitian Tindakan Kelas*. (Makalah PanitiaPelatihan Penulisan KaryaIlmiah untuk Guru-guru se-Kabupaten Tuban. 2002) Hal 3.
- Arikunto, Suharsimi. 1987. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006. *Standar Isi*. Jakarta : BSNP
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1999, *Penelihan Tindakan (Action Research)*. Jakarta : Depdikbud.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif dan Kuantitatif*. (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada. 2012). Hal. 28.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif dan Kuantitatif*. (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada. 2012). Hal. 28.
- Junaedi, Baihaqi. *Evaluasi Pembelajaran MI*. (Surabaya : LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya 2009)
- Junaedi, Baihaqi. *Evaluasi Pembelajaran MI*.(Surabaya : LPTK Fakultas TarbiyahIAIN Sunan Ampel Surabaya. 2009)

Kennedy, Leonard M. 1984. *Guiding Children's Learning of Mathematics*.
California : Wadsworth Publishing Company A Division Of
Wadsworth, Inc.

Mukhlis, *Penelitian Tindakan Kelas*. hal 5

Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*.
Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurhadi, dkk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*.
Malang : Universitas Negeri Malang.

Skillbeck, Malcolm. 1976. *School Based Curriculum Development and Teacher
Education*. Mimeograph: OECD.

Sudjana S., D. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah
Production.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, (
Bandung : CV Baandung 2009) Hal. 145

Sukandarrumidi. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*.
Hal. 100-101.

Sukandarrumidi. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*
(Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2006) Hal. 69-70

Sukandarrumidi. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula* (
Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2006) Hal. 100-101

Sukmadinata, Nana S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Tilaar, H.A.R. 1994. *Manajemen Pendidikan Nasional, Kajian Pendidikan Masa Depan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

White, John. 1990. *Educational and The Good Life*. London: Educational Studies. Kogan Page.

