

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KISAH KETELADANAN NABI

BAROKATI

SD Negeri 04 Kendalsari

e-mail: barokati42@gru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Ketika masih kecil, kita suka bermain peran bersama teman. Ada yang jadi dokter, jadi pasien, jadi ibu atau ayah, ada yang jadi petani, ada yang jadi tentara, polisi dan berbagai macam profesi yang kita sukai. Ternyata apa yang kita mainkan ketika masih kecil jika digunakan dalam pembelajaran sangatlah menyenangkan, mengasyikkan sekaligus bermanfaat. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya materi tarikh/sejarah tentang kisah keteladanan Nabi dan Rasul, biasanya guru menggunakan metode kurang variatif, dan memposisikan dirinya sebagai sosok yang serba tahu. Sehingga siswa kerang dilibatkan dalam pemanfaatan potensi yang mereka miliki. Desain penelitian yang digunakan ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas) yang berguna untuk memperbaiki masalah-masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar PAI (Kisah Keteladanan Nabi) siswa kelas V SD Negeri 04 Kendalsari, dari rata-rata skor dasar 66,84% dan ketuntasan klasikal 39,50% (tidak tuntas). Setelah dilakukan tindakan, maka pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 23,60% dengan rata-rata 82,63% dan ketuntasan klasikal 81,60% (tuntas). Dan pada siklus II peningkatan sebesar 32,70% dengan rata-rata 88,68% dan ketuntasan klasikal 92,10% (tuntas).

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Hasil Belajar Siswa dan Kisah Keteladanan Nabi

ABSTRACT

When we were little, we liked to play roles with friends. Some become doctors, become patients, become mothers or fathers, some become farmers, some become soldiers, police and various kinds of professions that we like. It turns out that what we play when we are young when used in learning is very fun, exciting and useful. In Islamic Religious Education (PAI) learning, especially historical material about the exemplary stories of the Prophets and Apostles, the teacher usually uses less varied methods and positions himself as an all-knowing person. So that shellfish students are involved in exploiting their potential. The research design used is PTK (classroom action research) which is useful for correcting problems found in the learning process. Based on the results of the research that the application of the learning model can improve the learning outcomes of PAI (The Story of the Prophet's Example) of class V SD Negeri 04 Kendalsari, from an average basic score of 66.84% and classical completeness of 39.50% (incomplete). After the action was taken, in cycle I it increased by 23.60% with an average of 82.63% and classical completeness of 81.60% (complete). And in cycle II the increase was 32.70% with an average of 88.68% and 92.10% (complete) classical completeness.

Keywords: Role Playing Methods, Student Learning Outcomes and Stories of the Prophet's Example

PENDAHULUAN

Melalui pelajaran PAI (kisah keteladanan nabi) siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang efektif. PAI (kisah keteladanan nabi) sebagai salah satu bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah social di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Untuk membangun

kemampuan di masyarakat, guru dituntut harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik. Nyaman dan aman.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru PAI SD Negeri 04 Kendalsari Kecamatan Petaruan Kabupaten Pemalang diperoleh data hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI (kisah keteladanan nabi) masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI (kisah keteladanan nabi) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Awal Hasil PAI (kisah keteladanan nabi)

No	Jumlah Siswa KKM	Jumlah Siswa		Rata-rata kelas
		Tuntas	Tidak Tuntas	
1	18	70 6(39,47%)	12(60,53%)	67,89

Setelah diamati penulis menemukan gejala-gejala dalam proses pembelajaran PAI (kisah keteladanan nabi).

Gejala-gejala tersebut antara lain:

- a) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru ;
- b) Siswa tidak mampu mengikuti petunjuk yang diberikan dari guru;
- c) Siswa merasa bosan dan kurang perhatian ketika pembelajaran sedang berlangsung;
- d) Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran karena guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran (*teacher center*);
- e) Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah rendahnya belajar siswa perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*), di mana siswa langsung memerankan suatu masalah yang mengfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Dalam model bermain peran (*role playing*) beberapa siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa lain mengamati tentang jalannya drama, dipertengahan drama dihentikan agar siswa dapat saling mengeluarkan pendapat serta kritik mengenai materi pembelajaran.

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran social, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam bentuk cerita sederhana. Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dipelopori oleh GeorgeShafte dengan asumsi bahwa bermain perlu dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disetai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (UNO, 2012).

Menurut Djamarah (2020) model *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah lalu dalam hubungannya dengan masalah social. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberi saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. (Handayani, 2014). Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *role palying* adalah suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materia tau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru. Beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) menurut (Djamarah, 2010), yaitu:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan divina dengan sebaik-baiknya .
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi yang baik agar mudah dipahami orang lain. Selain kelebihan- kelebihan tersebut model pembelajaran bermain peran juga mempunyai beberapa kelemahan sebagai berikut(Djamarah,2010).
 - a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka jadi kurang kreatif.
 - b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukan.
 - c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
 - d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebaliknya.

Menurut Uno, (2012) langkah-langkah penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut.

- a. Persiapan atau pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berfikir tentang hal tersebut.

- b. Memilih pemain(participan)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya (jika siswa pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau siswa sendiri yang mengusulkannya.

- c. Menata panggung (ruang kelas)

Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

- d. Menyiapkan pengamat(observer)

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

- e. Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang buka perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikan untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

- f. Diskusi dan evaluasi

Guru bersama dengan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada

siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

- g. Bermain peran ulang
Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan sesuai skenario.
- h. Diskusi dan evaluasi kedua
Pembatasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistik. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.
- i. Berbagai pengalaman dan kesimpulan
Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia memarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi Ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

Menurut Slameto (2013) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Djamarah (2010) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Sanjaya (2011) mengatakan belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai akibat dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses perubahan dalam diri baik berupa pengetahuan, ketrampilan maupun niali sikap.

Menurut Slameto, (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 04 Kendalsari Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang pada bulan Juni, Juli dan Agustus tahun 2022. Desain penelitian ini yang digunakan adalah PTK (penelitian tindakan kelas) yang berguna untuk memperbaiki masalah-masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini akan dilakukan dalam 2 siklus, yaitu terdiri 3 kali pertemuan setiap siklusnya . Tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dan pertemuan ketiga pelaksanaan UH. Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah model siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap rencana, tahap tindakan, tahap obsevasi dan tahap reflesi (Arikunto, 2010). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 04 Kendalsari Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang, dengan jumlah siswa 18 siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan teknik tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Análisis Hasil Tindakan

Copyright (c) 2023 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa, data hasil belajar siswa, melalui proses pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada materi kegiatan jual beli.

1. Aktivitas Siswa

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi yang mengacu pada kegiatan belajar mengajar menggunakan penerapan model pembelajaran bermain peran, adapun aktivitas siswa yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Data Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Uraian	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertamuan 1	Pertemuan 2
1	Jumlah	7	11	13	15
2	Persentase	61,10%	77,80%	80,60%	86,10%
3	Kategori	Baik	Baik	Amat Baik	Amat Baik

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada setiap pertemuannya, siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa memperoleh skor 7 (61,10%) dengan kategori baik, pertemuan kedua aktivitas siswa skor 11 (77,80%) dengan kategori. Pada siklus II pertemuan pertama aktivitas siswa memperoleh skor 13 (80,6%) dengan skor amat baik dan pertemuan kedua aktivitas guru memperoleh skor (86,10%) dengan kategori amat baik.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Tabel 3. Hasil Belajar PAI (Keteladanan Kisah Nabi) Kelas V SD Negeri 04 Kendalsari

No	Aspek	Skor Dasar	Ulangan Harian	Ulangan Harian
			I	II
1	Jumlah	1540	2140	2370
2	Rata-rata	66,84	82,63	88,68

Pada tabel di atas diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran role playing pada pembelajaran PAI (Kisah Keteladanan Nabi) terhadap siswa kelas V SD Negeri 04 Kendalsari .Sebelum diberi tindakan, rata-rata hasil belajar siswa pada skor dasar yaitu 66,84. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa pada UH siklus I meningkat menjadi 82,63. Selanjutnya dilaksanakan tindakan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa pada UH siklus II semakin meningkat menjadi 88,68. Selanjutnya berdasarkan rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada UH siklus I dan UH siklus II akan dilakukan analisa peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan. Untuk mengetahui presentasi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI (Keteladanan Kisah Nabi) setelah menerepakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 04 Kendalsari dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar PAI (Kisah Keteladanan Nabi) Siswa

No	Data	Rata-rata	Peningkatan	
			Siklus I	Siklus II
1	Skor Dasar	66,84		
2	UH I	82,63	23,60%	32,70%
3	UH II	88,68		

Pada tabel di atas diketahui bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, maka diperoleh peningkata hasil belajar dari skor dasar ke UH siklus I sebesar 23,60%, yaitu rata-

rata hasil belajar pada skor dasar 66,84 meningkat menjadi 82,63 pada UH siklus I. Selanjutnya pada siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 32,70% dari skor dasar ke UH siklus II, yaitu rata-rata hasil belajar pada skor dasar 66,68 pada siklus II. Selanjutnya akan dianalisis hasil belajar

Siswa berdasarkan ketuntasan klasikal. Ketuntasan klasikal pada adalah 75%. Berikut ketuntasan klasikal sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas V sd Negeri 04 Kendalsari, data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Peningkatan Ketuntasan Belajar PAI (Kisah Keteladanan Nabi)

Data	Tuntas	Tidak Tuntas	KKM	Ketuntasan Klasikal	Keterangan
Skor Dasar	7	11	75	39,50%	Tidak Tuntas
UH Siklus I	12	6	75	81,60%	Tuntas
UH Siklus II	15	3	75	92,10%	Tuntas

Dari tabel di atas diketahui bahwa pada skor dasar siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa dan yang tidak tuntas 11 siswa (ketuntasan klasikalnya 39,50%), berarti ketuntasan secara klasikal kategori belum tuntas. Pada siklus I pada ulangan harian I yang tuntas sebanyak 12 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa (ketuntasan klasikal 81,60%), berarti ketuntasan secara klasikal dinyatakan tuntas. Sedangkan pada siklus II, ulangan harian II yang tuntas 15 siswa dan yang tidak tuntas 3 siswa (ketuntasan klasikal 92,10%), ketuntasan secara klasikal, jika seluruh siswa yang tuntas mencapai 75% dari jumlah seruruh siswa yang hadir pada setiap pertemuannya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil tidak diperoleh kesimpulan tentang aktifitas guru dan siswa, dari data hasil belajar siswa, dan keberhasilan tindakan. Analisis aktivitas guru dalam pelaksanaan *role playing* meningkat pada setiap setiap pertemuan. Meningkatnya aktivitas guru dalam proses pembelajaran berarti guru sudah menempatkan dirinya sebagai pendidik dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran yang akan membuat pembelajaran semakin bermakna. Penggunaan waktu penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) juga harus dijadwalkan sedemikian rupa sehingga pembelajaran ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pada siklus I pertemuan I persentase aktivitas guru yaitu 75% verada pada kategori baik, sedangkan pada pertemuan II angka persentase 77,80% dengan kategori baik. Pada siklus I guru masih belum memahami keseluruhan penerapan model pembelajaran *role playing*. Pada siklus II pertemuan I persentasi aktivitas guru meningkat menjadi 86,10% dengan kategori amat baik. Sedangkan pada pertemuan II dengan persentase 88,90% dan dikategorikan amat baik. Dari penjelasan di atas maka diketahui guru telah melakukan upaya meningkatkan kualitas pengajarannya. Kualitas pengajaran guru merupakan penentu hasil belajar siswa, ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2009) faktor dominan yang mempengaruhi hasil belajar ialah kualitas pengajaran.

Hasil belajar yang maksimal ditentukan oleh proses pembelajaran yang bermakna. Selain aktivitas guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi keberhasilan tindakan. Pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas 61,10% dengan kategori baik. Sedangkan pada pertemuan kedua persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 77,80% dengan kategori baik. Pada siklus I siswa masih belum memahami keseluruhan penerapan pembelajaran *role playing*. Pada siklus II pertemuan pertama persentase aktivitas siswa meningkat dengan angka persentase 80,60% dengan dikategorikan amat baik. Sedangkan pada pertemuan kedua semakin meningkat lagi menjadi 86,10% dikategorikan amat baik. Pada

siklus II siswa sudah yang aktif dan serius dalam mengikuti semua tahapan pelajaran. Dari uraian di atas dijelaskan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* secara benar maka aktivitas siswa menjadi semakin aktif dan motivaasi siswa menjadi lebih baik. Siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tapi proses pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hamzah (2013) yang menyatakan dengan bermain peran (*role playing*) dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Hasil penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar siswa berupa skor yang diperoleh siswa pada UH siklus I dan UH siklus II. Hasil belajar yang diperoleh setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan *role playing* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada data hasil belajar siswa berdasarkan skor dasar dan ulangan harian siklus I dan II. Hasil belajar siswa pada skor dasar adalah rata-rata 66,84 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 11 orang dan persentasi siswa yang tidak tuntas 7 orang (ketuntasan klasikalnya 39,50% dan dinyatakan tidak tuntas). Pada waktu itu guru belum menerapkan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Kemudian untuk meningkatkan hasil belajar, penulis melakukan peningkatan pembelajaran bermain peran (*role playiny*). Dan diperoleh rata-rata nilai ulangan harian siswa pada siklus I yaitu 82,63 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 12 orang dan persentase jumlah siswa yang tidak tuntas 6 orang (ketuntasan klasikalnya 81,605 dan dinyatakan tuntas). Selanjutnya diadakan lagi pertemuan siklus II diperoleh rata-rata nilai ulangan harian siswa yaitu 88,68 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 15 orang dan persentase siswa yang tidak tuntas 3 orang (ketuntasan klasikal 92,10% dan dinyatakan tuntas secara klasikal) Sedangkan peningkatan hasil belajar antara skor dasar dan siklus I yaitu 23,60%, sedangkan peningkatan antara skor dasar dan siklus II yaitu 32,70%. Berdasarkan skor dasar dan ulangan harian pada siklus I dan siklus II dengan memperhatikan pembahasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipótesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya. Dengan kata lain bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar PAI kelas V SD Negeri 04 Kendalsari, pada materi pokok kisah keteladanan nabi, dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* memiliki dampak positif terhadap peningkatan pembelajaran kisah keteladanan nabi ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklusnya yaitu skor dasar 39,50%, siklus I 81,60% dan siklus II 92,10%. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar PAI(kisah keteladanan nabi) siswa. Hal ini karena dengan kegiatan dengan kegiatan bermain peran akan menimbulkan rangsangan pada siswa untuk memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharmi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Djamarah, S. Bahri dan Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Hamdayana, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan berkarakter*. Bogor. Ghalia Indonesia
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Estándar Proses Pendidikan*. Bandung. Kencana Prenada
- Saefudin, Asis dan Berdiati, Ika. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2013, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta Rineka Cipta
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Aleasindo



Supriyono, Agus . 2014. *Cooperative Learning dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta. Pustaka belajar

Syahrilfudin, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Pekan Baru. Cendekia Insani Uno dan Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara