

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 3 Munjungan

Komsyah

SD Negeri 3 Munjungan Kecamatan Munjungan Kabupaten Trenggalek
Jawa Timur, Indonesia

Email: komsyah@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran obyektif tentang peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi sejarah kebudayaan Islam dengan metode *role playing* pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Munjungan Kecamatan Munjungan Kabupaten Trenggalek semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 3 Munjungan Kecamatan Munjungan pada semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 18 orang siswa yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas (*action research*). Proses penelitian tindakan kelas ini direncanakan berlangsung dalam dua siklus. Berdasarkan keseluruhan hasil belajar siswa pada siklus pra tindakan, siklus I dan siklus II, Terjadi peningkatan di mana pada kondisi awal (pra siklus) sebanyak 83,33% atau 15 siswa tidak tuntas sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75, sedangkan yang nilainya diatas KKM hanya 16,67% atau sebanyak 3 siswa. Pada siklus I adalah 61,11% atau sebanyak 11 siswa tuntas dan 38,89% atau 7 siswa tidak tuntas. Selanjutnya pada siklus kedua terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan yakni 88,89% atau 16 siswa tuntas. Selain itu rata-rata hasil belajar siswa juga terus meningkat pada setiap siklusnya yakni 55,00 pada pra siklus meningkat menjadi 73,33 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 83,89 pada siklus kedua.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 30-12-2021

Disetujui pada : 28-01-2022

Dipublikasikan pada : 28-01-2022

Kata Kunci:

Hasil Belajar, *Role playing*, Pendidikan Agama Islam

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.454

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan berkembang untuk menciptakan generasi muda yang mampu menghadapi globalisasi. Di Indonesia, berbagai upaya dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satunya adalah kurikulum pendidikan taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan universitas. Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI bertujuan untuk menjadikan masyarakat luas sebagai hamba Allah SWT. Dia hormat dalam semua aspek kehidupan, tindakan, pikiran dan emosi. Terutama karena manusia selalu berserah diri dan beribadah kepada Allah SWT.

PAI merupakan salah satu mata kuliah wajib yang diajarkan di tingkat sekolah dasar (SD). PAI begitu kompleks sehingga membutuhkan metode pembelajaran dalam proses pembelajarannya agar dapat dijadikan pedoman untuk memahami, memahami dan menghayati dunia ilmu agama Islam. Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang dibentuk oleh guru. Hal ini terbukti dengan hasil ulangan para siswa berbedabeda, padahal mendapat pelajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama. Menurut Rohmat (2000:1) belajar juga merupakan proses kompleks dan unik yang melibatkan beberapa aspek kepribadian baik fisik maupun mental.

Dalam hubungan belajar mengajar, seseorang pengajar menjadi guru akan berusaha secara maksimal menggunakan memakai banyak sekali ketrampilan &

kemampuan yang dimilikinya supaya siswa bisa mencapai tujuan yang dibutuhkan. Oleh lantaran itu, pengajar wajib bisa membangun situasi yang menyenangkan supaya siswa bisa belajar secara maksimal. Menurut Sanjaya (2009:162) proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan 3 komponen pokok, yaitu komponen mengirim pesan (pengajar), komponen penerima pesan (anak didik), & komponen pesan itu sendiri (materi pembelajaran).

Kadang-kadang pada proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, bahan ajar atau pesan yang disampaikan pengajar nir bisa diterima sang siswa menggunakan optimal. Siswa hanya bisa mendapat bahan ajar sebagian berdasarkan apa yang disampaikan sang pengajar, lebih parah lagi siswa menjadi penerima bahan ajar nir menangkap apa yang disampaikan guru.

Keadaan proses pembelajaran pada SD selama ini menekankan dalam konteks penanaman konsep dasar yang menunjuk pembentukan pengetahuan sikap, keterampilan dan nilai-nilai filosofis yang sudah ada. Oleh lantaran itu, pada aktivitas pembelajaran dituntut suatu taktik pembelajaran yang direncanakan sang pengajar menggunakan mengedepankan kreatifitas siswa pada aktivitas belajar mengajar. Melalui aktivitas belajar yang menekankan dalam aktifitas anak didik, dibutuhkan bisa menaikkan pemahaman siswa pada mendapat ilmu kepercayaan Islam yang diberikan sang pengajar sebagai akibatnya bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Menurut Suparno (2002), siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dicirikan oleh dua aktifitas, yaitu aktifitas dalam berfikir (*minds on*) dan aktifitas dalam berbuat (*hands on*). Perbuatan nyata siswa dalam pembelajaran merupakan hasil keterlibatan berfikir siswa terhadap kegiatan belajarnya. Dengan demikian proses pemahaman siswa dalam menyampaikan materi harus benar-benar dapat diterima. Apalagi pada mata pelajaran PAI. Karena ruang lingkup PAI ada tiga pokok pembelajaran, yaitu keimanan, ibadah dan tasawuf. Di sisi lain, di tingkat sekolah dasar, ada kemampuan seperti Quran dan hadits, agama, ibadah, dan sejarah budaya Islam. Khusus untuk Kelas V, pembelajaran PAI pada level ini sudah memuat materi keislaman yang cukup mendasar. Oleh karena itu, siswa selalu dituntut untuk memahami dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Terutama tentang materi sejarah kebudayaan Islam. Dalam materi ini, siswa dirancang untuk memahami dan meniru bahasa dan sejarah peradaban Islam. Beberapa siswa belum mengenal materi, karena materi masih membosankan dalam pelajaran ini ketika guru menyampaikan apa yang telah dipelajarinya. Karena materi adalah cerita. Peran guru sangat besar pengaruhnya terhadap pemahaman siswa. Guru diharapkan mampu mengkomunikasikan materi kepada siswa secara jelas dan strategis. Sampai saat ini, masih ada siswa kelas V di SD Negeri 3 Munjungan Kecamatan Munjungan, tahun pelajaran 2019/2020 mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani pada mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Metode pembelajaran diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan untuk dapat belajar secara aktif. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang disusun dalam bentuk kegiatan langsung yang sebenarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk melaksanakan metode pembelajaran antara lain (1) ceramah, (2) demonstrasi, (3) diskusi, (4) simulasi, (5) laboratorium, (6) pengalaman langsung, dan (7). . Bermain peran, (8) debat, dll. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI tentang sejarah budaya Islam. Ini adalah cara mempelajari materi dengan menumbuhkan imajinasi dan rasa syukur 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 V SD Negeri 3 Munjungan Kecamatan Munjungan mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani mata pelajaran PAI.

Peneliti menggunakan metode ini dengan tujuan agar siswa lebih dapat memahami dan siswa lebih aktif sehingga pembelajaran berlangsung efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Karena siswa dituntut untuk aktif sebagai pemain peran dan sebagai pengamat permainan peran. Hal ini terlihat dari hasil belajar mata pelajaran PAI dari kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran PAI yang masih di bawah persyaratan minimal (KKM) yang ditetapkan. oleh SD Negeri 3 Munjungan kecamatan Munjungan tahun pelajaran 2019/2020 untuk siswa kelas V sebesar 75.

Kenyataannya, mahasiswa kurang berhasil dalam memahami dan meniru sejarah budaya Islam, menurut peneliti. Siswa mungkin tidak memahami materi dengan baik. Mungkin dalam proses pembelajaran, guru tidak menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang disajikan. Mempersulit proses belajar setiap siswa untuk memahami materi pembelajaran PAI yang diberikan oleh guru. Temuan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Munjungan Kecamatan Munjungan dan metode yang telah digunakan sebelumnya ini mendasari peneliti untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Munjungan Kecamatan Munjungan Kabupaten Trenggalek Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020".

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran obyektif tentang peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan metode *role playing* pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Munjungan Kecamatan Munjungan Kabupaten Trenggalek semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.

METODE

Subyek pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 3 Munjungan Kecamatan Munjungan semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak 18 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan dan alasan pemilihan lokasi tersebut karena berdasarkan pengamatan peneliti masih ada kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran PAI masih menggunakan metode ceramah yang selama ini dirasa sangat membosankan sehingga kegiatan belajar menjadi pasif dan siswa kurang antusias untuk mengikuti kegiatan belajar PAI dikelas.

Pada penelitian tindakan kelas ini, untuk memperoleh data dan informasi yang akurat, maka perlu teknik pengumpulan data yang sesuai dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan soal berbentuk essay sebagai instrumen penelitian di mana soal berjumlah 10 soal yang diberikan pada setiap akhir pertemuan.. Analisis deskripsi kualitatif dilakukan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data yang bersifat deskriptif kuantitatif dilakukan dengan analisis prosentase dan analisis rata-rata. Data kuantitatif ini diolah berdasarkan data tes hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal menurut pembelajaran PAI dalam kelas V pada Sekolah Dasar Negeri 3 Munjungan pengajar cenderung memakai metode Ceramah, karenanya pembelajaran sebagai terus-menerus & siswa cenderung pasif pada pembelajaran. hal ini menciptakan siswamerasa bosan pada aktivitas pembelajaran. Selain itu output belajar mata pelajaran PAI yg diperoleh siswa masih kurang menurut nilai KKM. Hal ini bisa diketahui menurut dokumentasi output ujian tengah semester ganjil yg diperoleh siswa dalam mata pelajaran PAI.

Kelas V berjumlah 18 siswa terdiri dari 10 laki-laki dan 8 perempuan. Berikut merupakan hasil belajar siswad alam mata pelajaran PAI yang diperoleh menurut nilai ujian tengah semester ganjil sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Nilai	Banyak Siswa	Capaian	Persentase	Keterangan
100	0	0	0,00	Tuntas
90	0	0	0,00	Tuntas
80	3	240	16,67	Tuntas
70	4	280	22,22	Belum Tuntas
60	2	120	11,11	Belum Tuntas
50	2	100	11,11	Belum Tuntas
≤40	7	0	38,89	Belum Tuntas
Jumlah Peserta	18	-	100,00	
Rata-Rata			55,00	
Kentuntasan klasikal			16,67	
Belum Tuntas			83,33	

Berdasarkan Tabel di atas dapat disajikan diagram batang tingkat ketuntasan siswa pada pra siklus dalam pembelajaran mata pelajaran PAI kelas V di SD Negeri 3 Munjungan yakni siswa yang belum memenuhi KKM (<75) adalah sebanyak 15 siswa atau 83,33%, sedangkan yang sudah memenuhi KKM (>75) adalah sebanyak siswa atau 16,67 dan rata-rata nilai kelas 55,00.

Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa belum mencapai KKM, sehingga sangat diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada kelas V. Tindakan solusi masalah yang dilakukan peneliti adalah dengan aplikasi metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PAI.

Dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran, diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang semula monoton dan siswa yang pasif menjadi lebih aktif. Dan hasil belajar mata pelajaran PAI pada kelas V di SD Negeri 3 Munjungan dapat meningkat dan rata-rata kelas dapat meningkat lebih dari nilai KKM.

Mekanisme kerja penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yang pada tiap-tiap siklus mencakup kegiatan sebagai berikut: 1) perencanaan (*planning*) 2) pelaksanaan (*action*) 3) observasi (*observation*) 4) refleksi (*reflection*). Dari penelitian yang dilaksanakan penulis dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran mata pelajaran PAI diperoleh hasil sebagai berikut:

Siklus 1

Pada penelitian tindakan kelas siklus 1 ini, peneliti mengacu pada peningkatan hasil belajar siswa dengan metode *Role Playing*. Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, satu pertemuan 2 jam pelajaran (2x35 menit), yaitu pada hari Rabu tanggal 22 Januari dan 29 Januari 2020. Pokok pembahasan pada siklus 1 pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang kisah khalifah Umar bin Khattab. Pada siklus 1 ini peneliti akan menerapkan metode *Role Playing*.

Hasil belajar siklus 1 yang diperoleh siswa kelas V di SD Negeri 3 Munjungan pada mata pelajaran PAI sudah mengalami peningkatan dari kondisi awal. Hal tersebut diketahui dari hasil tes yang dilakukan setelah melakukan pembelajaran pada siklus 1. Adapun peningkatan persentasinya sebagai berikut:

Tabel 2 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Nilai	Banyak Siswa	Capaian	Persentase	Keterangan
100	2	200	11,11	Tuntas
90	2	180	11,11	Tuntas
80	7	560	38,89	Tuntas

70	1	70	5,56	Belum Tuntas
60	2	120	11,11	Belum Tuntas
50	3	150	16,67	Belum Tuntas
≤40	1	0	5,56	Belum Tuntas
Jumlah Peserta	18	-	100,00	
Rata-Rata			73,33	
Kentuntasan klasikal			61,11	
Belum Tuntas			38,89	

Berdasarkan data diatas, siswa yang nilainya sudah mencapai atau diatas nilai KKM dari kondisi awal 16,67% dan pada siklus 1 menjadi 61,11%. Adapun siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 83,33% dan pada siklus 1 menjadi 38,89%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 70%, sedangkan hasil tindakan pada siklus 1 mencapai 61,00%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus 1 harus dilanjutkan pada siklus II, karena untuk mencapai indikator kinerja yang ingin dicapai oleh peneliti adalah 70% dan rata-rata kelas menjadi 75.

Berdasarkan tabel di atas dapat disajikan diagram batang tingkat ketuntasan siswa pada siklus I dalam pembelajaran mata pelajaran PAI kelas V di SD Negeri 3 Munjungan sebagai berikut:



Gambar 1 Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Siklus II

Pelaksanaan penitian tindakan kelas siklus II dilakukan dalam dua pertemuan yakni pada hari Rabu, 5 Februari 2020 dan 12 Februari 2020 dan dalam 3 jam pembelajaran yaitu jam ke 1 sampai jam ke 3 pada masing-masing pertemuannya. 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 Sejarah Kebudayaan Islam tentang meneladani perilaku khalifah Umar bin Khattab. Pada siklus II ini peneliti juga akan menerapkan metode *Role Playing*, dikarenakan pada siklus 1 peningkatan hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai indikator kinerja.

Hasil belajar siklus II yang diperoleh siswa kelas V di SD Negeri 3 Munjungan pada mata pelajaran PAI 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 :

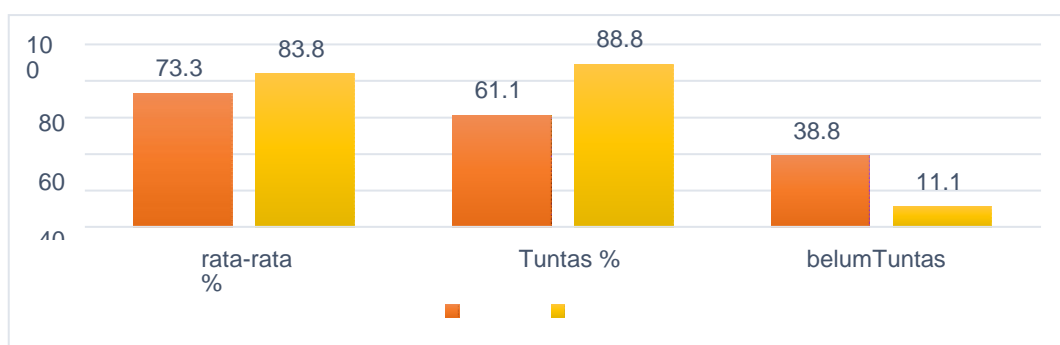
Tabel 3 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Nilai	Banyak Siswa	Capaian	Persentase	Keterangan
100	4	400	22,22	Tuntas
90	5	450	27,78	Tuntas
80	7	560	38,89	Tuntas
70	0	0	0,00	Belum Tuntas

60	0	0	0,00	Belum Tuntas
50	2	100	11,11	Belum Tuntas
≤40	0	0	0,00	Belum Tuntas
Jumlah Peserta	18	-	100,00	
Rata-Rata			83,89	
Kentuntasan klasikal			88,89	
Belum Tuntas			11,11	

Berdasarkan data diatas, siswa yang nilainya sudah mencapai atau diatas nilai KKM dari kondisi awal 16,67% dan pada siklus II menjadi 88,89%. Adapun siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 83,33% dan pada siklus II menjadi 11,11%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 70%, sedangkan hasil tindakan pada siklus II mencapai 88,89%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus II telah mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus III.

Berdasarkan tabel di atas dapat disajikan diagram batang tingkat ketuntasan siswa pada siklus I dalam pembelajaran mata pelajaran PAI kelas V di SD Negeri 3 Munjungan sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Pembahasan

Melalui hasil pengamatan, dapat dilihat bahwa selama hasil pembelajaran pra-siklus untuk mata pelajaran PAI masih belum optimal. Dalam belajar, siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam belajar. Terutama pada materi Sejarah Budaya Islam. Dalam materi ini, mahasiswa diharapkan memahami dan meniru cerita atau Sejarah Peradaban Islam. Dalam materi ini, beberapa siswa masih belum dapat memahami materi dengan baik, karena dalam pelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena materinya adalah sebuah cerita, peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa.

Selama ini, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya kuliah dan tanya jawab, sehingga belajar hanya monoton dan siswa menjadi bosan. Dalam metode ini, kegiatan belajar lebih berpusat pada guru dan kurang terlibat dalam kegiatan siswa.

Guru hanya kuliah di depan kelas dan memberikan tugas dan beberapa pertanyaan kepada siswa. Penggunaan metode ini menyebabkan siswa tertidur lebih cepat, bosan, dan aktivitas siswa terhadap pembelajaran masih kurang dan hasil belajar rendah. Ini adalah masalah utama yang terjadi sebelum pelaksanaan penelitian ini dilakukan.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar adalah dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah cara menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan apresiasi siswa. Perkembangan imajinasi dan apresiasi yang dilakukan oleh siswa dengan

memainkan sebagai sosok hidup atau benda mati. Game ini umumnya dimainkan oleh lebih dari satu orang, itu tergantung pada apa yang sedang dimainkan.

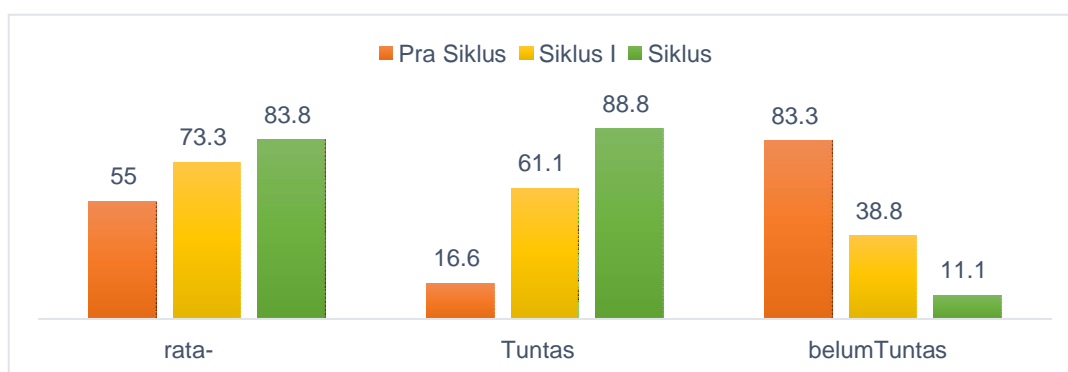
Proses penerapan metode *Role Playing* dapat dimulai dengan menentukan materi pembelajaran yang akan diajarkan, menentukan sumber belajar, membuat skenario drama, melaksanakan pertunjukan peran, dan mengevaluasi pemahaman siswa. Dengan metode ini, artinya siswa berperan langsung dalam belajar. Siswa bertindak seperti cerita dalam materi pembelajaran. Beberapa siswa bertindak keluar skenario yang dibuat oleh guru, dan siswa lain memperhatikan bermain peran. Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan. Hasil belajar dan skor rata-rata siswa juga diperkirakan akan meningkat dari sebelum metode ini diterapkan.

Materi Belajar Sejarah Budaya Islam tentang kisah Umar Bin Khattab di kelas V SD Negeri 3 Munjungan menunjukkan peningkatan hasil belajar, hal ini ditunjukkan dengan nilai siswa dalam mengerjakan pertanyaan yang diberikan oleh guru setelah pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa meningkat dari pra-siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Peningkatan dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Munjungan

SIKLUS	Rata-rata	TUNTAS		TIDAK TUNTAS	
		JUMLA H	%	JUMLA H	%
Awal	55,00	3	16,67	15	83,33
Siklus I	73,33	11	61,11	7	38,89
Siklus II	83,89	16	88,89	2	11,11

Dari tabel di atas dapat disajikan diagram batang untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum perbaikan (pra siklus), siklus I, dan siklus II pada mata pelajaran PAI pada siswa kelas V SD Negeri 3 Munjungan sebagai berikut:



Gambar 3 Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar tiap Siklus

Dari tabel dan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa pada proses pra siklus atau nilai Ujian Tengah Semester Gasal mata pelajaran PAI kelas V di SD Negeri 3 Munjungan, setelah dievaluasi diperoleh hasil yang tidak memuaskan dimana 83,33% atau sebanyak 15 siswa tidak tuntas sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75, sedangkan yang nilainya diatas KKM hanya 16,67% atau sebanyak 3 siswa. Pada siklus I adalah 61,11% atau sebanyak 11 siswa tuntas dan 38,89% atau 7 siswa tidak tuntas. Selanjutnya pada siklus kedua terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan yakni 88,89% atau 16 siswa tuntas. Selain itu rata-rata hasil belajar siswa juga terus meningkat pada setiap siklusnya

yakni 55,00 pada pra siklus meningkat menjadi 73,33 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 83,89 pada siklus kedua. Sehingga pembelajaran PAI materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V SDN 3 Munjungan Kecamatan Munjungan dengan menggunakan pembelajaran *role playing* dapat dikatakan berhasil, karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 3 Munjungan Kecamatan Munjungan Kabupaten Trenggalek pada semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Munjungan Kecamatan Munjungan Kabupaten Trenggalek. Kondisi awal (pra siklus) sebanyak 83,33% atau 15 siswa tidak tuntas sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75, sedangkan yang nilainya diatas KKM hanya 16,67% atau sebanyak 3 siswa. Pada siklus I adalah 61,11% atau sebanyak 11 siswa tuntas dan 38,89% atau 7 siswa tidak tuntas. Selanjutnya pada siklus kedua terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan yakni 88,89% atau 16 siswa tuntas. Selain itu rata-rata hasil belajar siswa juga terus meningkat pada setiap siklusnya yakni 55,00 pada pra siklus meningkat menjadi 73,33 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 83,89 pada siklus kedua.

DAFTAR RUJUKAN

- Abuddin Nata. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media
- Ardial & Bahdin Nur Tanjung 2008. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana
- Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008)
- Basri. Hasan 2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, *Rekonstruksi Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, (Jakarta, 2005)
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Penerbit J-ART
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Dudung Abdurahman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007),
- Hamalik Oemar. 2005. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Hasbullah. 1994. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press Imam Barnadib, *Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta: FIP IKIP, 1987)
- 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