



Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Ibadah Haji Dengan Metode Bermain Peran

Meilinda Sari

SDN 03 Rantau Utara, Indonesia

Email: meilindasario03@gmail.com

Abstrak: Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Ibadah Haji Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas V SDN 03 Rantau Utara. Berdasarkan hasil analisis data dan pembelajaran pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Pelaksanaan Proses pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan Metode Bermain Peran Sudah Optimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan tidak adalagi siswa yang asyik sendiri atau bercerita dengan temannya tetapi berusaha untuk mencari pasangan dari kartu yang dibagikan oleh guru sesuai jawaban dari soal kartu yang didapatnya. Dengan demikian siswa mulai aktif ketika pembelajaran. Tabel diatas juga menunjukan bahwa dengan menggunakan Metode Bermain Peran untuk meningkat keaktifan siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran PAI untuk siklus II sudah mencapai Indikator yang diharapkan. Nilai rata-rata menunjukkan peserta didik mencapai tujuan dengan angka = 83,5 (Baik). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik di SDN 03 Rantau Utara.

Kata Kunci: PAI, Metode Bermain Peran.

Abstract: *The purpose of this Classroom Action Research is an Effort to Improve Islamic Religious Education Learning Outcomes on Ibadah Haji Material Using the Role Playing Method for Class V of SDN 03 Rantau Utara. Based on the results of data analysis and learning in the previous chapter, it can be concluded that the Implementation of the Learning Process in Cycle II using the Role Playing Method is Optimal. This is indicated by the fact that there are no more students who are busy themselves or talking to their friends but trying to find a partner from the cards distributed by the teacher according to the answers to the questions on the cards they get. Thus, students begin to be active during learning. The table above also shows that by using the Role Playing Method to increase student activity, there has been an increase in Islamic Religious Education learning for Cycle II which has reached the expected Indicator. The average value shows that students achieve their goals with a figure = 83.5 (Good). Based on the description above, it can be concluded that the application of the Role Playing Method can improve the abilities of students at SDN 03 Rantau Utara.*

Keywords: *Islamic Religious Education, Role Playing Method.*

Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu upaya yang sangat mendasar dalam pengembangan sumber daya manusia. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendidikan diharapkan melahirkan sumber daya manusia unggul sebagaimana yang dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan

bagian yang sangat penting dari pendidikan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, (pp no 9 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan).

Guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksudkan dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 dinyatakan bahwa Guru dan Dosen pada pasal 4 tertulis guru berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran berfungsi meningkatkan mutu pendidikan nasional. Guru yang profesional tentu memiliki kompetensi dalam bidangnya. Disamping memiliki kompetensi profesional yang berarti menguasai bidang yang diampunya, guru harus memiliki kompetensi pedagogik yaitu menguasai metodik pembelajaran baik penguasaan kurikulum, merancang proses pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, mengadakan evaluasi dan analisa pembelajaran serta melaksanakan program tindak lanjut. Disamping itu guru dituntut memiliki kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Tentunya guru harus memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik terhadap lingkungannya.

Guru mencapai kualitas peserta didik dilihat dari potensi seperti yang dinyatakan di atas titik tolaknya tidak lain adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru beserta para siswanya sebagai subyek belajar. Sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 yaitu bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Karenanya proses pembelajaran yang dimotori oleh guru haruslah direncanakan dan dilaksanakan secara mantap sehingga dapat mencapai tujuan dan hasil belajar secara maksimal.

Berdasarkan pengalaman, nilai rata-rata pembelajaran materi Ibadah Haji masih rendah. Dari rata-rata nilai yang diperoleh tersebut sudah sepatutnya menjadi perhatian bersama, mengingat Ibadah Haji adalah mengenai sifat wajib dari Allah yang merupakan hal penting yang harus dipahami anak. Nilai yang didapatkan tersebut hanya bukan hanya bersifat kognitif, namun nilai yang diharapkan tergambar dalam sikap afektif anak. Guru yang baik adalah guru yang mampu memilih dan menggunakan metode, strategi dan media yang tepat dalam pembelajaran. Kenyataan di lapangan, kendala utama dalam menentukan penggunaan metode, seringkali kurang pas dengan yang dalam tujuan instruksional. Metode ceramah seringkali menjadi bahan andalan. Padahal berbagai metode lain masih ada yang lebih tepat sesuai dengan tujuan instruksional.

Metode Bermain Peran adalah mencari jodoh kartu tanya jawab yang dilakukan secara berpasangan. Metode pembelajaran Bermain Peran merupakan metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. Pada proses pembelajaran masih banyak permasalahan yang terjadi, misalkan seperti siswa kurang termotivasi untuk belajar, merasa malu untuk bertanya dan kurang memperhatikan pelajaran, kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kemungkinan hal ini terjadi karena siswa merasa jenuh dengan metode ceramah yang diterapkan guru, suasana belajar yang kurang serius, dan pembelajaran yang bersifat hanya satu arah saja. Dengan melihat hasil

pembelajaran yang masih dibawah rata-rata dan materi atau topik Ibadah Haji yang memiliki bagian-bagian atau kategori yang luas, maka Metode Bermain Peran merupakan metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model penelitian tindakan kelas. Variabel dari penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Metode Problem based learning merupakan variabel bebas (variabel x), sedangkan hasil belajar merupakan variabel terikat (variabel y). Subjek penelitian ini adalah siswa di kelas V SDN 03 Rantau Utara berjumlah 12 orang, siswa laki-laki 5 orang dan 7 siswi perempuan orang. Subjek penelitian ini adalah siswa di kelas V SDN 03 Rantau Utara tahun 2022-2023 berjumlah 12 orang, siswa laki-laki 5 orang dan 7 siswi perempuan orang. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khusus materi Ibadah Haji Yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitan

A. Deskripsi Data Pra Siklus

Penelitian awal yang peneliti lakukan sebelum melaksanakan tindakan berupa 2 (dua) siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Observasi yang peneliti lakukan 1 (satu) kali pertemuan. Peneliti memasuki ruang kelas VII sebagai subyek penelitian ketika terjadi proses belajar-mengajar. Data berupa informasi yang peneliti dapatkan, diuraikan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang diterapkan masih berupa metode ceramah, tanya jawab dan penugasan yang menyebabkan peserta didik kurang fokus pada proses pembelajaran yang dilakukan.
2. Ada beberapa siswa yang tidak mampu mengulangi kembali materi ajar yang disampaikan oleh guru.
3. Siswa tidak berani bertanya dan menyampaikan pendapatnya berkaitan dengan materi ajar yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penggalan data dilakukan oleh peneliti terungkap bahwa masih ada beberapa siswa yang pasif dalam kegiatan belajar, hanya sedikit yang aktif dalam proses pembelajaran. Ketika guru mengajukan pertanyaan yang menjawab pertanyaan hanya beberapa orang saja.

Data yang ditemukan menunjukkan bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap tujuan pembelajaran belum dapat tercapai, karena baru 33% siswa mendapat nilai diatas rata-rata. Maka, peneliti melalui model pembelajaran Bermain Peran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 03 Rantau Utara.

B. Deskripsi Pada Siklus I

Berdasarkan masalah-masalah yang timbul, maka di rencanakan sesuatu tindakan dalam proses pembelajaran. Dari tindakan yang diberikan, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

Kegiatan awal dari siklus ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan

rendahnya hasil belajar siswa sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan yang menekankan pada peningkatan hasil belajar siswa, dengan menggunakan Metode Bermain Peran dalam proses pembelajaran PAI Materi Ibadah Haji. Dari tindakan ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti membuat desain pembelajaran PAI Materi Ibadah Haji yang dirancang oleh peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran atau rekan sejawat. Desain dibuat berdasarkan observasi pada proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 2 kali pertemuan dengan materi Lebih dekat dengan Nama-nama Allah SWT. Sebelum pembelajaran dimulai guru telah menyiapkan Modul Ajar serta lembar observasi oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran baik dengan siswa yang mengikuti pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap ini peneliti bersama kolaborator melaksanakan pembelajaran melalui Metode Bermain Peran Proses pembelajaran dalam siklus ini dapat dijabarkan sebagai berikut: Pertemuan pertama ini berlangsung 70 menit.

c. Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, maka diperoleh data penelitian dari siklus I berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan tes hasil belajar siswa. Data yang berasal dari pengamatan merupakan hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran. Dari hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus I, nilai rata-rata adalah 73,33 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 80 diantaranya 3 siswa mendapat nilai di bawah 70 dan 9 siswa yang mendapat nilai di atas 70. Jika dihitung berdasarkan persentase ketuntasan belajarnya 75% siswa yang tuntas, dan 25% siswa yang tidak tuntas belajar.

d. Refleksi

Setelah tindakan dari siklus I selesai dilaksanakan, peneliti dan kolaborator mengadakan refleksi permasalahan yang timbul selama adanya tindakan siklus I sekaligus merencanakan pelaksanaan tindakan perbaikan yang dilakukan pada proses tindakan pembelajaran pada siklus II. Hasil refleksi tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Refleksi pembelajaran Siklus I

No	Permasalahan	Saran perbaikan
----	--------------	-----------------

1	Tidak semua siswa aktif didalam pembelajaran	Guru harus lebih aktif melakukan pendekatan kepada siswa, memberikan perhatian yang lebih, serta Memotivasi siswa
2	Kondisi kelas tidak terkontrol Pada saat pengerjaan tugas kelompok yang diberikan oleh guru	Guru harus lebih mengadakan pendekatan kepada siswa dan selalu memperhatikan siswa yang sedang menyelesaikan tugas kelompok maupun individu

Pelaksanaan Siklus II

Tindakan Siklus II dilaksanakan dari beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan tindakan

Beberapa persiapan yang diperlukan untuk melaksanakan siklus antara lain:

- 1) Membuat Modul Ajar dengan menggunakan Metode Bermain Peran pada materi Ibadah Haji kelas V SDN 03 Rantau Utara.
- 2) Mempersiapkan tes yang berupa tes yang dilakukan pada setiap akhir tindakan tiap siklus sesuai dengan ruang lingkup pembelajaran.
- 3) Membuat lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

1. Tahap Pendahuluan

- a) Guru memulai pelajaran dengan salam dan doa
- b) Guru menanyakan kehadiran siswa (Absensi)
- c) Membaca doa belajar
- d) Guru menyampaikan Materi yang akan disampaikan
- e) Guru bertanya Pengalaman mereka terkait dengan materi.

2. Tahap Inti

- a) Pemanasan atau persiapan
- b) Memilih pemeran
- c) Menyiapkan pengamat
- d) Menata panggung
- e) Memainkan peran
- f) Diskusi dan evaluasi
- g) Memainkan peran ulang
- h) Diskusi dan evaluasi kedua
- i) Berbagi pengalaman

3. Tahap Penutup

- a) Guru menjelaskan kembali materi yang belum jelas
- b) Guru memberi kesimpulan dari Materi yang dijelaskan
- c) Doa dan salam.

4. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini peneliti membagikan soal tes siklus II untuk dikerjakan oleh siswa agar dengan soal pilihan berganda.

Pada tahap dilaksanakan observasi terhadap terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat baik kepada guru maupun kepada siswa. Pengamatan yang dilakukan untuk merekam semua hasil belajar siswa dan aktifitas belajar siswa kelas V di SDN 03 Rantau Utara ketika proses pembelajaran berlangsung, pelaksanaan tindakan kelas siklus II pada November 2023 aktifitas dapat dilihat pada table Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktifitas siswa dengan menggunakan lembar observasi siswa yang telah terlebih dahulu, berikut hasil penelitimengenai aktifitas siswa.

Pembahasan

Setelah tahap Pelaksaan dengan melakukan aktifitas guru dan siswa Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan Materi Ibadah Haji ada kemajuan dengan menggunakan Metode Inex Card Macth dan pembelajaran menjadi Aktif dimana aktifitas guru juga aktif, menyiapkan modul ajar, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami dan guru menanggapi dengan baik dan menyimpulkan materi yang telah disampaikan serta memberikan tes diakhir pembelajaran.

Dengan demikian dari hasil Refleksi Siklus II dengan Menggunakan Metode Bermain Peran dalam meningkan hasil belajar PAI Materi Ibadah Haji sudah mencapai hasil indicator sudah mencapai hasil yang baik untuk itu siklus di hentikan.

Kesimpulan

Pelaksanaan Proses pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan Metode Bermain Peran Sudah Optimal. Hal tersebut ditunjukan dengan tidak adalagi siswa yang asyik sendiri atau bercerita dengan temannya tetapi berusaha untuk mencari pasangan dari kartu yang dibagikan oleh guru sesuai jawaban dari soal kartu yang didapatnya. Dengan demikian siswa mulai aktif ketika pembelajaran. Tabel diatas juga menunjukan bahwa dengan menggunakan Metode Bermain Peran untuk meningkat keaktifan siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran PAI untuk siklus II sudah mencapai Indikator yang diharapkan. Nilai rata-rata menunjukkan peserta didik mencapai tujuan dengan angka = 83,5 (Baik). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik di SDN 03 Rantau Utara.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. 1998. Prosedur Penelitian. Rineka Cipta, Jakarta

- Depdikbud RI Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka 1989
- Hermawan, Heris. 2012. Filsafat Pendidikan Islam. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam: Kementrian agama RI
- Karman, Supiana. 2003. Materi Pendidikan Agama Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maksum, H. 2004. Khazanah Akhlak Mahmudah dalam Pendidikan Agama Islam. Solo. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Maksum, M.A. 2006. Khazanah Pendidikan Agama Islam. Solo. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri