



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PAI SD Negeri 010014 Sei Lendir

Isna Muliani Sirait

UPTD SDN 010014 Sei Lendir

Email: isnamulianisirait12091994@gmail.com

Abstrak: Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI Materi Menyambut Usia Baligh di kelas 4 dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI. Subjek dalam penelitian ini yaitu kelas 4 SDN 010014 Sei Lendir yang berjumlah 24 orang siswa. Penentuan subjek penelitian diperoleh berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Dimana saat observasi, hampir seluruh siswa yang hasil belajarnya masih rendah khususnya pada pelajaran PAI sehingga peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan dan masing-masing pertemuan selama 35 menit. Dalam setiap siklus akan diberikan tes kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang tuntas hasil belajarnya pada kondisi awal hanya 7 orang siswa (20,59%) dan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 27 orang siswa (79,41%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 46,18. Setelah diadakan tindakan pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 14 orang siswa (41,18%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 20 orang siswa (58,82%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 62,06. Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas belajar sebanyak 28 orang siswa (82,35%). Dan 6 orang siswa (17,65%) yang belum tuntas belajar dengan nilai rata-rata kelas 78,53. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran *Role Playing* di kelas 4 SDN 010014 Sei Lendir Dengan hasil yang diperoleh dari 24 siswa dapat dilihat bahwa setelah dilakukannya tindakan pada setiap siklus terjadi peningkatan hasil belajar. ini dapat disimpulkan bahwa melalui metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi menyambut usia baligh di kelas 4 SDN 010014 Sei Lendir, oleh karena itu disarankan kepada guru, agar menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran.

Kata kunci: Meningkatkan Hasil Belajar, Metode *Role Playing*

Abstract: The problem studied in this study is to improve student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects on the subject of Welcoming the Age of Baligh in grade 4 using the *Role Playing* learning model. This study aims to improve student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects. The subjects in this study were grade 4 of SDN 010014 Sei Lendir totaling 24 students. The determination of the research subjects was obtained based on the results of observations conducted by the researcher. Where during the observation, almost all students whose learning outcomes were still low, especially in Islamic Religious Education subjects, so the researcher tried to improve student learning outcomes by using the *Role Playing* learning model. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in 2 cycles, where each cycle is held twice and each meeting lasts for 35 minutes. In each cycle, students will be given a test to determine the improvement in student learning outcomes. Based on the results of the study, students who completed their learning

outcomes in the initial conditions were only 7 students (20.59%) and students who had not completed their learning were 27 students (79.41%) with an average class value of 46.18. After the action was carried out in cycle I, 14 students (41.18%) completed the learning and 20 students (58.82%) had not completed the learning with an average class score of 62.06. While in cycle II, 28 students (82.35%) completed the learning. And 6 students (17.65%) had not completed the learning with an average class score of 78.53. Thus, it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes through Role Playing learning in class 4 of SDN 010014 Sei Lendir. With the results obtained from 24 students, it can be seen that after the action was carried out in each cycle, there was an increase in learning outcomes. It can be concluded that through the Role Playing method, student learning outcomes can be improved in the PAI subject on the material of welcoming puberty in class 4 of SDN 010014 Sei Lendir, therefore it is recommended to teachers to use the Role Playing method in learning. **Keywords:** Improving Learning Outcomes, Role Playing Method

Pendahuluan

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, Bangsa dan Negara. Pendidikan tidak hanya sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan terutama dalam sistem sekolah di Indonesia mempunyai tujuan memberikan kemampuan dasar baca, tulis dan hitung, serta pengetahuan dasar lainnya. Hal ini bahwa bahasa merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu kemampuan membaca.

Guru dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian besar siswa aktif baik fisik, maupun mental sosial dalam proses pembelajaran, Sedangkan dari segi hasil, guru dikatakan berhasil apabila pembelajaran yang diberikannya mampu merubah perilaku peserta didik kearah penguasaan potensi dasar yang lebih baik, dengan kata lain guru berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar siswanya. Penggunaan metode mengajar yang kurang tepat merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia. Guru sebagai pengajar menyampaikan materi pelajaran secara verbal. namun penyampaian secara verbal saja tidaklah cukup untuk memberi pemahaman kepada siswa, karena siswa menjadi kurang tertarik untuk memperhatikan pelajaran. Maka dari itu, seorang guru harus mampu merancang skenario pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam belajar termasuk menggunakan metode dalam proses belajar mengajar, diantara beberapa metode seperti metode ceramah, demonstrasi, diskusi, eksperimen, latihan, study tour, metode pemecahan masalah dan salah satunya dengan metode *Role Playing* pada pelajaran bahasa indonesia khususnya dalam materi percakapan.

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemukakan oleh para guru di SDN 010014 Sei Lendir, serta uraian hasil penelitian sebelumnya tentang keberhasilan penerapan metode *role play* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti tertarik untuk menerapkan metode *role play* dalam pembelajaran PAI. Melalui penelitian tersebut peneliti ingin mengetahui apakah penerapan metode *role play* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Banyak faktor yang menyebabkan kebosanan siswa terhadap pelajaran, salah satunya adalah guru, guru yang tanpa menggunakan variasi gaya mengajar, misalnya pada waktu menerangkan materi, guru hanya duduk dikursinya saja dan melihat buku bacaannya, jika ada siswanya bergurau dibiarkan saja, guru hanya memandang kesatu arah atau satu siswa disaat menerangkan, jadi siswa yang lain tidak begitu diperhatikan, hal-hal yang seperti ini yang bisa menjadikan situasi dan suasana kelas tidak kondusif, dengan suasana seperti ini perhatian dan konsentrasi siswa jadi berkurang alias terganggu. oleh karena itu, guru sebaiknya menggunakan variasi dalam gaya mengajar, agar siswa termotivasi, bergairah dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Dalam menggunakan variasi gaya mengajar jangan berlebihan, karena bisa mengganggu konsentrasi siswa, biasanya jika guru melakukan variasi gaya mengajar yang berlebihan itu terkesan kaku dan tergesa-gesa, ini yang menjadi bahan tertawaan siswa, jadi sebaiknya guru menggunakan variasi gaya mengajar yang secukupnya dan disesuaikan dengan kebutuhan atau materi yang disampaikan, agar siswa perhatian dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran tersebut, jika siswa perhatian terhadap pelajaran, otomatis siswa juga berminat dalam belajar. bila minat belajar siswa itu tinggi maka tujuan pembelajaran pun akan tercapai dengan mudah dan maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas 4 SDN 010014 Sei Lendir, peneliti menemukan dari 24 jumlah siswa keseluruhan, sebanyak 27 orang atau 79,41% hasil belajarnya siswa rendah dan hanya 7 orang atau 20,59% mempunyai yang tuntas dalam belajar. Berdasarkan wawancara pada guru kelas bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam berbicara pada pelajaran PAI. Hal ini disebabkan oleh kurang percaya diri pada siswa. Kepercayaan diri sangat perlu dimiliki karena merupakan dorongan dari dalam diri siswa dan juga disebabkan oleh adanya rasa malu pada siswa tersebut sehingga tidak dapat berbicara dengan baik dan benar. Guru jarang menyuruh siswanya mengeluarkan pendapat. Selama ini guru hanya sebagai penyampai informasi tanpa adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Kurangnya penggunaan kosa kata pada siswa. Sehingga sulit untuk berbicara dengan baik dan benar. Metode yang disampaikan guru yang monoton karena metode yang disampaikan guru hanya metode ceramah. tidak adanya media yang digunakan guru dan situasi dan kondisi kelas yang kurang mendukung.

Penggunaan metode mengajar yang kurang tepat merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran PAI guru sebagai pengajar menyampaikan materi pelajaran secara verbal. namun penyampaian secara verbal saja tidaklah cukup untuk memberi pemahaman kepada siswa, karena siswa menjadi kurang tertarik untuk memperhatikan pelajaran. Maka dari itu, seorang guru harus mampu merancang skenario pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam belajar termasuk menggunakan metode dalam proses belajar mengajar, dan salah satunya dengan metode *Role Playing* pada pelajaran PAI.

Dari beberapa kemungkinan di atas, menurut peneliti masalah yang paling berpengaruh terhadap psikomotorik anak adalah dalam hal penggunaan metode pengajaran guru. Guru hanya menyuruh siswa untuk membacakan teks percakapan di dalam bukunya, akhirnya siswa merasa jenuh karena tidak mempraktekannya secara langsung.

Dengan melihat keadaan di lapangan, maka peneliti menggunakan metode bermain peran untuk mengatasi masalah yang terjadi di kelas. Hal ini karena metode bermain peran *Role play* dapat menambah kemampuan siswa dalam belajar, dalam hal ini siswa dapat terlatih dalam berbicara dengan cara yang menyenangkan. Salah satu keunggulan metode bermain peran antara lain: dengan metode ini siswa dapat

merasakan berbagai macam peristiwa secara langsung, karena kadang kadang bayak peristiwa psikologis dan sosial yang sukar di jelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu di dramatisasikan atau siswa dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa psikologis atau social. Hal ini dilihat dari peneliti lainnya yang berhasil dalam metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*). Sesuai dengan jenis penelitian ini. Maka peneliti ini memiliki tahap-tahap penelitian yang berupa siklus. Proses dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus, tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian Tindakan kelas ini adalah siswa kelas 4 SDN 010014 Sei Lendir yang berjumlah 24 siswa. Prosedur penelitian merupakan rangkaian tahapan penelitian dari awal sampai akhir penelitian. Setiap tindakan menunjukkan peningkatan indikator tersebut yang dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu : (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada materi percakapan di kelas 4 SDN 010014 Sei Lendir, dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat terlihat perubahan dengan meningkatnya persentase hasil belajar siswa yang terlihat pada table berikut ini.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Siklus

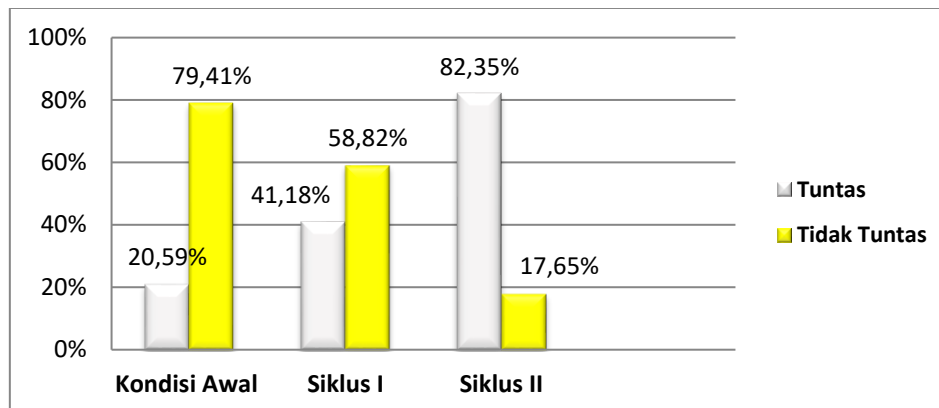
No.	Pencapaian hasil belajar	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah siswa yang tuntas	7 orang siswa (20,59%)	20 orang siswa (58,82%)	28 orang siswa (82,35%)
2	Jumlah siswa yang belum tuntas	27 orang siswa (79,41%)	14 orang siswa (41,18%)	6 orang siswa (17,65%)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa, siswa yang tuntas hasil belajarnya pada kondisi awal hanya 7 orang siswa (20,59%) dan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 27 orang siswa (79,41%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 46,18. Setelah diadakan tindakan pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 14 orang siswa (41,18%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 20 orang siswa (58,82%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 62,06. Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas belajar sebanyak 28 orang siswa (82,35%). Dan 6 orang siswa (17,65%) yang belum tuntas belajar dengan nilai rata-rata kelas 78,52. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran *Role Playing* pada pelajaran PSI di kelas 4 SDN 010014 Sei Lendir. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa dapat di lihat pada tabel.

Tabel 2 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

No.	Nilai Rata-Rata Hasilbelajar Siswa	
1.	Pre Test	46,18

2.	Post Test I	62,06
3.	Post Test II	78,52



Grafik 2 Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Siklus

Ternyata setelah melakukan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pelajaran sains di kelas 4 SDN 010014 Sei Lendir dalam materi pembelajaran percakapan hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian di kondisi awal sebelum diberikan tindakan, diperoleh tingkat ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 20,59%. Hasil belajar siswa meningkat setelah dilakukan model pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan peneliti di kelas 4 SDN 010014 Sei Lendir, pada siklus I tingkat ketuntasan hasil belajar secara klasikal naik 20,59 menjadi 41,18%.

Berdasarkan analisa pada siklus I diperoleh sementara bahwa, penggunaan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan peneliti belum optimal dan penggunaannya, maka dianggap perlu peneliti melanjutkan ke siklus II. Siklus II yang merupakan perbaikan dari siklus I, melalui model pembelajaran *Role Playing* menunjukkan perubahan yang meningkat. Pada siklus II, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal naik 41,17% menjadi 82,35%.

Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian dan observasi dari siklus I hingga siklus II, penggunaan model pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan oleh peneliti secara klasikal dipandang baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi percakapan di kelas 4 SDN 010014 Sei Lendir, sebab siswa lebih termotivasi belajar karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan pemahaman siswa akan pembelajaran PAI melekat lebih lama karena apa yang dipelajarinya dapat dilihat dan diraba. Dengan demikian, efektivitas penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan model pembelajaran *Role Playing* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Dari 24 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* terdapat 28 siswa atau 82,35% yang telah tuntas secara individu dan 6 siswa atau 17,65% tidak tuntas secara individual. Hal ini berarti siswa kelas 4 SDN 010014 Sei Lendir telah tuntas secara klasikal dalam materi pembelajaran percakapan.
- Berdasarkan hasil observasi bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role Playing* berjalan dengan baik.

- c. Setelah pelaksanaan siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* yang diperoleh tingkat ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 82,35%.terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 41,17% dari hasil post-tes I atau dari siklus I.
- d. Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran PAI dalam materi percakapan, ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Aswan, Zain, Djamarah, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- H. Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamzah B.Uno, Mohammad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulistyanto, Wiyono. 2008. *Bahasa indonesia*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi belajar*. Jakarta : Grafindo Persada
- Oemar Hamalik.2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rosmala Dewi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Negeri Medan.
- Suharsimi Arikunto. *Dasar- Dasar Evaluasi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Zainal Aqib, Eko, Siti, Khusnul, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya.
- Zainal Aqib. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya.