

SKRIPSI

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VI
DI SDN BUMI RAHAYU
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Oleh:
DIAN NANDA SHOLEHA
NPM.13105085**



**Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) METRO
1439 H / 2018 M**

SKRIPSI

PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VI DI SDN BUMI RAHAYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

DIAN NANDA SHOLEHA
NPM.13105085

Pembimbing I : Siti Annisah, M.Pd
Pembimbing II : Nurul Afifah, M.Pd.I

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) METRO
1439 H / 2018 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan, Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telephone (0725) 41507 Faksimili (0725) 47296, website: www.tarbiyah.metroainiv.ac.id; e-mail: iaimetro@metroainiv.ac.id

PERSETUJUAN

Judul skripsi : **PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI KELAS VI DI SDN BUMI RAHAYU TAHUN
PELAJARAN 2017/2018.**

Nama : Dian Nanda Sholeha,
NPM : 13105085
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dalam sidang munaqosyah Jurusan Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 24 November 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN

No: B-0068/In.28.1/P/PP.00.9/01/2018

Skripsi dengan judul : PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VI DI SDN BUMI RAHAYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018, yang disusun oleh: Dian Nanda Sholeha, NPM. 13105085, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu/13 Desember 2017.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Siti Annisah, M.Pd

Sekretaris : Aisyah Khumairo, M.Pd.I

Penguji I : Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I

Penguji II : Nurul Afifah, M.Pd.I



ABSTRAK

PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VI DI SDN BUMI RAHAYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

DIAN NANDA SHOLEHA

Hambatan dalam proses pembelajaran PAI di kelas VI SDN Bumi Rahayu adalah disebabkan karena penggunaan metode yang digunakan guru masih konvensional. Sehingga siswa tidak terlibat secara aktif. Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah “Apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VI di SDN Bumi Rahayu tahun pelajaran 2017/2018?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *Role Playing* dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran PAI siswa kelas VI SDN Bumi Rahayu tahun pelajaran 2017/2018.

Kegiatan pembelajaran di sekolah bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan mempersiapkan menghadapi masa depan yang lebih baik. Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu ukuran berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan belajar dan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan prasurvey di SDN Bumi Rahayu diperoleh data yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan masalah tersebut maka solusinya adalah penulis mengajukan penggunaan metode *Role Playing*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang di dalamnya terdapat dua siklus dan masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Setiap siklus mempunyai beberapa tahapan diantaranya, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Teknik pengumpulan data dalam metode *Role Playing* ini berupa tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus persentase rata-rata.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN Bumi Rahayu Tahun Pelajaran 2017/2018, Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 26% dari 58% pada siklus I dan menjadi 84% pada siklus II. Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa SDN Bumi Rahayu tahun pelajaran 2017/2018.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DIAN NANDA SHOLEHA

NPM : 13105085

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Metro, 12 Oktober 2017
Yang menyatakan

Dian Nanda Sholeha
NPM. 13105085

MOTTO

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya : Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.¹

¹ QS Al-Hujurat : 13

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati dan rasa syukur kepada Allah SWT, penulis persembahkan hasil studi ini kepada:

1. Ayahanda Syahrudin dan Ibunda Aning Sumarni yang senantiasa berdo'a dengan ikhlas, memberikan kesejukan hati, motivasi, serta memberikan nasihat demi keberhasilan penulis. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membahagiakan ayah dan ibu.
2. Kakak tercinta (Dwi Handayani dan Andri Mardiansyah) yang memberikan motivasi, dan memberikan do'a untuk keberhasilanku.
3. Teman-temanku tercinta Winda Noviasari, Indri Yunika Sari, Niswaton Hasanah, Rulita Diah Rahmawati, Lutfi Putri Utami, Desi Nurbaiti yang selama ini selalu memberi dukungan serta masukan yang sangat baik.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrabil'alamin, puji syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT, atas taufik dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal ini.

Penulisan proposal ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dalam upaya penyelesaian proposal ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terima kasih kepada : Prof. Dr. Enizar, M. Ag. selaku Rektor IAIN Metro. Dr. Hj. Akla, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Siti Annisah, M.Pd dan Nurul Afifah, M. Pd.I. selaku pembimbing I dan II yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberi motivasi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan guru mata pelajaran SD Negeri Bumi Rahayu. Orang tua yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan pendidikan serta rekan-rekan yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan proposal ini.

Kritik dan saran demi perbaikan proposal ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada guna menjadikan penulisan proposal ini lebih baik lagi.

Metro, Agustus 2017
Penulis

DIAN NANDA SHOLEHA
NPM. 13105085

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN ABSTRAK	v
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
F. Penelitian yang Relevan	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori Variabel Penelitian (Terikat)	11
B. Konsep Teori Variabel Penelitian (Bebas)	
C. Hakikat Pembelajaran IPS di SD/MI	19
D. Hipotesis Tindakan	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel	33
B. Setting Lokasi Penelitian.....	37
C. Subjek Penelitian.....	37
D. Prosedur Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Instrumen Penelitian	42
G. Tehnik Analisis Data.....	45
H. Indikator Keberhasilan.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	48
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	48
a. Sejarah Singkat Berdirinya SDN Bumi Rahayu Bumi Ratu Nuban.....	48
b. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah SDN Bumi Rahayu Bumi Ratu Nuban.....	49
c. Sarana dan Prasarana Serta Denah Lokasi SDN Bumi Rahayu Bumi Ratu Nuban.....	50

d. Keadaan Guru, Karyawan, SDN Bumi Rahayu Bumi Ratu Nuban.....	51
e. Keadaan siswa SDN Bumi Rahayu	52
f. Struktur Organisasi SDN Bumi Rahayu Bumi Ratu Nuban	53
g. Denah Lokasi SDN Bumi Rahayu.....	54
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	54
a. Kondisi Awal Sebelum Dilakukan Penelitian	55
b. Pelaksanaan Siklus I.....	55
c. Pelaksanaan Siklus II	68
B. Pembahasan.....	81
1. Kondisi Awal Sebelum Dilakukan Penelitian.....	81
2. Analisis data hasil observasi aktivitas siswa siklus I & II	83
3. Hasil belajar	86
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

	Hal
1. Data Nilai Siswa Kelas VI Mata Pelajaran PAI SDN Bumi Rahayu.....	4
2. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	35
3. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	36
4. Kisi-kisi Soal Siklus I	37
5. Kisi-kisi Soal Siklus II	37
6. Pergantian Kepemimpinan Kepala SDN Bumi Rahayu.....	41
7. Keadaan Fasilitas Gedung SDN Bumi Rahayu.....	43
8. Data Guru	44
9. Data siswa	45
10. Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	53
11. Hasil Belajar Siswa Siklus II	60
12. Rata-Rata Presentase Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I dan II.....	63
13. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	66

DAFTAR GAMBAR

	Hal
1. Prosedur Penelitian.....	30
2. Struktur Organisasi SDN Bumi Rahayu	45
3. Denah Lokasi SDN Bumi Rahayu	46
4. Foto Pelaksanaan Penelitian siklus I.....	51
5. Foto Pelaksanaan Penelitian siklus II.....	59

DAFTAR GRAFIK

	Hal
1. Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	53
2. Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	61
3. Rata-rata Presentase aktivitas Belajar Siswa pada siklus I dan siklus II..	64
4. Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Data Prasurvey	76
2. Silabus	77
3. RPP.....	80
4. Kisi - Kisi Soal Siklus I.....	98
5. Soal Tes Siklus I.....	99
6. Kisi - Kisi Soal Siklus II	101
7. Soal Tes Siklus II	102
8. Lembar Aktivitas Mengajar Guru Siklus I.....	104
9. Lembar Aktivitas Mengajar Guru Siklus II	108
10. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	112
11. Data Hasil Belajar Siklus I.....	120
12. Data Hasil Belajar Siklus II	121
13. Surat Tugas	122
14. Izin Research.....	123
15. Surat Balasan Research.....	124
16. Kartu Konsultasi Bimbingan.....	125
17. Foto Penelitian Tindakan Kelas	127
18. Naskah Drama.....	133
19. Daftar Riwayat Hidup	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar, siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta keterampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan. Proses belajar mengajar didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya aktivitas belajar. Sedangkan mengajar merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik dalam proses belajar. Untuk itu, guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif.²

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan pada siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dan juga guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung keseluruhan

² Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Rieneka Cipta:2002), hal. 6

potensi yang dimiliki siswa. Potensi siswa perlu diarahkan melalui arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru di sekolah.

Penyelenggaraan pendidikan Sekolah Dasar hendaknya ditujukan untuk memberikan bekal dasar yang sesuai dengan karakteristik usia anak. Untuk itu, dalam setiap proses pembelajaran harus memperhatikan pemilihan, penyusunan serta informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dengan karakteristik anak. Melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa diarahkan sejak dini agar dapat memiliki sikap terpuji baik dalam segala hal. Pendidikan Agama Islam di jenjang sekolah dasar juga seharusnya menjadi prioritas paling penting dibandingkan dengan ilmu yang lain. Perhatian tentang prestasi belajar pendidikan islam di sekolah merupakan permasalahan paling penting sebelum mata pelajaran yang lain. Namun pada kenyataannya tidaklah demikian, banyak permasalahan yang dijumpai, seperti kurangnya rasa hormat siswa terhadap guru, rasa bersyukur yang rendah, tidak berkata baik ataupun pengamalan ajaran agama yang kurang mendapat perhatian khusus dan kurang mendapat solusi yang tepat.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam metode agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu berpikir sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karena itu,

seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi. Proses belajar yang menyenangkan merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena saat pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, siswa akan lebih aktif serta materi pembelajaran akan mudah dipahami oleh siswa. Begitu pun dalam pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) agar tidak monoton dan lebih bervariasi, guru dapat menerapkan berbagai macam metode. Tujuannya adalah agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran, serta untuk mengatasi keterbatasan guru dalam penyampaian materi.

Pada observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 13 Juli 2017, siswa belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam proses pembelajaran siswa terlihat pasif serta hanya mendengar penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Wakijo, A. Ma selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah, bahwa masalah yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam antara lain; metode pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi sehingga siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang monoton (kurang menarik), siswa kurang menghargai guru, siswa

kurang disiplin pada saat proses pembelajaran, siswa belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.³

Hasil pra survey yang telah peneliti lakukan pada tanggal 13 Juli 2017 kelas VI SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018 diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1:
Hasil Ujian Akhir Semester Pendidikan Agama Islam Kelas V
SD Negeri Bumi Rahayu.⁴

No.	Nilai Hasil Belajar	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1.	≥ 65	Tuntas	7	37%
2.	< 65	Belum Tuntas	12	63%
Jumlah			19	100%

Kriteria tuntas dan belum tuntas tersebut didasarkan atas penetapan kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana KKM mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah adalah 65. Dari data di atas, diketahui sebanyak 12 siswa belum tuntas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yakni mencapai 63% dan 7 siswa (37%) tuntas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengutamakan aktifitas menyenangkan di dalam kelas.

³Hasil wawancara dengan Bapak Wakijo, A. Ma selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban, Kabupaten Lampung Tengah.

⁴ Dokumentasi Nilai Ujian Akhir Semester PAI SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah.

Salah satu metode tersebut adalah *Role Playing* atau metode bermain peran. Model ini dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku.⁵

Metode *role playing* menyajikan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Penerapan metode *role playing* menciptakan kesan tersendiri bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar dari awal hingga akhir. Dengan permainan peran membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya. Karena *role playing* dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa, semakin baik peran yang dimainkan, maka siswa akan lebih memahami materi yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik pula.

Siswa diharapkan dapat menghayati dan bersyukur atas apa yang dimiliki, dapat membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok serta dapat memecahkan masalah. Siswa juga diharapkan untuk dapat disiplin, kerja keras, kreatif, dan komunikatif. Dengan demikian melalui metode *role playing* dalam pembelajaran PAI siswa akan dilatih sejak dini untuk lebih mensyukuri apa yang sudah Allah SWT berikan atas hidup kita. Metode *role playing* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan siswa dapat lebih berekspresi dalam proses pembelajaran.

⁵Aunurrahman. *Belajar dan pembelajaran*, (Bandung, Alfabeta: 2012), hal. 155

Sebagai tindak lanjut, peneliti mencoba mengadakan penelitian pada pelajaran PAI di SD Negeri Bumi Rahayu dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas VI yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diketahui masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang monoton (kurang menarik).
3. Siswa kurang menghargai guru.
4. Siswa kurang disiplin pada saat proses pembelajaran.
5. Kurangnya minat siswa atau siswa kurang antusias dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Siswa belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
7. Penggunaan metode yang tidak bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang ditemukan, penulis membatasi masalah yang akan diangkat yaitu penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

pada siswa kelas VI SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah tahun pelajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VI SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah tahun pelajaran 2017/2018 ?

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VI SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah tahun pelajaran 2017/2018.

b. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang metode pembelajaran PAI, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, kemampuan berekspresi, rasa ingin tahu yang tinggi, rasa tanggungjawab, rasa syukur serta sikap peduli terhadap sesama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan mengembangkan keterampilan dan sikapnya di dalam pemecahan masalah sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI di SD.
 - 2) Melatih konsentrasi serta pemahaman tentang materi yang diberikan.
- b. Bagi Guru
- 1) Menambah wawasan tentang metode pembelajaran, sehingga dapat memilih metode yang sesuai dengan materi dan keadaan siswa.
 - 2) Membangkitkan kinerja guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi Kepala Sekolah
- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan informasi dan acuan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam pemilihan metode pembelajaran.
 - 2) Menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun program peningkatan proses pembelajaran pada tahap berikutnya.
- d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan khususnya yang berkaitan

dengan metode pembelajaran role playing untuk diterapkan di masa mendatang sebagai pendidik.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang terkait dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu penelitian yang membahas tentang penggunaan metode *Role Playing* adalah Penelitian yang dilaksanakan oleh:

1. Dedi Rizkia Saputra tahun 2013 yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. Tahun Pelajaran 2013/2014” latar belakang penelitian ini adalah hasil belajar yang rendah, kondisi siswa yang pasif, bentuk pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode *role playing* disini dapat dilakukan dengan baik dan mengalami peningkatan pada hasil belajar sebesar 75% dimana pada siklus I presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 71,4% dan pada siklus II naik menjadi 92,9% dan pada presentase pra tindakan sebesar 57,14%.⁶
2. Penelitian menggunakan metode *role playing* juga di lakukan oleh Siti Roisah dengan judul “ Penggunaan Metode Role Playing untuk Peningkatan Prestasi Belajar PAI Materi Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas VI SD N 3 Rejo Asri Seputih Raman Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012.” Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya

⁶ Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2015, http://dedi%20rizkia%20saputra_nim%2009108244079%20.pdf

penerapan pendidikan agama dilingkungan sekolah, kurangnya kualitas pemahaman siswa tentang pendidikan agama. Penggunaan metode role playing disini dapat meningkatkan minat belajar siswa, dalam siklus I siswa yang tidak lulus berjumlah 12 siswa dengan persentase 38,7% sedangkan siswa yang sudah lulus berjumlah 19 siswa dengan persentase 61,3%. Sedangkan pada siklus II siswa yang tidak lulus berjumlah 7 siswa (22,6) dan siswa yang lulus berjumlah 24 siswa (77,4%). Dari siklus I dan II terjadi peningkatan 23%.⁷

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Dedi Rizkia Saputa dan Siti Roisah ini yaitu pada penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sama-sama menggunakan 2 siklus, hal ini disesuaikan dengan indikator pencapaian penelitian yang dilakukan. Sedangkan perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah kelas, sekolah serta pada mata pelajaran yang akan diteliti. Peneliti ingin lebih mengetahui pengaruh metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI kelas VI SD Negeri Bumi Rahayu, kemudian dapat mengetahui penerapan metode tersebut sudah diterapkan dengan baik atau belum.

⁷ Skripsi, IAIM METRO, tahun 2011, TT.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori Variabel Penelitian (Terikat)

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut pendapat Slameto belajar secara psikologis adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁸

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik, sehingga dengan belajar maka orang akan mengalami perubahan tingkah laku.⁹

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana di dalamnya terjadi suatu interaksi antara seseorang (siswa) dengan lingkungannya yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku yang akan memberikan suatu pengalaman baik bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 9.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Winkel hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.¹⁰

Menurut Benyamin Bloom, seperti yang dikutip oleh Nana Sudjana, bahwa hasil belajar secara garis besar membaginya menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni pengetahuan/ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan karakterisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemauan bertindak.

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil baik yang diperoleh atau dicapai oleh seseorang, pada saat menuntut ilmu, di dalam proses belajar selalu menghasilkan hasil belajar.

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Benyamin Bloom klasifikasi hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

- a) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:
 - 1) Pengetahuan atau ingatan
 - 2) Pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberikan contoh lain dari yang telah dicontohkan.

¹⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar Cetakan- 1, 2009).

- 3) Aplikasi merupakan penggunaan abstraksi pada situasi yang konkrit atau khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau petunjuk.
 - 4) Analisis merupakan kecakapan yang kompleks yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman dan dapat memisahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya dan sistematikanya.
 - 5) Sintesis merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan.
 - 6) Evaluasi merupakan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi.
- b) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu:
- 1) Penerimaan merupakan semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala.
 - 2) Jawaban merupakan reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - 3) Penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala dan stimulus.
 - 4) Organisasi merupakan pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, yang termasuk kedalam organisasi adalah konsep tentang nilai.
 - 5) Internalisasi atau karakteristik nilai merupakan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
- c) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak terdiri dari enam aspek yaitu:
- 1) Gerak refleks merupakan keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.
 - 2) Keterampilan gerak dasar.
 - 3) Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, auditif, dan motoris.
 - 4) Kemampuan dalam bidang fisik, misalnya keharmonisan dan ketepatan.
 - 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai yang kompleks.

6) Gerakan ekspresif dan interpretatif.¹¹

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaruan dalam tingkah laku dan kecakapan.

Menurut Purwanto berhasil atau tidaknya perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut.

- a) Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar.
 - 1) Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - 2) Faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - 3) Faktor kelelahan, seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- b) Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.¹²

Dari uraian diatas diketahui bahwa faktor-faktor yang

mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern dan faktor ekstern.

Faktor intern yaitu berkenaan dengan faktor yang ada dalam diri

siswa yang sedang belajar. Sedangkan faktor ekstern adalah segala

faktor yang ada diluar diri siswa yang sedang belajar.

2. Kajian tentang Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan ajaran Islam, bersikap inklusif, rasional dan filosofis dalam rangka menghormati orang lain dalam

¹¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 22-23.

¹² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 54-72.

hubungan kerukunan dan kerjasama antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan Nasional.¹³

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.¹⁴

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan upaya yang dilakukan untuk membangun karakter keislaman pada anak melalui prinsip-prinsip agama yang ada dalam Al-Qur'an dan Hadist.

b. Tujuan pembelajaran PAI :

Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.¹⁵

Ruang Lingkup pendidikan karakter berbasis agama dan budaya bangsa adalah:

1. Keselarasan antara:
 - a. Akal
 - b. Jasmani

¹³ Aminuddin, Aliaras Wahid, Moh. Rofiq, *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Graha Ilmu, 2006), h. 1.

¹⁴ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 11-12.

¹⁵ *Ibid*

- c. Nurani
 - 2. Keserasian dan keseimbangan antara:
 - a. Hubungan manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa.
 - b. Hubungan manusia dengan sesama manusia.
 - c. Hubungan manusia dengan makhluk lain (selain manusia) dan lingkungan.¹⁶
- Ruang lingkup Penelitian ini adalah mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam di SD N Bumi Rahayu Lampung Tengah
Semester Ganjil kelas VI.

c. Materi Membaca Al-Qur'an

a. Surah Al-Kafirun

Surat A-Kafirun adalah surat ke-109. Jumlah ayat surat al-kafirun 6 ayat. Surat al-kafirun mengisyaratkan tentang pupusnya harapan orang-orang kafir Quraisy Mekah zaman itu terhadap dakwah nabi Muhammad saw. Nabi Muhammad saw tidak mau mengikuti tata cara ibadah orang-orang kafir Quraisy, mereka dipersilahkan beribadah menurut ajaran agamanya sendiri. Surat al-Kafirun tergolong surat Makkiyah, karena diturunkan di kota Mekah sesudah surat al-Maun. Dinamai al-kafirun (orang-orang kafir) diambil dari perkataan "al-Kafirun" yang terdapat pada ayat pertama surat ini. Membaca surat al-Kafirun:

¹⁶ Anas Salahudian, irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h. 195

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

قُلْ يَا أَيُّهَا الْكَافِرُونَ ﴿١﴾

لَا أَعْبُدُ مَا تَعْبُدُونَ ﴿٢﴾

وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ ﴿٣﴾

وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَّا عَبَدْتُمْ ﴿٤﴾

وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ ﴿٥﴾

لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ ﴿٦﴾

Artinya:

1. Katakanlah : Hai orang-orang kafir
2. Aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah
3. Dan kamu bukan penyembah Tuhan yang aku sembah
4. Dan aku tidak pernah menjadi penyembah apa yang kamu sembah
5. Dan kamu tidak pernah pula menjadi penyembah Tuhan yang aku sembah
6. Untukmu agamamu, dan utukkulah agamaku.

Surat ini berisi tentang pernyataan Tuhan yang disembah oleh Nabi Muhammad saw dan umatnya bukanlah Tuhan yang disembah oleh orang-orang kafir. Allah memerintahkan kepada Nabi Muhammad saw agar memberi penegasan kepada kaum kafir bahwa dia tidak akan pernah menyembah tuhan mereka sembah.

Sebab turunnya ayat ini adalah suatu ketika kaum kafir Quraisy mempengaruhi Nabi dengan menawarkan kekayaan yang sangat melimpah. Tipu daya mereka ini disampaikan dengan kata-kata, "inilah yang kami sediakan bagimu wahai Muhammad, dengan syarat engkau tidak menjelek-jelekan dan memaki tuhan kami. Selain itu sembahlah tuhan kami selama beberapa saat setelah itu kami akan menyembah tuhanmu pula selama beberapa waktu." Rasulullah menjawab, "Aku menunggu wahyu dari Tuhanku.

Surat ini turun berkaitan dengan perintah untuk menolak tawaran kaum kafir. Dari surat ini pula diajarkan untuk memiliki toleransi terhadap sesama umat beragama dimana ada bermacam-macam agama yang ada di Indonesia dan kita harus saling menghormati.

b. Surat Al-Maidah ayat 2

Al-Maidah artinya hidangan. Surat ke-5 dalam Al-qur'an dan terdiri atas 120 ayat. Surat Al-Maidah termasuk surat Madaniyah.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تُحِلُّوْا شَعْيِرَ اللّٰهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا
 اَهْدٰى وَلَا الْقَلْبَيدَ وَلَا ءَامِيْنَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُوْنَ فَضْلًا
 مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا ۚ وَاِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوْا ۚ وَلَا تَجْرِمَنَّكُمْ
 شَنَاٰنُ قَوْمٍ اَنْ صَدُّوْكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ اَنْ تَعْتَدُوْا
 وَتَعَاوَنُوْا عَلٰى الْبِرِّ وَالتَّقْوٰى ۗ وَلَا تَعَاوَنُوْا عَلٰى الْاِثْمِ
 وَالْعُدُوْنِ ۗ وَاتَّقُوا اللّٰهَ ۗ اِنَّ اللّٰهَ شَدِيْدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya, "Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syi'ar-syi'ar Allah, dan jangan melanggar kehormatan bulan-bulan haram, jangan (menggangu) binatang-binatang had-ya, dan binatang-binatang qalaa-id, dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitullah sedang mereka mencari kurnia dan keridhaan dari Tuhannya dan apabila kamu telah menyelesaikan ibadah haji, maka bolehlah berburu. Dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada sesuatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat aniaya (kepada mereka). Dan tolong-menolonglah kamu dalam

(mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.”

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendirian. Manusia membutuhkan orang lain dalam berbagai kegiatan, seperti kegiatan sosial, belajar, kegiatan ekonomi, maupun amal perbuatan yang berkaitan dengan ibadah kepada Allah swt. Disinilah tercipta hubungan saling menolong antara manusia yang satu dan yang lainnya.

Allah swt telah memberikan kaidah dan pedoman agar tolong-menolong dalam hal-hal yang bersifat baik seperti yang dijelaskan dalam Q.S. Al-Maidah ayat 2. Al-qur'an surat Al-Maidah ayat 2 mengandung banyak pesan. Salah satunya, yaitu tentang perintah untuk tolong-menolong dalam mengerjakan kebajikan dan takwa. Jadi, Allah memerintahkan kita untuk tolong-menolong dengan siapa pun selama berupa kebaikan dan tidak melanggar syariat islam. Islam juga menjunjung tinggi nilai-nilai toleransi. Selama tidak melanggar ajaran Allah, kita dianjurkan untuk tolong-menolong dengan sesama manusia meskipun berbeda agama.

Selain itu, dalam surat Al-Maidah ayat 2, Allah melarang kita tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Jangankan dengan teman yang berbeda agama, dengan teman sesama muslim pun kita tidak boleh tolong-menolong berbuat dosa dan keburukan.

B. Konsep Teori Variabel Penelitian (Bebas)

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Metode *role playing* adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.¹⁷

Metode *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*. *Role playing* adalah suatu cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang.¹⁸

Model Pembelajaran *Role Playing* adalah suatu tipe Model pembelajaran Pelayanan (*Service Learning*). Model pembelajaran ini adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan

¹⁷ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2013), hal. 77

¹⁸ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 209

murid dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benada mati.¹⁹

Surono mengatakan bahwa model *role playing* adalah adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.²⁰

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model ini merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari.

b. Tujuan Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* bertujuan untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral serta pencerminannya dalam perilaku, membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema sosial dengan bantuan kelompok.²¹

Metode *role playing* juga bertujuan agar peserta didik memiliki sikap, perasaan dan sistem yang sesuai dengan norma

¹⁹ Anas Salahudian, irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h. 212

²⁰ *Ibid*

²¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 155

masyarakat dan peserta didik memiliki keterampilan memecahkan masalah-masalah sosial.²²

c. Langkah – langkah Menggunakan Metode *Role Playing*

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan metode

Role Playing adalah:

- a) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- c) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang atau lebih.
- d) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk sebelumnya untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing memperhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- g) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa menuliskan hasil kesimpulannya pada kertas yang sudah disiapkan guru.
- h) Guru mengevaluasi pembelajaran dan memberikan kesimpulan secara umum.²³

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

a) Kelebihan Metode *Role Playing*:

Metode *Role Playing* ini memiliki beberapa kelebihan. Berikut ini kelebihan metode *Role Playing* :

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.

²² Nana Sukmadinata, Erliany Syaodih, *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), hal. 153

²³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 209-210.

4. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.²⁴

b) Kelemahan Metode *Role Playing*

Walaupun memiliki kelebihan, namun metode ini memiliki kelemahan, antara lain:

1. Bermain peran memerlukan waktu yang lama.
2. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak diberikan tugas dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankan.
3. Bermain peran tidak akan berjalan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
4. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.²⁵

Solusi untuk kelemahan diatas adalah:

1. Guru melatar belakangi cerita tersebut dengan menjelaskan terlebih dahulu latar belakang dari kisah dengan jelas dan mudah dipahami.
2. Guru menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan bermain peran melalui peranan yang harus peserta didik lakukan/mainkan.
3. Guru dapat menetapkan terlebih dahulu peserta didik yang pantas memainkan jalannya suatu cerita.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori tersebut dapat dirumuskan hipotesis tindakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut: Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk

²⁴ *Ibid*

²⁵ *Id. at 211.*

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dalam suatu penelitian adalah konsep-konsep sosial yang sudah diterjemahkan menjadi suatu yang lebih operasional. Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi).²⁶

Sedangkan secara teori variabel dapat didefinisikan sebagai atribut, seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang atau objek dengan objek yang lain. Kerlinger menyatakan bahwa variabel adalah sifat yang akan dipelajari dan Kidder menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan lainnya.²⁷

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.²⁸

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Berdasarkan pengertian tersebut yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan penanaman karakter pada siswa.

²⁶ Sumandi Suryabrata, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), h.29.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 61.

²⁸ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 2.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diperoleh dari hasil semester siswa. Hasil belajar adalah hasil baik yang diperoleh atau dicapai oleh seseorang, pada saat menuntut ilmu di dalam proses belajar selalu menghasilkan hasil belajar.

Untuk indikator hasil belajar apabila siswa sudah mencapai KKM yang sudah ditetapkan di SD Negeri Bumi Rahayu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu >65. Adapun indikator-indikator hasil belajar dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa mampu mengetahui makna Q.S Al-Kafirun dan AL-Maidah:2 dengan benar.
2. Siswa mampu membaca Q.S Al-Kafirun dan AL-Maidah:2 dengan jelas dan benar.
3. Siswa mampu menuliskan Q.S Al-Kafirun dan AL-Maidah:2.
4. Siswa mampu meenyebutkan arti Q.S Al-Kafirun dan AL-Maidah:2.
5. Siswa mampu mencontohkan sikap toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S Al-Kafirun dan AL-Maidah:2

Sedangkan penanaman karakter pada siswa disini adalah pencapaian yang dapat membentuk perilaku peserta didik yang terpuji sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya yang ada.

b. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).²⁹

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah metode *Role Playing*. Suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan cara mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.³⁰ Bertujuan untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral serta pencerminannya dalam perilaku, membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema sosial dengan bantuan kelompok.³¹

Langkah – langkah Menggunakan Metode *Role Playing*:

- i) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- j) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 1 sampai 5 orang siswa untuk memerankan skenario.
- k) Guru meminta siswa yang terpilih untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.

²⁹ Sugiyono, Metode Penelitian, h. 61.

³⁰ Ahmad Munjin Nasih, Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2013), h. 77.

³¹ *Ibid*

- l) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- m) Guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk sebelumnya untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- n) Masing-masing siswa duduk memperhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- o) Setelah selesai dipentaskan, guru meminta beberapa siswa maju kedepan untuk menyampaikan hasil kesimpulannya.
- p) Guru mengevaluasi pembelajaran dan memberikan kesimpulan secara umum.

B. Setting Lokasi Penelitian

Setting Lokasi Penelitian ini adalah di SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah.

C. Subjek Penelitian

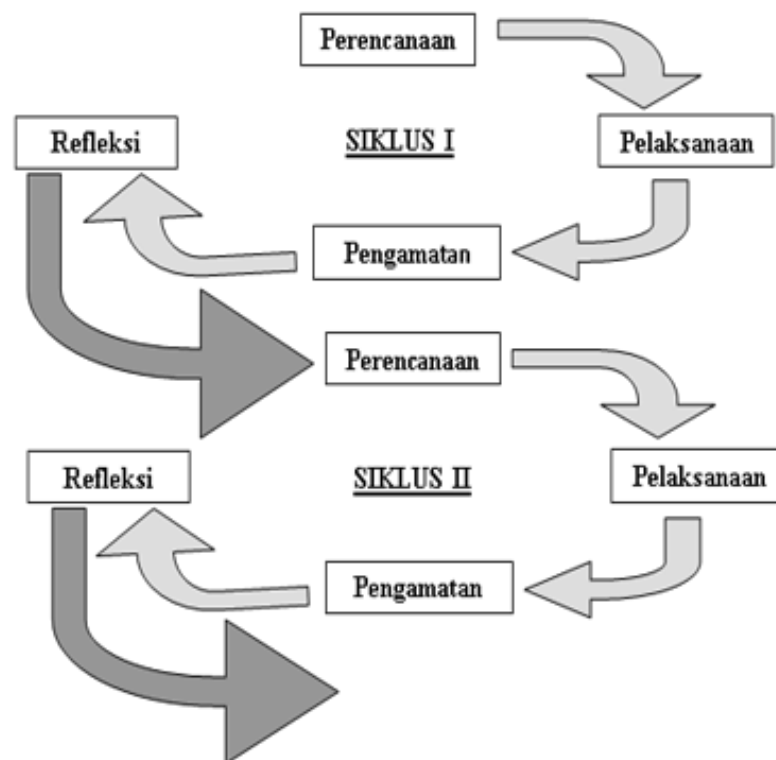
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI di SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah, berjumlah 19 siswa, dengan rincian 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Pada prosedur penelitian ini akan difokuskan pada kegiatan pokok perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observasi), dan perenungan (refleksi). Kegiatan-kegiatan itu disebut dengan siklus. Apabila dalam satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan

kearah perbaikan yang dimaksud, maka peneliti melanjutkan pada siklus yang selanjutnya. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Arikunto. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. “adapun model yang dikembangkan oleh Arikunto adalah sebagai berikut”.³²

Gambar 1
Model PTK menurut Arikunto dkk.



³² Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 16.

1. Tahap-Tahap Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus. Dalam setiap siklus, pertemuan ke-1 diadakan kegiatan pembelajaran, sedangkan pertemuan ke-2 diadakan evaluasi atau tes formatif. Setiap siklus ini meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan hal yang perlu dipersiapkan yaitu meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

- 1) Rencana pembelajaran
- 2) Desain pembelajaran
- 3) Bahan Materi
- 4) Tes
- 5) Lembar observasi

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan ditetapkan. Pelaksanaan tindakan dalam kelas dilaksanakan oleh guru setelah memahami perencanaan yang disusun, adapun tujuan yang ingin dicapai pada materi ini yaitu siswa dapat menimbulkan minat belajar dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tindakan pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan materi Pendidikan Agama Islam.
- 2) Guru memberikan penjelasan materi Pendidikan Agama Islam.
- 3) Siswa memberi tanggapan terhadap materi yang sudah dijelaskan.
- 4) Guru menautkan atau menghubungkan tanggapan lama dengan sekarang hingga runtun.
- 5) Guru bersama siswa menyimpulkan tentang materi Pendidikan Agama Islam.
- 6) Guru memberi catatan singkat pada siswa untuk di tulis di bukunya masing-masing.
- 7) Guru memberi tugas untuk dikerjakan siswa.

c. Observasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dengan menggunakan lembar observasi.

d. Refleksi

Tahap ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi terhadap tindakan kelas yang telah dilakukan, maka penulis melakukan refleksi terhadap

keseluruhan langkah dan rangkaian proses tindakan sebagai bahan rujukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan.

Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi siklus I maka dikembangkan tindakan kelas pada siklus II. Pelaksanaan siklus II ini untuk memperbaiki hal-hal yang belum dicapai pada siklus I. Prosedur pelaksanaan siklus II ini sama dengan siklus I yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diinginkan dan diperlukan, maka peneliti ini menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengambilan data dengan terjun secara langsung ke lapangan dengan mengambil data secara langsung (berhubungan langsung dengan masalah yang diangkat).

Menurut Trianto, Observasi dalam sebuah pengertian di artikan sebagai perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indra untuk mendapatkan data.³³

Jadi observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan atau bila dengan pengecapan. Instrumen yang digunakan dalam observasi dapat berupa pedoman pengamatan, tes, kuesioner, rekaman gambar

³³ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana Prenanda Media Grup, 2010), h. 266.

dan rekaman suara. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data dalam pelaksanaan penelitian.

2. Tes

Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan bakat dan kemampuan dari subjek penelitian. Lembar instrumen berupa tes ini berisi soal-soal yang terdiri dari butir-butir soal, setiap soal mewakili satu jenis variabel yang di ukur.³⁴

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku, majalah, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.³⁵ Metode dokumentasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data tentang profil sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, sarana prasarana sekolah dan semua data yang berhubungan dengan sekolah.

F. Instrumen Penelitian

- a. Kisi-kisi lembar observasi aktivitas pembelajaran
 - 1) Kisi-kisi lembar observasi kegiatan guru

³⁴ Ibid, h.260.

³⁵ Edi Kusnadi, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Ramayana Pers dan STAIN Metro, 2008), h. 102

Tabel 3

Tabel kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran PAI pada siswa kelas VI SDN Bumi Rahayu dengan diterapkan metode *Role Playing*.

No.	Aspek yang diamati
Kegiatan Pendahuluan	
1.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mempersiapkan siswa dalam kondisi masuk pada pembelajaran ➤ Melakukan apersepsi dan memotivasi ➤ Memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran ➤ Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai
Kegiatan Inti	
2.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran ➤ Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. ➤ Guru membagikan siswa dalam beberapa kelompok. ➤ Guru menjelaskan bagaimana jalannya skenario ➤ Guru meminta siswa untuk memerankan skenario yang sudah diberikan ➤ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
Kegiatan Penutup	
3.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat kesimpulan bersama-sama dengan siswa dan memberi penguatan terhadap materi yang telah disampaikan ➤ Menutup pelajaran dan berdo'a

Adapun kriterianya penskoran sebagai berikut:³⁶

Skor maksimal = 100

81 – 100 = sangat baik

71 – 80 = baik

61 – 70 = cukup

50 – 60 = kurang

Selanjutnya persentase dihitung dengan rumus:³⁷

$$\text{Skor Nilai} = \left(\frac{X}{\sum x : n} \right)$$

2) Kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa

Tabel 4

Tabel kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PAI pada siswa kelas VI SDN Bumi Rahayu dengan diterapkan metode *Role Playing*

³⁶Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), h. 43.

³⁷Zainal Asril, *Micro Teaching*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012), h. 25.

No	Indikator Aktivitas Belajar Siswa	Skor	Kriteria
1	Siswa memperhatikan ketika guru menerangkan		
2	Siswa berani menjawab pertanyaan dari guru		
3	Siswa berani bertanya		
4	Siswa bersemangat dalam pembelajaran		
5	Siswa mencatat materi yang diberikan		

Adapun kriteria penskoran sebagai berikut:³⁸

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1 = sangat tidak baik | 4 = baik |
| 2 = tidak baik | 5 = sangat baik |
| 3 = kurang baik | |

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus:³⁹

➤ Persentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan

P= Persentase

F= Jumlah

N= Jumlah Siswa

b. Kisi-kisi lembar tes hasil belajar

Dalam penelitian ini digunakan tes untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes ini menggunakan butir soal/instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa yang disusun mengacu pada indikator dan kompetensi dasar yang diterapkan. Adapun kisi-kisi soal dapat dilihat dibawah ini:.

³⁸Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), h. 43

³⁹Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik I*, h.69

Tabel 5

No	Indikator	No Soal	Tingkat Kesukaran			Skor
			Md	Sd	Su	
1	Menyebutkan jumlah ayat dalam surat	1	√			10
2	Menerjemahkan dari bahasa arab ke bahasa indonesia	2			√	25
3	Menyebutkan makna yang terkandung dalam surat	3			√	25
4	Menyebutkan keteladanan yang terkandung dalam surat Al-Kafirun	4 5			√ √	20 20
JUMLAH		5				100

Tabel 6
Kisi-Kisi Soal Siklus II

No	Indikator	No soal	Tingkat Kesukaran			Skor
			Md	Sd	Su	
1	Menyebutkan jumlah ayat pada surat	1.	√			10
2	Menerjemahkan dari bahasa arab ke bahasa indonesia	2.			√	25
3	Menyebutkan makna yang terkandung dalam surat	3.			√	25
4	Menyebutkan keteladanan yang terkandung dalam surat Al-Maidah	4. 5.		√ √		20
JUMLAH		5				100

Keterangan:

Md = Mudah

Sd = Sedang

Su = Sukar

G. Teknik Analisis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif.

Untuk variabel hasil belajar menggunakan data kuantitatif.

1) Data kuantitatif

Analisis data ini dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana.

a. Untuk menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata kelas

$\sum x$ = jumlah nilai tes siswa

n = jumlah siswa yang mengikuti tes.⁴⁰

b. Untuk menghitung presentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah semua nilai

n = Jumlah data

\bar{X} = Rata-rata nilai⁴¹

2) Data Kualitatif

Data kualitatif dilakukan melalui pengamatan atau observasi selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat aktivitas-aktivitas belajar siswa, pengamatan ini dicatat dalam lembar observasi kemudian di analisis dan disajikan dalam bentuk persentase. Sebagai perbandingan

⁴⁰Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik (Statistik Deskriptif)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003),h. 72.

⁴¹Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, h.43.

antara siklus I dan siklus II.

Aktivitas tersebut dipersentasikan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu.⁴²

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI dari siklus ke siklus, antara lain sebagai berikut:

1. Penerapan metode yang akan diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimum (KKM)=65 pada mata pelajaran PAI yang memperoleh nilai ≥ 65 mencapai 70%.

⁴²Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2005) h. 43.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya SDN Bumi Rahayu

SDN Bumi Rahayu didirikan oleh seorang warga yang bernama Bapak Sajak. Beliau adalah warga asli dari Bumi Rahayu. Beliau menghibahkan tanah miliknya seluas 5665 m² untuk membangun sekolah ini.

Setelah melakukan pendekatan dengan tokoh-tokoh masyarakat, niat Pak Sajak ini mendapat sambutan dari berbagai pihak. Dengan niat yang begitu bulat dan mendapat persetujuan dari berbagai pihak pula, maka pada tanggal 1 Januari 1977 berdirilah pendidikan formal yang diberi nama “SEKOLAH DASAR NEGERI BUMI RAHAYU” yang disingkat menjadi SDN Bumi Rahayu.⁴³

Adapun tokoh-tokoh ulama dan masyarakat Bumi Rahayu yang tergabung dalam awal pendirian SDN Bumi Rahayu antara lain :

- a. Bapak Sajak
- b. Bapak Tukiyo
- c. Bapak Sayuti
- d. Bapak Pujono

⁴³ Hasil Dokumentasi SDN Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Rahayu Kabupaten Lampung Tengah TP 2017/2018.

- e. Bapak Suyoto
- f. Bapak Suprihatin
- g. Dan lain-lain yang tidak tertulis

Sejak berdirinya SDN Bumi Rahayu jabatan kepala sekolah telah berganti 7 kali. Adapun nama-nama yang pernah menjabat sebagai kepala sekolah yang akan dijelaskan pada tabel berikut :

Tabel 7
Pergantian Kepemimpinan Kepala SDN Bumi Rahayu⁴⁴

No.	Nama	Tahun
1	Tentrem Raharjo	1977 – 1984
2	Giman	1984 – 1990
3	Drs. Zainuri	1990 – 1995
4	Rudiyatun, S.Pd	1995 – 2000
5	Sono, S.Pd	2001 – 2006
6	Srihadi, S.Pd	2007 – 2012
8	Eni Suryati, S.Pd	2013 – Sekarang

b. Visi, dan Misi SDN Bumi Rahayu

Berdasarkan dokumentasi profil SDN Bumi Rahayu yang penulis dapat di kantor SDN Bumi Rahayu mempunyai visi dan misi sebagai berikut:

- a) Visi Sekolah
 - 1) Mewujudkan sekolah berkualitas.

⁴⁴Wawancara dengan Kepala SDN Bumi Rahayu pada tanggal 05 April 2017.

- 2) Unggul dalam prestasi akademik.
- 3) Unggul dalam prestasi olahraga dan kesenian.
- 4) Memiliki lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif.
- 5) Mendapatkan kepercayaan dari masyarakat

b) Misi Sekolah

Untuk mewujudkan visi tersebut, misi yang akan diemban oleh SDN Bumi Rahayu adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan iman dan taqwa sebagai landasan utama dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga akan berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.
- 3) Menciptakan lingkungan sekolah yang sehat, bersih dan indah.⁴⁵

c. Keadaan Sarana dan Prasarana SDN Bumi Rahayu

SDN Bumi Rahayu memiliki sarana dan prasarana sekolah yang cukup memadai, baik sarana yang menunjang kegiatan pembelajaran maupun sarana yang menunjang ekstrakurikuler. Selain itu, SDN Bumi Rahayu juga memiliki beberapa ruang untuk kegiatan pendidikan dan administrasi sekolah serta keperluan lainnya dengan rincian sebagai berikut:

⁴⁵ Ibid

Tabel 8
Keadaan Fasilitas Gedung
SDN Bumi Rahayu 2017/2018

No.	Ruang/Lokasi	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Kelas	6	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Perpustakaan	1	Baik
5	Ruang UKS	1	Baik
6	WC	2	Baik
7	Lapangan Olahraga	1	Baik
8	Parkir	1	Baik

Dari berbagai ruangan kelas tersebut yang ada telah dilengkapi dengan berbagai jenis sarana sesuai dengan fungsinya masing-masing seperti kursi, meja tulis, almari buku, penggaris, papan tulis, penghapus, dan perpustakaan yang dilengkapi dengan meja, alat-alat olah raga, kesenian dan lain sebagainya.

d. Keadaan Guru SDN Bumi Rahayu

Guru yang mengajar di SDN Bumi Rahayu 11 orang guru terdiri dari 9 PNS (1 Kepala Sekolah dan 8 orang guru) dan 2 orang tenaga pengajar honorer dengan rincian yang ada pada tabel 9 sebagai berikut

Tabel 9
Data Guru dan Karyawan
SDN Bumi Rahayu Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Nama	NIP / NUPTK	Jabatan	Status
1	ENI SURYATI, S.Pd	19640419 198403 2 001	Kepala Sekolah	PNS
2	SADIKEM, S.Pd.SD	19610714 198203 2 002	Guru	PNS
3	WAKIJO, A.Ma.	19580103 198203 1 010	Guru	PNS
4	SUTINAH, S.Pd.SD	19631229 198403 2 013	Guru	PNS
5	Dra. JUWET MALASIATI	19641010 198603 2 013	Guru	PNS
6	JALIMIN, A.Ma.Pd.	19640605 198808 1 002	Guru	PNS
7	MUHLISIN, S.Pd.SD	19700630 199703 1 001	Guru	PNS
8	SUNARSIH, S.Pd.SD	19780410 200604 2 012	Guru	PNS
9	SUYOTO, S.Pd.SD	19700412 200801 1 013	Guru	PNS
10	SETYANI GARNASIH, S.Pd.SD		Guru	Honoror
11	EVA MAYASARI, S.Pd		Guru	Honoror

e. Keadaan siswa SDN Bumi Rahayu

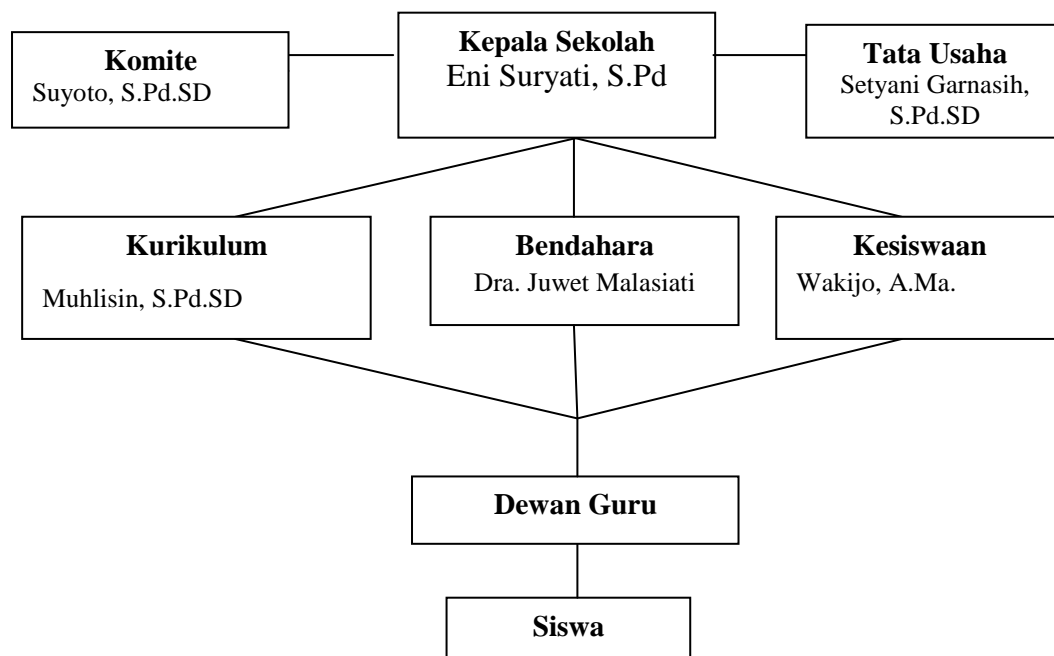
Siswa yang ada di SDN Bumi Rahayu berjumlah 111 siswa dari kelas I sampai kelas VI, dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 10
Data siswa SDN Bumi Rahayu⁴⁶

Kelas	2017 / 2018		
	L	P	JUMLAH
I	6	10	16
II	9	10	19
III	4	11	15
IV	11	13	24
V	10	8	18
VI	9	10	19
JUMLAH	49	62	111

f. Struktur Organisasi SDN Bumi Rahayu⁴⁷

Gambar 2
Struktur Organisasi SDN Bumi Rahayu

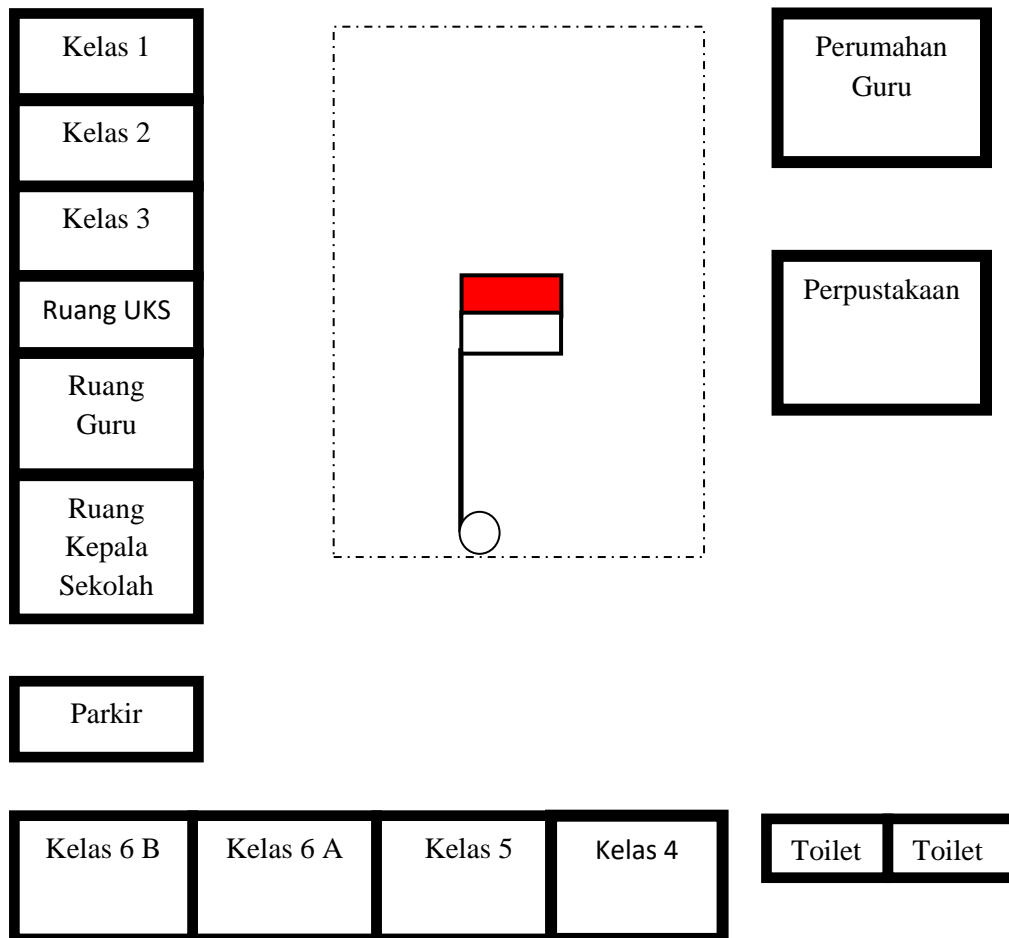


⁴⁶Sumber: Dokumentasi SDN Bumi Rahayu Tahun Pelajaran 2017/2018.

⁴⁷ Sumber: Dokumentasi SDN Bumi Rahayu Tahun Pelajaran 2017/2018

g. Denah Lokasi SDN Bumi Rahayu

Gambar 3
DENAH RUANG KELAS
SDN BUMI RAHAYU BUMI RATU NUBAN
LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2017/2018



B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VI SDN Bumi Rahayu dengan menggunakan metode *Role Playing*. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus

masing-masing 2 kali pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Data aktivitas siswa diamati dengan lembar observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung, dan data hasil belajar diperoleh dari hasil tes yang akan dilakukan pada setiap akhir siklus.

a. Kondisi Awal Sebelum Dilakukan Penelitian

Berdasarkan data pra survey pada tanggal 13 Juli 2017 diperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban mata pelajaran PAI yang mencapai KKM sebanyak 37% dari 19 siswa. Sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 12 siswa atau 63% dari 19 siswa. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 65. Dari data prasurvey tersebut membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran PAI yang disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

- 1) Hasil belajar yang kurang dari standar KKM.
- 2) Pembelajaran PAI yang kurang menarik.
- 3) Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran PAI.
- 4) Siswa belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran PAI.

b. Pelaksanaan Siklus I

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan penerapan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

- a) Menyiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran PAI kelas VI ditambah dengan sumber-sumber lain yang relevan..
- b) Membuat RPP dengan metode *Role Playing*..
- c) Membuat alat pengumpul data yaitu lembar hasil belajar siswa dan lembar observasi aktivitas untuk guru.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

a. Pertemuan 1 (pertama)

Pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari jum'at, 11 Agustus 2017 dilakukan selama 2 x 35 menit. Materi sub pokok bahasan “Surah Al-Kafirun” dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan guru mengucap salam. Setelah itu dilanjutkan dengan apersepsi untuk mengeksplorasi serta mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi pelajaran.

Dilanjutkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi rasa ingin tahu siswa. Sebelum proses pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal siswa peneliti memberikan soal pretes kepada siswa.

Kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu “Surah Al-Kafirun” yang berisi tentang bacaan surat al-kafirun, makna surat al-kafirun, arti surat al-kafirun, siswa mendengarkan dan menyimak bacaan guru yang dijelaskan dari bahan ajar yang disampaikan. Kemudian siswa mempraktikkan bacaan surat AL-Kafirun sesuai yang dibaca guru sebelumnya.

Pada tahap berikutnya guru memilih beberapa siswa untuk dijadikan kelompok yang terdiri dari 5 orang atau lebih untuk memerankan kisah yang berkaitan dengan materi surat al-kafirun. Untuk siswa yang tidak terpilih memerankan drama tersebut diminta untuk memperhatikan dengan seksama karena sesudah penampilan drama tersebut akan ada pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan cerita yang sudah diperankan.

Pada pertemuan pertama siklus 1 terlihat siswa yang memperhatikan dengan seksama, namun ada beberapa

yang masih terlihat ribut sendiri bahkan ada yang sibuk mengobrol dengan temannya. Guru memberikan penegasan terhadap siswa agar siswa tetap memperhatikan penjelasan guru. Selain itu untuk mengatasi hal tersebut guru memberi pertanyaan kepada siswa yang kurang memperhatikan tersebut. Agar siswa kembali fokus pada penjelasan yang sedang disampaikan guru.

Pada tahap selanjutnya guru membagikan teks drama dan menjelaskan bagaimana proses jalannya cerita. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan latihan secara berulang-ulang dan menanyakan hal yang belum dipahami.

Akhir dari pertemuan, guru memberikan tanggapan, penguatan dan menyampaikan kesimpulan bersama-sama siswa. Selanjutnya meminta siswa untuk mempelajari materi pelajaran berikutnya dan guru menutup pelajaran.

b. Pertemuan 2 (kedua)

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 18 Agustus 2017. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan guru membuka pelajaran dengan berdoa kemudian mengabsen kehadiran siswa. Selanjutnya guru menanyakan materi sebelumnya yang belum dipahami

siswa dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan disampaikan.

Guru memotivasi siswa dengan melakukan apersepsi untuk mengeksplorasi. Selanjutnya guru meminta siswa yang sudah dipilih memerankan drama yang berjudul *Bhinneka Tunggal Ika* yang berkaitan dengan sikap toleransi yang terkandung dalam Q.S. Al-Kafirun.

Drama ini mengisahkan seorang guru yang bernama Bu Tuti persahabatan antara 3 orang siswa yang bernama Rizky, Dinda dan Putu yang saling menghargai perbedaan dan pada saat pulang sekolah mereka melihat ada 2 orang anak yang bernama Putri dan Shinta yang bertengkar karena Shinta merasa agamanya yang paling baik. Kemudian Rizky dan Putu menasehati untuk saling menghargai perbedaan agama antara 1 dan lain.



Pada pertemuan kedua ini, siswa memperhatikan temannya memerankan drama di depan kelas. Namun terlihat ada beberapa siswa yang terlihat mengobrol dengan teman sebangku dan mengejek teman yang sedang memerankan drama. Dalam mengatasi masalah tersebut, guru sejenak menghentikan pembelajaran lalu menegur siswa tersebut.

Pada tahap berikutnya guru menunjuk siswa yang sebelumnya terlihat tidak memperhatikan untuk maju kedepan kelas dan menceritakan kembali drama yang sudah ditampilkan teman-temannya. Di akhir pembelajaran guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran dan guru meminta siswa mengerjakan soal posttest yang berjumlah 5 soal essay, selanjutnya guru menutup pelajaran.

3) Hasil Belajar Siklus I

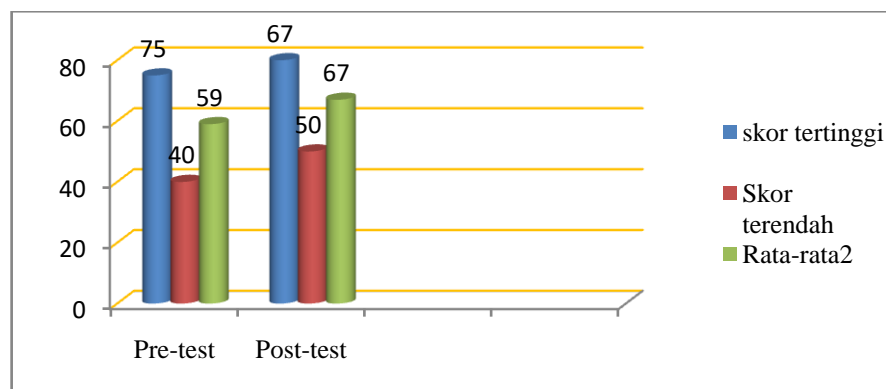
Penilaian hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan siklus I, dengan melihat rata-rata dari pretest dan posttest yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas VI dengan jumlah siswa 19 siswa. Data hasil siswa dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini, data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 10
Hasil Belajar Siswa Pretest dan Postest Siklus I

No	Komponen Analisis	Nilai Tes	
		Pre-test	Post-test
1	Jumlah	1115	1265
2	Rata-rata	59	67
3	Skor tertinggi	75	80
4	Skor terendah	40	50
5	Tingkat ketuntasan	42%	58%

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan metode *Role Playing* kelas VI SDN Bumi Rahayu dilihat pada Grafik berikut:

Grafik 1
Hasil Belajar Siswa Siklus I



Berdasarkan tabel dan grafik diatas diketahui ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan *pre test* diperoleh jumlah 1115 dibagi dengan 19 siswa dan diperoleh nilai rata-rata 59 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 40. Tingkat ketuntasan pada pelaksanaan *pre test* 42%. Dari hasil pengukuran awal dapat diketahui bahwa rata-rata siswa masih belum menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Setelah siswa mengetahui

proses pembelajaran satu siklus dengan dua kali pertemuan, terjadi peningkatan ketuntasan siswa dengan jumlah total nilai 1265 dibagi dengan 19 siswa dan diperoleh rata-rata 67 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50 dengan tingkat ketuntasan 58%.

Dalam hal ini hasil belajar siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar sesudah diberikan tindakan dengan metode *Role Playing*, namun ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari siklus 1 masih kurang dan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran PAI dengan nilai 65 mencapai 70%.

4) Refleksi Siklus I

Pada tahap refleksi, bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

- a) Guru belum bertindak tegas kepada siswa yang sering mengganggu temannya ketika proses pembelajaran sehingga membuat kelas menjadi kurang kondusif.
- b) Guru belum mampu mengelola waktu dengan baik, karena waktu yang tersedia cukup sedikit.
- c) Aktivitas yang dilakukan oleh beberapa siswa ada yang mengobrol dengan teman.

- d) Masih ada siswa yang tidak berani ketika menjawab pertanyaan, malu karena takut salah ketika menjawab.

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II adalah:

- a) Guru harus memberi teguran atau bertindak tegas kepada siswa yang mengganggu temannya sehingga tidak mengulanginya lagi.
- b) Pengelolaan waktu agar diperhatikan, sesuai dengan jatah waktu yang disediakan dengan materi pelajaran yang disampaikan.
- c) Guru harus memberi pengawasan dan perhatian lebih kepada siswa yang sering mengobrol saat pembelajaran berlangsung.
- d) Guru harus lebih terampil dalam memotivasi siswa, merangsang siswa agar berani untuk bertanya, menjawab pertanyaan maupun mengungkapkan pendapat baik itu menggunakan reward berupa hadiah atau pujian sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

c. Pelaksanaan Siklus II

Setelah diadakan refleksi maka dilaksanakan siklus II. Adapun tahapan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan penerapan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran dan setiap siklus terdiri

dari 2 kali pertemuan. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

- d) Menetapkan kelas penelitian, adapun kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah siswa kelas VI dengan jumlah 19 orang.
- e) Menyiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran PAI kelas VI ditambah dengan sumber-sumber lain yang relevan..
- f) Membuat RPP dengan metode *Role Playing*..
- g) Membuat alat pengumpul data yaitu lembar hasil belajar siswa dan lembar observasi aktivitas untuk guru.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

1) Pertemuan 1 (pertama)

Pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari jum'at, 25 Agustus 2017 dilakukan selama 2 x 35 menit. Materi sub pokok bahasan “Surah Al-Maidah ayat 2” dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam. Setelah itu dilanjutkan dengan apersepsi untuk mengeksplorasi serta mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi pelajaran. Dilanjutkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi rasa ingin

tahu siswa. Sebelum proses pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal siswa peneliti memberikan soal pretes kepada siswa.

Kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu tentang bacaan surat al-maidah ayat 2, makna surat al-maidah ayat 2, arti surat al-maidah ayat 2, siswa mendengarkan dan menyimak bacaan guru yang dijelaskan dari bahan ajar yang disampaikan. Kemudian siswa mempraktikkan bacaan surat al-maidah ayat 2 sesuai yang dibaca guru sebelumnya.

Pada tahap berikutnya guru memilih beberapa siswa untuk dijadikan kelompok yang terdiri dari 5 orang atau lebih untuk memerankan kisah yang berkaitan dengan materi surat al-maidah ayat 2. Untuk siswa yang tidak terpilih memerankan drama tersebut diminta untuk memperhatikan dengan seksama karena sesudah penampilan drama tersebut akan ada pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan cerita yang sudah diperankan.

Guru selalu memberikan motivasi kepada siswa, bahwa siswa harus percaya diri, selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mengerjakan soal dengan baik.

Pada pertemuan pertama siklus II ini, siswa juga memperhatikan penjelasan guru dan mencatat materi yang disampaikan guru. Siswa mengalami peningkatan meskipun

masih ada beberapa siswa yang masih bingung dan mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan.

Pada tahap selanjutnya guru membagikan teks drama dan menjelaskan bagaimana proses jalannya cerita. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan latihan secara berulang-ulang dan menanyakan hal yang belum dipahami.

Akhir dari pertemuan, guru memberikan tanggapan, penguatan dan menyampaikan kesimpulan bersama-sama siswa. Selanjutnya meminta siswa untuk mempelajari materi pelajaran berikutnya dan guru menutup pelajaran.

2) Pertemuan ke 2 (kedua)

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 8 Agustus 2017. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan guru membuka pelajaran dengan berdoa kemudian mengabsen kehadiran siswa. Selanjutnya guru menanyakan materi sebelumnya yang belum dipahami siswa dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan disampaikan.

Guru memotivasi siswa dengan melakukan apersepsi untuk mengeksplorasi. Selanjutnya guru meminta siswa yang sudah dipilih memerankan drama yang berjudul Tolong Menolong dalam Kebaikan. yang berkaitan dengan sikap saling

tolong-menolong dalam kebaikan yang terkandung dalam Q.S. Al-Maidah ayat 2.

Drama ini mengisahkan 6 orang anak yang bersahabat. Ketika bermain, ada salah satu teman mereka yang terjatuh. Lalu mereka bingung harus melakukan apa karena lukanya cukup banyak. Kemudian Indra, salah satu anak menyarankan untuk membawa kerumahnya agar bisa diobati. Lalu mereka membantu Puti (anak yang jatuh) ke rumah Indra. Sesampainya disana Indra mengobati luka Puti.



Pada pertemuan kedua ini, siswa memperhatikan temannya memerankan drama di depan kelas. Mereka memperhatikan dengan seksama dan mencatat hal-hal penting yang diperankan temannya. Walaupun terkadang masih ada beberapa siswa yang ribut.

Pada tahap berikutnya guru menunjuk siswa yang sebelumnya terlihat tidak memperhatikan untuk maju kedepan kelas dan menceritakan kembali drama yang sudah ditampilkan teman-temannya. Di akhir pembelajaran guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran dan guru meminta siswa mengerjakan soal posttest yang berjumlah 5 soal essay, selanjutnya guru menutup pelajaran.

3) Hasil Belajar Siklus II

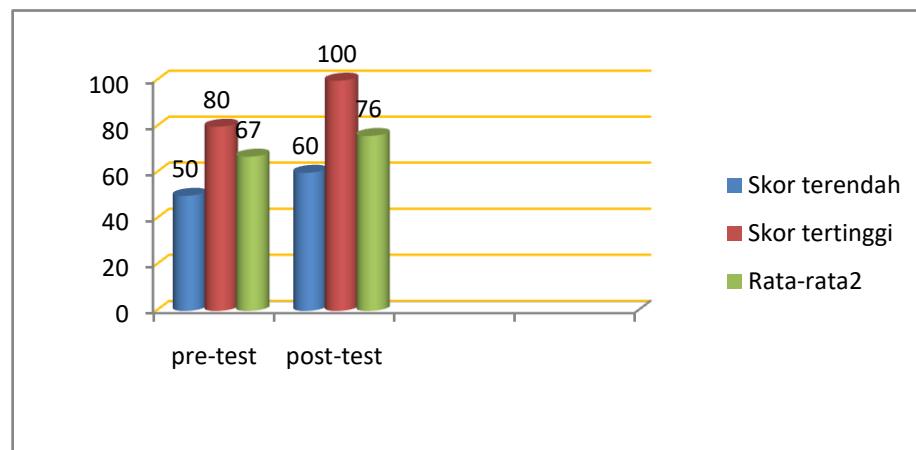
Untuk mengetahui hasil belajar siswa berdasarkan test hasil belajar pada siklus II, dengan melihat rata-rata dari pretest dan posttest yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas VI dengan jumlah siswa 19 siswa. Data hasil siswa dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini, data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 11
Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Pertemuan	
		Pre-test	Post-test
1	Jumlah	1270	1450
1	Rata-rata	67	76
2	Skor tertinggi	80	100
3	Skor terendah	50	60
4	Tingkat ketuntasan	63%	84%

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI dengan metode *Role Playing* kelas VI SDN Bumi Rahayu dilihat pada Grafik berikut:

Grafik 2
Hasil Belajar Siswa Siklus II



Berdasarkan tabel dan grafik diatas diketahui ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan *pre test* diperoleh jumlah 1270 dibagi dengan 19 siswa dan diperoleh nilai rata-rata 67 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Tingkat ketuntasan pada pelaksanaan *pre test* 63%. Dari hasil pengukuran awal dapat diketahui bahwa rata-rata siswa masih belum menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Setelah siswa mengetahui proses pembelajaran satu siklus dengan dua kali pertemuan, terjadi peningkatan ketuntasan siswa dengan jumlah total nilai 1450 dibagi dengan 19 siswa dan diperoleh rata-rata 76 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 dengan tingkat ketuntasan 84%.

Dalam hal ini hasil belajar siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar sesudah diberikan tindakan dengan metode *Role Playing*, namun ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari siklus 1 masih kurang dan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran PAI dengan nilai 65 mencapai 70%.

4) Refleksi Siklus II

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran pada siklus II, masih ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu :

- a) Pengelolaan kelas sudah baik, namun siswa perlu selalu dimotivasi agar perhatiannya terpusat pada penjelasan guru.
- b) Proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, dari pengamatan sudah mampu menghasilkan kegiatan belajar siswa yang cukup tinggi.
- c) Pada saat proses pembelajaran masih ada beberapa siswa yang mengobrol, tetapi presentasinya lebih sedikit dari siklus I.
- d) Pengelolaan waktu sudah baik dalam menyampaikan materi pelajaran.
- e) Guru selalu memberikan bimbingan secara khusus kepada siswa yang masih kurang aktif dalam dengan cara memberikan

pertanyaan-pertanyaan yang memancing siswa yang berkaitan dengan materi.

C. Pembahasan

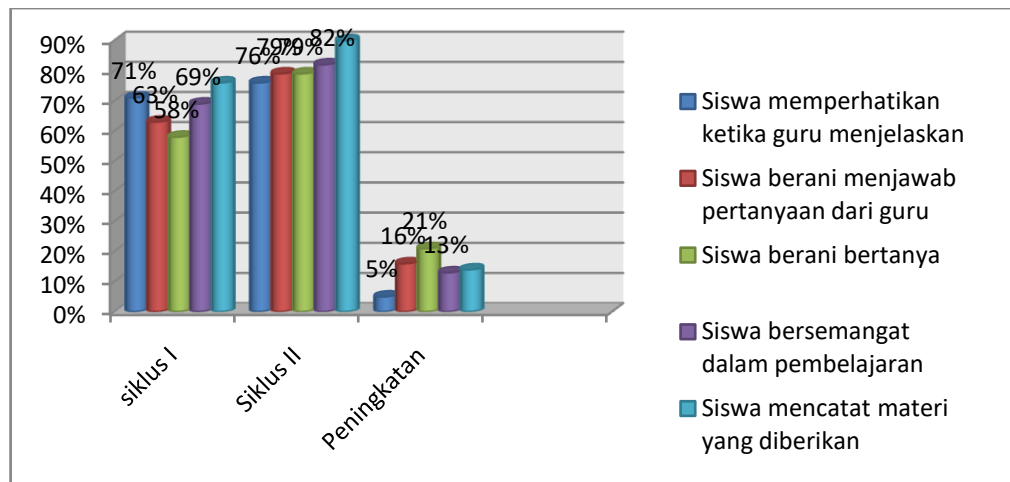
1. Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata presentase aktivitas belajar siswa dengan strategi pembelajaran inkuiri sosial pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 12
Rata-rata Presentase Aktivitas Belajar Siswa
dengan metode *Role Playing* pada Siklus I dan II

No	Kegiatan Belajar Siswa yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Siswa memperhatikan ketika guru menjelaskan	71%	76%	5%
2	Siswa berani menjawab pertanyaan dari guru	63%	79%	16%
3	Siswa berani bertanya	58%	79%	21%
4	Siswa bersemangat dalam pembelajaran	69%	82%	13%
5	Siswa mencatat materi yang diberikan	76%	90%	14%
Jumlah		337%	406%	69%
Rata-rata		68%	81%	13%

Grafik 3
Rata-rata Presentase Aktivitas Siswa
dalam metode *Role Playing*
Pada Siklus I dan Siklus II.



Berdasarkan tabel dan Grafik pembahasan aktivitas siswa pada saat pembelajaran pada siklus I dan siklus II tiap-tiap indikator sebagai berikut:

- a. Siswa memperhatikan ketika guru menjelaskan.

Aktivitas belajar siswa pada saat memperhatikan penjelasan guru pada siklus I sebesar 71%, sedangkan siswa yang lain tidak memperdulikan dan bersikap acuh terhadap penjelasan guru terkadang mereka malah mengobrol dengan temannya. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa tersebut guru memberikan perhatian dan menegur siswa yang tidak memperhatikan pelajaran. Pada siklus II aktivitas belajar siswa memperhatikan penjelasan guru menerangkan sebesar 76% dan mengalami peningkatan 5%.

- b. Siswa berani menjawab pertanyaan dari guru

Pada siklus I aktivitas belajar siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru 63%, hal ini disebabkan ada beberapa siswa yang

tidak memperhatikan perintah dari gurunya. Adapun upaya guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa tersebut yaitu guru lebih banyak mengarahkan siswa, memotivasi serta memberi teguran supaya pembelajaran maksimal kembali, sedangkan pada siklus II kegiatan belajar siswa tersebut sebesar 79% dan mengalami peningkatan sebesar 16%.

c. Siswa berani bertanya

Pada siklus I aktivitas belajar siswa tersebut sebesar 58%, hal ini disebabkan banyak siswa yang pasif karena siswa kurang memperhatikan penjelasan dan perintah dari guru, dan masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri, sehingga siswa tidak berani bertanya tentang materi yang belum faham tersebut. Dan pada siklus II untuk kegiatan belajar siswa ini sebesar 79% dengan peningkatan 21%.

d. Siswa bersemangat dalam pembelajaran

Kegiatan belajar siswa ini pada siklus I mencapai 69%, hal tersebut disebabkan masih ada beberapa siswa yang melakukan aktivitasnya sendiri sehingga tidak terfokus kepada guru, untuk mengatasi masalah tersebut guru banyak memotivasi siswa, guru lebih banyak mengarahkan siswa, serta memberi teguran supaya siswa lebih terfokus kepada penjelasan guru dan lebih bersemangat. Pada siklus II untuk aktivitas belajar siswa ini sekitar 82%, dengan peningkatan 13%.

- e. Siswa mencatat materi yang diberikan

Kegiatan belajar siswa ini pada siklus I mencapai 76%, hal tersebut disebabkan masih ada beberapa siswa yang malas untuk menulis dan tidak memperhatikan perintah dari guru, untuk mengatasi masalah tersebut guru banyak memotivasi siswa, guru lebih banyak mengarahkan dan membimbing siswa. Pada siklus II untuk aktivitas belajar siswa ini sekitar 90%, dengan peningkatan 14%.

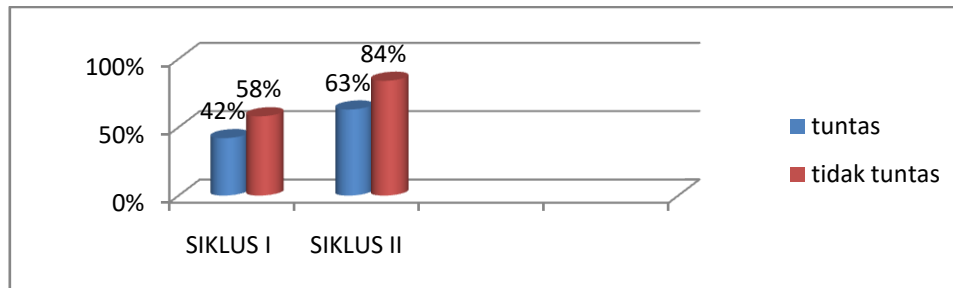
2. Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian diperoleh data hasil belajar PAI dengan metode *Role Playing* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 13
Hasil Belajar Siswa Siklus I dan siklus II

No	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	Rata-rata	59	67	67	76
2	Skor tertinggi	75	80	80	100
3	Skor terendah	40	50	50	60
4	Tuntas	42%	58%	63%	84%
5	Tidak tuntas	58%	42%	37%	16%

Grafik 4
Hasil Belajar Siswa Siklus I dan siklus II



Menurut Tabel dan grafik di atas tersebut diketahui bahwa hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I sebesar 58% dan yang tidak tuntas belajar sebesar 42%. Sedangkan pada siklus I belum tuntas karena masih di bawah target keberhasilan yaitu 70% dari KKM 65.

Kemudian peneliti melakukan tindakan siklus II, pada siklus II ini hasil belajar siswa yang tuntas sebesar 84% dan tidak tuntas sebesar 16% dengan peningkatan sebesar 26% pada siklus II, siklus II sudah memenuhi target ketuntasan yaitu 70% siswa yang memperoleh nilai lebih dari 65.

Peningkatan ini disebabkan karena proses pembelajaran pada siklus II dilakukan upaya-upaya memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar. Upaya-upaya yang dilakukan antara lain: Menekankan penjelasan materi, memotivasi siswa untuk lebih giat lagi membaca, mengarahkan siswa untuk lebih selalu memperhatikan penjelasan guru, memberikan umpan balik dan

menimbulkan rasa percaya diri kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa metode *Role Playing* merupakan metode yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada umumnya metode *Role Playing* masih jarang ditemui pada proses pembelajaran karena keterbatasan waktu. Akan tetapi melihat begitu besar antusias siswa dalam belajar dengan bermain peran dapat menjadi acuan bagi guru untuk menggunakan metode *Role Playing* agar siswa tidak merasa bosan dan memacu siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Contoh keterlibatan siswa dalam penelitian yang dilakukan adalah pada saat pembahasan materi dan saat siswa memainkan peran dan menjelaskan kembali di depan kelas. Hal ini sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada metode *Role Playing* yaitu dengan menghubungkan-menghubungkan tanggapan lama dengan tanggapan baru yang menghasilkan beberapa tanggapan.

Keadaan kelas sebelum diterapkannya metode *Role Playing* masih sama seperti setelah diterapkan metode *Role Playing*, namun ada beberapa peningkatan. Salah satunya, keributan siswa di dalam kelas lebih terkontrol, sehingga siswa yang suka mengobrol dan berjalan-jalan di dalam kelas sedikit berkurang. Dalam pembelajaranpun siswa lebih antusias dan mengikuti langkah demi langkah yang guru perintahkan.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode *Role Playing* terdapat beberapa keunikan yang ditemukan. Salah satunya adalah terdapat beberapa siswa dengan hasil belajar dibawah KKM yang sudah meningkat namun masih berada di bawah KKM dan ada yang sudah setara dengan KKM. Hal itu terjadi pada siswa berinisial A, K, M dan N pada kasus ini menurut pengamatan peneliti terjadi karena siswa cenderung tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan dan ribut sehingga pada saat diberikan latihan soal siswa tersebut tidak bisa mengerjakan dengan baik. Sedangkan pada kasus T dan Z menurut pengamatan peneliti terjadi karena siswa tersebut mengobrol pada saat proses pembelajaran.

Setelah diterapkan metode *Role Playing* siswa lebih memperhatikan saat guru menjelaskan materi dan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian diatas penggunaan *Role Playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas VI SDN Bumi Rahayu.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: “Penggunaan Metode Role Playing Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VI Di SDN Bumi Rahayu Lampung Tengah”.

Simpulan tersebut didukung oleh fakta hasil penelitian. Yaitu, Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan presentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebesar 58% dan siklus II sebesar 84% atau mengalami peningkatan sebesar 26%.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar mata pelajaran PAI lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Diharapkan metode *Role Playing* ini dapat dijadikan alternatif yang dapat memberikan kontribusi pemikiran dan informasi khususnya bagi guru mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan diterapkannya metode *Role Playing* ini siswa menjadi lebih kreatif dan menarik perhatian siswa sehingga dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami materi PAI.

2. Untuk Kepala Sekolah

Diharapkan pihak kepala sekolah lebih memberikan motivasi kepada guru mata pelajaran PAI yang akan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik mendapatkan cara belajar yang baru sehingga peserta didik lebih tertarik dalam memahami materi melalui usahanya sendiri dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan pemikiran bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012.
- Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Refika Aditama. 2013.
- Aminuddin, Aliaras Wahid, Moh. Rofiq. *Membangun Karakter dan Kepribadian Melalui Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Graha Ilmu. 2006.
- Anas Sudijono. *Pengantar Statistic Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2008.
- Anas Salahudian, irwanto Alkrienciehie. *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)*. Bandung: Pustaka Setia. 2013.
- Aunnurahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009.
- Iqbal Hasan, *Pokok pokok Materi Statistik (Statistik Deskriptif)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Kunandar, *Langkah-Langkah PTK Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Kusnadi, Edi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ramayana Pers dan STAIN Metro. 2008.
- Miftahul Huda. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2014
- Muchlas Samani dan Hariyanto. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.
- Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009.

- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2011.
- _____ . *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2010.
- Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008.
- Sumandi Suryabrata. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2008.
- Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.
- Tayar Yusuf, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997.
- Trianto. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Grup. 2010.
- Wardani, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2006.
- Zuhairi, *et all, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.

DATA HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN BUMI RAHAYU

Nama Sekolah : SDN BUMI RAHAYU
Mata Pelajaran : PAI
KKM : 65

No	Nama siswa	Nilai
1	Akbar Agung Prabekti	49
2	Allia Desti Azizah	49
3	Alvina	65
4	Aulia Azahra	55
5	Azeng Erma Suryani	70
6	Dewi Kartika Sari	75
7	Dian Prasesti	65
8	Kamaludin Hamid	49
9	Mellisa Putri Devista	75
10	Muhammad Faizd Almuzaki	40
11	Muhamat Yogi Pratama Putra	50
12	Nafis Althaf	55
13	Novi Kurniawan	71
14	Ovitia Agara	55
15	Regi Nurya Sinta	55
16	Restoni Jaya	54
17	Riyadi	49
18	Tiara Ayu Lestari	55
19	Zahra Amelia	65

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri Bumi Rahayu
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VI/I
Materi Pokok : Membaca Al-Qur'an
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/pertemuan : 1/1

A. Kompetensi Inti

- KI-1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

O.	OMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
	1.5 Terbiasa membaca Al-Quran dengan tartil.	
	2.12 Memiliki sikap toleran dan simpati kepada sesama sebagai implemantasi dari pemahaman isi kandungan Q.S. Al-Kafirun	
	3.1 Mengetahui makna Q.S. Al-Kafirun	3.1.1 Mengetahui makna Q.S. Al-Kafirun

4.1	Membaca Q.S. Al-Kafirun	4.1.1 Membaca Q.S. Al-Kafirun
4.2	Menulis Q.S. Al-Kafirun	4.2.1 Menulis Q.S. Al-Kafirun
4.3	Menyebutkan arti Q.S. Al-Kafirun	4.3.1 Menyebutkan arti Q.S. Al-Kafirun
4.4	Mencontohkan perilaku toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al Kafirun	4.4.1 Mencontohkan perilaku toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al Kafirun

C. Tujuan Pembelajaran

1. Terbiasa membaca Al-Quran dengan tartil
2. Memiliki sikap toleran dan simpati kepada sesama sebagai implementasi dari pemahaman isi kandungan Q.S. Al-Kafirun dan Q.S. Al-Maidah (5):2
3. Mengetahui makna Q.S. Al-Kafirun dan Al-Maidah (5): 2 dengan benar
4. Membaca Q.S. Al-Kafirun dan Al-Maidah (5): 2 dengan jelas dan benar
5. Menulis Q.S. Al-Kafirun dan Al-Maidah (5): 2 dengan benar
6. Menyebutkan arti Q.S. Al-Kafirun dan Al-Maidah (5):2 dengan benar
7. Mencontohkan perilaku toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al Kafirun dan Q.S. Al-Maidah (5): 2

D. Materi Pembelajaran

Bacaan Q.S. Al-Kafirun
Makna Q.S. Al-Kafirun
Arti Q.S. Al-Kafirun
Pesan Q.S. Al-Kafirun

E. Metode Pembelajaran

1. Ceramah interaktif (menceritakan dan menjelaskan kisah melalui gambar atau tayangan visual/film yang bersifat kontekstual kekinian)
2. Diskusi dalam bentuk the educational-diagnose meeting artinya peserta didik berbincang
3. Tanya Jawab
4. *Role Playing* dimana peserta didik memerankan kisah yang berkaitan dengan materi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media: ilustrasi gambar atau teks kisah yang akan diperankan.
2. Alat:
Spidol, penghapus
3. Sumber Pembelajaran:
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SD/MI Kls VI
Buku kisah 25 Nabi

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik.</p> <p>b. Memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran;</p> <p>c. Memberi motivasi dengan menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk mendapatkan pelajaran. "Apa kabar anak-anak?" "Sudah sarapan belum pagi ini?"</p> <ul style="list-style-type: none"> - (sedikit menjelaskan pentingnya sarapan di pagi hari) - Memberi ice breaking "ibu berkata" untuk memulai kesiapan siswa. - Langkah-langkah ice breaking: <ul style="list-style-type: none"> ➔ Lakukan apa saja yang ibu katakan. ➔ Jangan lakukan apa yang tidak ibu katakan. ➔ Permainan dimulai apabila "ibu berkata permainan dimulai". ➔ Permainan selesai apabila "ibu berkata permainan selesai". <p>d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Pertemuan ke 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menyampaikan ulasan tentang arti Q.S Al-Kafirun, alasan diturunkan dan isi kandungannya 2) Guru meminta beberapa peserta didik untuk menyebutkan kembali uraian yang sudah disampaikan 3) Guru memberikan penguatan dengan menyampaikan kembali berdasarkan buku teks atau sumber yang relevan 4) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang atau lebih untuk memerankan kisah yang berkaitan dengan sikap toleransi yang terkandung dalam Q.S Al-kafirun 5) Selanjutnya, guru membagikan peran apa saja yang sesuai dengan karakter siswa. 6) Guru membagikan teks drama dan menjelaskan bagaimana jalannya cerita. 7) Guru menugaskan dengan memberikan latihan 8) Tanya Jawab 9) Guru memberikan penguatan 	15 menit
3.	<p>Penutup</p>	

No.	Kegiatan	Waktu
	a. Guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa. b. Salam penutup dan do'a.	5 menit

H. Penilaian

Penilaian terhadap setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dapat dilakukan melalui rubrik berikut.

Rubrik Penilaian

No.	Nama Peserta Didik	Kriteria			Skor
		Baik	Sedang	Kurang	
1.					
2.					
3.					
dst					

Keterangan:

Baik : Hasil penyampaian runtun, relevan, dan jelas.

Cukup : Hasil penjelasan runtun, relevan, namun kurang jelas.

Kurang : Hasil penjelasan kurang runtun, kurang relevan, dan kurang jelas.

Konversi dalam Bentuk Angka

lancar = 3 dan skor yang diperoleh $3/3 \times 100 = 100$

Sedang = 2 dan skor yang diperoleh $2/3 \times 100 = 67$

Kurang = 1 dan skor yang diperoleh $1/3 \times 100 = 33$

Guru Mata Pelajaran

Bumi Rahayu, 11 Agustus 2017

Peneliti

Wakijo A.Ma

NIP. 19580103 198203 1 010

Dian Nanda Sholeha

NPM.13105085

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri Bumi Rahayu

Eni Suryati, S.Pd

NIP. 19640419 198403 2 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri Bumi Rahayu
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VI/I
Materi Pokok : Membaca Al-Qur'an
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/pertemuan : 1/2

A. Kompetensi Inti

- KI-1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

O.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
	1.5 Terbiasa membaca Al-Quran dengan tartil.	
	2.12 Memiliki sikap toleran dan simpati kepada sesama sebagai implementasi dari pemahaman isi kandungan Q.S. Al-Kafirun	
	3.1 Mengetahui makna Q.S. Al-Kafirun	3.1.1 Mengetahui makna Q.S. Al-Kafirun
	4.1 Membaca Q.S. Al-Kafirun	4.1.1 Membaca Q.S. Al-Kafirun
	4.2 Menulis Q.S. Al-Kafirun	4.2.1 Menulis Q.S. Al-Kafirun
		4.3.1 Menyebutkan arti Q.S. Al-

	<p>4.3 Menyebutkan arti Q.S. Al-Kafirun</p> <p>4.4 Mencontohkan perilaku toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al Kafirun</p>	<p>Kafirun</p> <p>4.4.1 Mencontohkan perilaku toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al Kafirun</p>
--	--	---

C. Tujuan Pembelajaran

1. Terbiasa membaca Al-Quran dengan tartil
2. Memiliki sikap toleran dan simpati kepada sesama sebagai implementasi dari pemahaman isi kandungan Q.S. Al-Kafirun
3. Mengetahui makna Q.S. Al-Kafirun
4. Membaca Q.S. Al-Kafirun dengan jelas dan benar
5. Menulis Q.S. Al-Kafirun dengan benar
6. Menyebutkan arti Q.S. Al-Kafirun dengan benar
7. Mencontohkan perilaku toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al Kafirun

D. Materi Pembelajaran

Bacaan Q.S. Al-Kafirun
Makna Q.S. Al-Kafirun
Arti Q.S. Al-Kafirun
Pesan Q.S. Al-Kafirun

E. Metode Pembelajaran

1. Ceramah interaktif (menceritakan dan menjelaskan kisah melalui gambar atau tayangan visual/film yang bersifat kontekstual kekinian)
2. Diskusi dalam bentuk the educational-diagnose meeting artinya peserta didik berbincang
3. Tanya Jawab
4. *Role Playing* dimana peserta didik memerankan kisah yang berkaitan dengan materi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media: ilustrasi gambar atau teks kisah yang akan diperankan.
2. Alat:
Spidol, penghapus
3. Sumber Pembelajaran:
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SD/MI Kls VI
Buku kisah 25 Nabi

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

o.	egiatan	aktu
----	---------	------

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik. b. Memerlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran; c. Memberi motivasi dengan menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk mendapatkan pelajaran. "Apa kabar anak-anak?" "Sudah sarapan belum pagi ini?" <ul style="list-style-type: none"> - (sedikit menjelaskan pentingnya sarapan di pagi hari) - Memberi ice breaking "ibu berkata" untuk memulai kesiapan siswa. - Langkah-langkah ice breaking: <ul style="list-style-type: none"> ➔ Lakukan apa saja yang ibu katakan. ➔ Jangan lakukan apa yang tidak ibu katakan. ➔ Permainan dimulai apabila "ibu berkata permainan dimulai". ➔ Permainan selesai apabila "ibu berkata permainan selesai". d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Pertemuan ke 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menanyakan materi sebelumnya 2) Guru meminta beberapa peserta didik yang sudah dipilih untuk memerankan kisah yang berkaitan dengan sikap toleransi yang terkandung dalam Q.S. Al-Kafirun 3) Guru mengawasi jalannya cerita 4) Selanjutnya, guru meminta peserta didik menuliskan kembali cerita yang sudah diperankan. 5) Guru dan peserta didik bersama-sama mengulas kembali tentang cerita yang sudah diperankan. 6) Guru menugaskan dengan memberikan latihan 7) Tanya Jawab 8) Guru memberikan penguatan 	55 menit
	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa. b. Salam penutup dan do'a. 	10 menit

H. Penilaian

Rubrik Penilaian

No.	Nama Peserta Didik	Kriteria			Skor
		Baik	Sedang	Kurang	
1.					
2.					
3.					
dst					

Keterangan:

Baik : Hasil penyampaian runtun, relevan, dan jelas.

Cukup : Hasil penjelasan runtun, relevan, namun kurang jelas.

Kurang : Hasil penjelasan kurang runtun, kurang relevan, dan kurang jelas.

Konversi dalam Bentuk Angka

lancar = 3 dan skor yang diperoleh $3/3 \times 100 = 100$

Sedang = 2 dan skor yang diperoleh $2/3 \times 100 = 67$

Kurang = 1 dan skor yang diperoleh $1/3 \times 100 = 33$

Guru Mata Pelajaran

Bumi Rahayu, 18 Agustus 2017

Peneliti

Wakijo A.Ma

NIP. 19580103 198203 1 010

Dian Nanda Sholeha

NPM.13105085

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri Bumi Rahayu

Eni Suryati, S.Pd

NIP. 19640419 198403 2 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri Bumi Rahayu
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VI/I
Materi Pokok : Membaca Al-Qur'an
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/pertemuan : 2/1

A. Kompetensi Inti

- KI-1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

O.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
	1.5 Terbiasa membaca Al-Quran dengan tartil.	
	2.12 Memiliki sikap toleran dan simpati kepada sesama sebagai implementasi dari pemahaman isi kandungan Q.S. Al-Maidah (5):2	
	3.1 Mengetahui makna Al-Maidah (5): 2 dengan benar	3.1.1 Mengetahui makna dan Al-Maidah (5): 2 dengan benar
	4.1 Membaca Al-Maidah (5): 2 dengan jelas dan benar 4.2 Menulis Al-Maidah (5): 2 dengan benar 4.3 Menyebutkan arti Al-	4.1.1 Membaca Al-Maidah (5): 2 dengan jelas dan benar 4.2.1 Menulis Al-Maidah (5): 2 dengan benar

	Maidah (5):2 dengan benar 4.4 Mencontohkan perilaku toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman dan Q.S. Al-Maidah (5): 2	4.3.1 Menyebutkan arti Al-Maidah (5):2 dengan benar 4.4.1 Mencontohkan perilaku toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Maidah (5): 2
--	--	--

C. Tujuan Pembelajaran

8. Terbiasa membaca Al-Quran dengan tartil
9. Memiliki sikap toleran dan simpati kepada sesama sebagai implementasi dari pemahaman isi kandungan Q.S. Al-Maidah (5): 2
10. Mengetahui makna Q.S. Al-Maidah (5): 2
11. Membaca Q.S. Al-Maidah (5): 2 dengan jelas dan benar
12. Menulis Q.S. Al-Maidah (5): 2 dengan benar
13. Menyebutkan arti Q.S. Al-Maidah (5): 2 dengan benar
14. Mencontohkan perilaku toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Maidah (5): 2

D. Materi Pembelajaran

- Bacaan Q.S. Al-Maidah (5): 2
- Makna Q.S. Al-Maidah (5): 2
- Arti Q.S. Al-Maidah (5): 2
- Pesan Q.S. Al-Maidah (5): 2

E. Metode Pembelajaran

5. Ceramah interaktif (menceritakan dan menjelaskan kisah melalui gambar atau tayangan visual/film yang bersifat kontekstual kekinian)
6. Diskusi dalam bentuk the educational-diagnose meeting artinya peserta didik berbincang
7. Tanya Jawab
8. *Role Playing* dimana peserta didik memerankan kisah yang berkaitan dengan materi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media: ilustrasi gambar atau teks kisah yang akan diperankan.
2. Alat:
Spidol, penghapus
3. Sumber Pembelajaran:
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SD/MI Kls VI
Al-Qur'an dan Terjemahnya

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
	Pendahuluan	
	e. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik.	10 menit

o.	kegiatan	waktu
	<p>f. Memerlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran;</p> <p>g. Memberi motivasi dengan menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk mendapatkan pelajaran. “Apa kabar anak-anak?” “Sudah sarapan belum pagi ini?”</p> <ul style="list-style-type: none"> - (sedikit menjelaskan pentingnya sarapan di pagi hari) - Memberi ice breaking “ibu berkata” untuk memulai kesiapan siswa. - Langkah-langkah ice breaking: <ul style="list-style-type: none"> ➔ Lakukan apa saja yang ibu katakan. ➔ Jangan lakukan apa yang tidak ibu katakan. ➔ Permainan dimulai apabila “ibu berkata permainan dimulai”. ➔ Permainan selesai apabila “ibu berkata permainan selesai”. <p>h. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	
	<p>kegiatan Inti bertemuhan ke 2</p> <p>9) Guru menanyakan materi sebelumnya 10) Guru meminta beberapa peserta didik yang sudah dipilih untuk memerankan kisah yang berkaitan dengan sikap tolong menolong dalam kebaikan yang terkandung dalam Q.S. Al-Maidah (5): 2 11) Guru mengawasi jalannya cerita 12) Selanjutnya, guru meminta peserta didik menuliskan kembali cerita yang sudah diperankan. 13) Guru dan peserta didik bersama-sama mengulas kembali tentang ceita yang sudah diperankan. 14) Guru menugaskan dengan memberikan latihan 15) Tanya Jawab 16) Guru memberikan penguatan</p>	5 menit
	<p>penutup</p> <p>c. Guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa. d. Salam penutup dan do’a.</p>	menit

H. Penilaian

Penilaian terhadap setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dapat dilakukan melalui rubrik berikut.

Rubrik Penilaian

No.	Nama Peserta Didik	Kriteria			Skor
		Baik	Sedang	Kurang	
1.					
2.					
3.					
dst					

Keterangan:

Baik : Hasil penyampaian runtun, relevan, dan jelas.

Cukup : Hasil penjelasan runtun, relevan, namun kurang jelas.

Kurang : Hasil penjelasan kurang runtun, kurang relevan, dan kurang jelas.

Konversi dalam Bentuk Angka

lancar = 3 dan skor yang diperoleh $3/3 \times 100 = 100$

Sedang = 2 dan skor yang diperoleh $2/3 \times 100 = 67$

Kurang = 1 dan skor yang diperoleh $1/3 \times 100 = 33$

Guru Mata Pelajaran

Bumi Rahayu, 25 Agustus 2017

Peneliti

Wakijo A.Ma

NIP. 19580103 198203 1 010

Dian Nanda Sholeha

NPM.13105085

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri Bumi Rahayu

Eni Suryati, S.Pd

NIP. 19640419 198403 2 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri Bumi Rahayu
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VI/I
Materi Pokok : Membaca Al-Qur'an
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/pertemuan : 2/2

A. Kompetensi Inti

- KI-1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

O.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
	1.5 Terbiasa membaca Al-Quran dengan tartil.	
	2.12 Memiliki sikap toleran dan simpati kepada sesama sebagai implementasi dari pemahaman isi kandungan Q.S. Al- Maidah (5):2	
	3.1 Mengetahui makna Al-Maidah (5): 2 dengan benar	3.1.1 Mengetahui makna dan Al-Maidah (5): 2 dengan benar
	4.1 Membaca Al-Maidah (5): 2 dengan jelas dan benar 4.2 Menulis Al-Maidah (5): 2 dengan benar 4.3 Menyebutkan arti Al-Maidah (5):2 dengan benar 4.4 Mencontohkan perilaku	4.1.1 Membaca Al-Maidah (5): 2 dengan jelas dan benar 4.2.1 Menulis Al-Maidah (5): 2 dengan benar 4.3.1 Menyebutkan arti Al-

	toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman dan Q.S. Al-Maidah (5): 2	Maidah (5):2 dengan benar 4.4.1 Mencontohkan perilaku toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Maidah (5): 2
--	---	--

C. Tujuan Pembelajaran

15. Terbiasa membaca Al-Quran dengan tartil
16. Memiliki sikap toleran dan simpati kepada sesama sebagai implementasi dari pemahaman isi kandungan Q.S. Al-Maidah (5): 2
17. Mengetahui makna Q.S. Al-Maidah (5): 2
18. Membaca Q.S. Al-Maidah (5): 2 dengan jelas dan benar
19. Menulis Q.S. Al-Maidah (5): 2 dengan benar
20. Menyebutkan arti Q.S. Al-Maidah (5): 2 dengan benar
21. Mencontohkan perilaku toleran dan simpati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Maidah (5): 2

D. Materi Pembelajaran

- Bacaan Q.S. Al-Maidah (5): 2
- Makna Q.S. Al-Maidah (5): 2
- Arti Q.S. Al-Maidah (5): 2
- Pesan Q.S. Al-Maidah (5): 2

E. Metode Pembelajaran

9. Ceramah interaktif (menceritakan dan menjelaskan kisah melalui gambar atau tayangan visual/film yang bersifat kontekstual kekinian)
10. Diskusi dalam bentuk the educational-diagnose meeting artinya peserta didik berbincang
11. Tanya Jawab
12. *Role Playing* dimana peserta didik memerankan kisah yang berkaitan dengan materi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media: ilustrasi gambar atau teks kisah yang akan diperankan.
2. Alat:
Spidol, penghapus
3. Sumber Pembelajaran:
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SD/MI Kls VI
Al-Qur'an dan Terjemahnya

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
	Pendahuluan	
	i. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik.	10 menit
	j. Memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar	

o.	Kegiatan	Waktu
	<p>kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran;</p> <p>k. Memberi motivasi dengan menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk mendapatkan pelajaran. “Apa kabar anak-anak?” “Sudah sarapan belum pagi ini?”</p> <ul style="list-style-type: none"> - (sedikit menjelaskan pentingnya sarapan di pagi hari) - Memberi ice breaking “ibu berkata” untuk memulai kesiapan siswa. - Langkah-langkah ice breaking: <ul style="list-style-type: none"> ➔ Lakukan apa saja yang ibu katakan. ➔ Jangan lakukan apa yang tidak ibu katakan. ➔ Permainan dimulai apabila “ibu berkata permainan dimulai”. ➔ Permainan selesai apabila “ibu berkata permainan selesai”. <p>l. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	
	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Pertemuan ke 2</p> <p>17) Guru menanyakan materi sebelumnya</p> <p>18) Guru meminta beberapa peserta didik yang sudah dipilih untuk memerankan kisah yang berkaitan dengan sikap toleransi yang terkandung dalam Q.S. Al-Maidah (5): 2</p> <p>19) Guru mengawasi jalannya cerita</p> <p>20) Selanjutnya, guru meminta peserta didik menuliskan kembali cerita yang sudah diperankan.</p> <p>21) Guru dan peserta didik bersama-sama mengulas kembali tentang cerita yang sudah diperankan.</p> <p>22) Guru menugaskan dengan memberikan latihan</p> <p>23) Tanya Jawab</p> <p>24) Guru memberikan penguatan</p>	5 menit
	<p>Penutup</p> <p>e. Guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa.</p> <p>f. Salam penutup dan do'a.</p>	menit

H. Penilaian

Penilaian terhadap setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dapat dilakukan melalui rubrik berikut.

Rubrik Penilaian

No.	Nama Peserta Didik	Kriteria			Skor
		Baik	Sedang	Kurang	
1.					
2.					
3.					
dst					

Keterangan:

Baik : Hasil penyampaian runtun, relevan, dan jelas.

Cukup : Hasil penjelasan runtun, relevan, namun kurang jelas.

Kurang : Hasil penjelasan kurang runtun, kurang relevan, dan kurang jelas.

Konversi dalam Bentuk Angka

lancar = 3 dan skor yang diperoleh $3/3 \times 100 = 100$

Sedang = 2 dan skor yang diperoleh $2/3 \times 100 = 67$

Kurang = 1 dan skor yang diperoleh $1/3 \times 100 = 33$

Guru Mata Pelajaran

Bumi Rahayu, 8 September 2017

Peneliti

Wakijo A.Ma

NIP. 19580103 198203 1 010

Dian Nanda Sholeha

NPM.13105085

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri Bumi Rahayu

Eni Suryati, S.Pd

NIP. 19640419 198403 2 001

SOAL SIKLUS I

PRETEST

Nama Sekolah : SD NEGERI BUMI RAHAYU
Kelas/Semester : VI/I
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Jumlah Soal : 5

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Terdiri dari berapa ayatkah surat Al-Kafirun ?
2. Artikan potongan ayat dibawah ini kedalam bahasa Indonesia !

وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ

3. Apa makna yang terkandung dalam surat Al-Kafirun ?
4. Sebutkan agama-agama di Indonesia beserta tempat ibadahnya !
5. Mengapa kita harus memiliki sikap toleransi terhadap sesama umat beragama ?

Kunci Jawaban:

1. 6 ayat
2. Dan kamu bukan penyembah Tuhan yang aku sembah
3. Surat ini berisi tentang pernyataan Tuhan yang disembah oleh Nabi Muhammad saw dan umatnya bukanlah Tuhan yang disembah oleh orang-orang kafir. Allah memerintahkan kepada Nabi Muhammad saw agar memberi penegasan kepada kaum kafir bahwa dia tidak akan pernah menyembah tuhan mereka sembah.
4. – Islam (Masjid)
 - Kristen (Gereja)
 - Hindu (Pura)
 - Budha (wihara)
5. Karena dengan memiliki sikap toleransi kita dapat menghargai setiap kepercayaan yang ada dan bisa hidup dengan tentram serta damai.

SOAL SIKLUS I

POSTTEST

Nama Sekolah : SD NEGERI BUMI RAHAYU
Kelas/Semester : VI/I
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Jumlah Soal : 5

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Terdiri dari berapa ayatkah surat Al-Kafirun ?
2. Artikan potongan ayat dibawah ini kedalam bahasa Indonesia !

وَلَا أَنْتُمْ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ

3. Apa makna yang terkandung dalam surat Al-Kafirun ?
4. Sebutkan agama-agama di Indonesia beserta tempat ibadahnya !
5. Mengapa kita harus memiliki sikap toleransi terhadap sesama umat beragama ?

Kunci Jawaban:

1. 6 ayat
2. Dan kamu bukan penyembah Tuhan yang aku sembah
3. Surat ini berisi tentang pernyataan Tuhan yang disembah oleh Nabi Muhammad saw dan umatnya bukanlah Tuhan yang disembah oleh orang-orang kafir. Allah memerintahkan kepada Nabi Muhammad saw agar memberi penegasan kepada kaum kafir bahwa dia tidak akan pernah menyembah tuhan mereka sembah.
4. – Islam (Masjid)
 - Kristen (Gereja)
 - Hindu (Pura)
 - Budha (wihara)
5. Karena dengan memiliki sikap toleransi kita dapat menghargai setiap kepercayaan yang ada dan bisa hidup dengan tentram serta damai.

SOAL SIKLUS II

PRETEST

Nama Sekolah : SD NEGERI BUMI RAHAYU
Kelas/Semester : VI/I
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Jumlah Soal : 5

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Berapakah jumlah keseluruhan ayat surat Al-Maidah ?
2. Arti dari Al-Maidah adalah
3. Sebutkan makna yang terkandung dalam surat Al-Maidah ayat 2 !
4. Sebutkan keteladanan sikap yang terkandung dalam QS. An-Naml ayat 16 !
5. Apabila saat ulangan kamu melihat temanmu bekerjasama mengerjakan ulangan, apa yang seharusnya kamu lakukan ?

Kunci Jawaban:

1. 120 ayat
2. Arti dari Al-Maidah adalah hidangan.
3. Perintah untuk tolong-menolong dalam mengerjakan kebajikan dan taqwa.
4. Tolong menolong dengan siapa pun dalam kebajikan dan taqwa, toleransi terhadap umat manusia.
5. Menegur dan menasehati untuk tidak bekerjasama atau tolong-menolong dalam keburukan karna Allah melarang dalam Q.S AL-Maidah ayat 2

SOAL SIKLUS II

POSTTEST

Nama Sekolah : SD NEGERI BUMI RAHAYU
Kelas/Semester : V/2
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Jumlah Soal : 5

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Berapakah jumlah keseluruhan ayat surat Al-Maidah ?
2. Arti dari Al-Maidah adalah
3. Sebutkan makna yang terkandung dalam surat Al-Maidah ayat 2 !
4. Sebutkan keteladanan sikap yang terkandung dalam QS. An-Naml ayat 16 !
5. Apabila saat ulangan kamu melihat temanmu bekerjasama mengerjakan ulangan, apa yang seharusnya kamu lakukan ?

Kunci Jawaban:

1. 120 ayat
2. Arti dari Al-Maidah adalah hidangan.
3. Perintah untuk tolong-menolong dalam mengerjakan kebajikan dan taqwa.
4. Tolong menolong dengan siapa pun dalam kebajikan dan taqwa, toleransi terhadap umat manusia.
5. Menegur dan menasehati untuk tidak bekerjasama atau tolong-menolong dalam keburukan karna Allah melarang dalam Q.S AL-Maidah ayat 2

Kegiatan Pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Nama Sekolah : SDN Bumi Rahayu
 Mata Pelajaran : PAI
 Materi : Membaca Al-Qur'an
 Siklus : I/I

No.	Aspek yang diamati	Skor Pertemuan	Kriteria
		I	
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Mempersiapkan siswa dalam kondisi masuk pada pembelajaran	76	Baik
2.	Melakukan apersepsi dan memotivasi	76	Baik
3.	Memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran	70	Baik
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	76	Baik
5.	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai	78	Baik
Kegiatan Inti			
6.	Guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran	79	Baik
7.	Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	80	Baik
8.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk membentuk 1 kelompok yang terdiri dari 5 atau lebih.	80	Baik
9.	Guru menjelaskan bagaimana jalannya skenario	78	Baik
10.	Guru meminta siswa untuk memerankan skenario yang sudah diberikan.	79	Baik
11.	Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa	80	Baik
Kegiatan Penutup			
12.	Membuat kesimpulan bersama-sama dengan siswa dan memberi penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	75	Baik
13.	Menutup pelajaran dan berdo'a	78	Baik

Jumlah	1005	
Skor Nilai = $(X = \sum x : n)$	77	Baik

Skor Maksimal	= 100
Sangat Baik	= 81 – 100
Baik	= 71 – 80
Cukup	= 61 – 70
Kurang	= 50 – 60

Bumi Rahayu, 11 Agustus 2017
Observer

(Wakijo A.Ma)
NIP.19580103 198203 1 010

Kegiatan Pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Nama Sekolah : SDN Bumi Rahayu
 Mata Pelajaran : PAI
 Materi : Membaca Al-Qur'an
 Siklus : I/II

No.	Aspek yang diamati	Skor Pertemuan	Kriteria
		I	
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Mempersiapkan siswa dalam kondisi masuk pada pembelajaran	80	Baik
2.	Melakukan apersepsi dan memotivasi	78	Baik
3.	Memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran	76	Baik
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	78	Baik
5.	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai	78	Baik
Kegiatan Inti			
6.	Guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran	80	Baik
7.	Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	80	Baik
8.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk membentuk 1 kelompok yang terdiri dari 5 atau lebih.	80	Baik
9.	Guru menjelaskan bagaimana jalannya skenario	80	Baik
10.	Guru meminta siswa untuk memerankan skenario yang sudah diberikan.	80	Baik
11.	Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa	80	Baik
Kegiatan Penutup			
12.	Membuat kesimpulan bersama-sama dengan siswa dan memberi penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	77	Baik
13.	Menutup pelajaran dan berdo'a	80	Baik

Jumlah	1027	
Skor Nilai = $(X = \sum x : n)$	79	Baik

Skor Maksimal	= 100
Sangat Baik	= 81 – 100
Baik	= 71 – 80
Cukup	= 61 – 70
Kurang	= 50 – 60

Bumi Rahayu, 18 Agustus 2017
Observer

(Wakijo A.Ma)
NIP.19580103 198203 1 010

Kegiatan Pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Nama Sekolah : SDN Bumi Rahayu
Mata Pelajaran : PAI
Materi : Membaca Al-Qur'an
Siklus : II/I

No.	Aspek yang diamati	Skor Pertemuan	Kriteria
		I	
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Mempersiapkan siswa dalam kondisi masuk pada pembelajaran	79	Baik
2.	Melakukan apersepsi dan memotivasi	80	Baik
3.	Memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran	81	Sangat Baik
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	79	Baik
5.	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai	81	Sangat Baik
Kegiatan Inti			
6.	Guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran	81	Sangat Baik
7.	Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	80	Baik
8.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk membentuk 1 kelompok yang terdiri dari 5 atau lebih.	81	Sangat Baik
9.	Guru menjelaskan bagaimana jalannya skenario	79	Baik
10.	Guru meminta siswa untuk memerankan skenario yang sudah diberikan.	81	Sangat Baik
11.	Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa	81	Sangat Baik
Kegiatan Penutup			
12.	Membuat kesimpulan bersama-sama dengan siswa dan memberi penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	81	Sangat Baik
13.	Menutup pelajaran dan berdo'a	79	Baik

Jumlah	1041	
Skor Nilai = $(X = \sum x : n)$	80	Baik

Skor Maksimal	= 100
Sangat Baik	= 81 – 100
Baik	= 71 – 80
Cukup	= 61 – 70
Kurang	= 50 – 60

Bumi Rahayu, 25 Agustus 2017
Observer

(Wakijo A.Ma)
NIP.19580103 198203 1 010

Kegiatan Pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Nama Sekolah : SDN Bumi Rahayu
Mata Pelajaran : PAI
Materi : Membaca Al-Qur'an
Siklus : II/II

No.	Aspek yang diamati	Skor Pertemuan	Kriteria
		I	
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Mempersiapkan siswa dalam kondisi masuk pada pembelajaran	81	Sangat Baik
2.	Melakukan apersepsi dan memotivasi	80	Baik
3.	Memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran	81	Sangat Baik
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	81	Sangat Baik
5.	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai	81	Sangat Baik
Kegiatan Inti			
6.	Guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran	81	Sangat Baik
7.	Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	81	Sangat Baik
8.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk membentuk 1 kelompok yang terdiri dari 5 atau lebih.	81	Sangat Baik
9.	Guru menjelaskan bagaimana jalannya skenario	80	Baik
10.	Guru meminta siswa untuk memerankan skenario yang sudah diberikan.	81	Sangat Baik
11.	Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa	81	Sangat Baik
Kegiatan Penutup			
12.	Membuat kesimpulan bersama-sama dengan siswa dan memberi penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	81	Sangat Baik
13.	Menutup pelajaran dan berdo'a	81	Sangat Baik

Jumlah	1051	
Skor Nilai = $(X = \sum x : n)$	80	81

Skor Maksimal	= 100
Sangat Baik	= 81 – 100
Baik	= 71 – 80
Cukup	= 61 – 70
Kurang	= 50 – 60

Bumi Rahayu, 8 September 2017
Observer

(Wakijo A.Ma)
NIP.19580103 198203 1 010

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SDN BUMI RAHAYU
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Mata Pelajaran : PAI
 Kelas : VI (Enam)
 Siklus/Pertemuan : I/1
 Petunjuk : Berikan Tanda Ceklis Pada Kolom Di Bawah Sesuai Dengan Kemampuan Peserta Didik

No Urut	Nama Siswa	Indikator Aktivitas yang di Amati					SKOR	KRITERIA PENILAIAN
		1	2	3	4	5		
1	Akbar Agung Prabekti	-	-	✓	✓	✓	3	Cukup
2	Allia Desti Azizah	-	✓	✓	-	-	2	Kurang
3	Alvina	✓	✓	-	✓	-	3	Cukup
4	Aulia Azahra	✓	✓	✓	-	-	3	Cukup
5	Azeng Erma Suryani	✓	✓	✓	-	-	3	Cukup
6	Dewi Kartika Sari	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
7	Dian Prasesti	✓	✓	✓	-	-	3	Cukup
8	Kamaludin Hamid	-	-	✓	-	-	1	Kurang
9	Melissa Putri Devista	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
10	Muhammad Faizd Almuzaki	-	-	-	✓	✓	2	Kurang
11	Muhamat Yogi Pratama Putra	-	-	✓	✓	✓	3	Cukup
12	Nafis Althaf	✓	-	✓	-	✓	3	Cukup
13	Novi Kurniawan	✓	-	-	✓	✓	3	Cukup
14	Ovitia Agara	-	-	-	✓	✓	2	Kurang
15	Regi Nurya Sinta	-	-	-	✓	✓	2	Kurang
16	Restoni Jaya	✓	✓	-	✓	✓	4	Baik
17	Riyadi	-	-	-	✓	✓	2	Kurang
18	Tiara Ayu Lestari	✓	-	-	✓	✓	3	Cukup
19	Zahra Amelia	✓	✓	-	✓	✓	4	Baik

Keterangan:

- ✓ : Melakukan aktivitas
- Indikator Aktivitas yang di amati:
 1. Siswa memperhatikan ketika guru menerangkan
 2. Siswa berani menjawab pertanyaan dari guru
 3. Siswa berani bertanya
 4. Siswa bersemangat dalam pembelajaran
 5. Siswa mencatat materi yang diberikan

Rumus Presentase Aktivitas Siswa

Kriteria Penilaian

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah

N = Jumlah siswa

A: 4-5 (Baik)

B: 2-3 (Cukup)

C: 1-2 (Kurang)

D: 0 (Kurang Sekali)

Bumi Rahayu, 11 Agustus 2017

Observer

Dian Nanda Sholeha

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SDN BUMI RAHAYU
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Mata Pelajaran : PAI
 Kelas : VI (Enam)
 Siklus/Pertemuan : I/2
 Petunjuk : Berikan Tanda Ceklis Pada Kolom Di Bawah Sesuai Dengan Kemampuan Peserta Didik

No Urut	Nama Siswa	Indikator Aktivitas yang di Amati					SKOR	KRITERIA PENILAIAN
		1	2	3	4	5		
1	Akbar Agung Prabekti	✓	-	-	✓	✓	3	Cukup
2	Allia Desti Azizah	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
3	Alvina	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
4	Aulia Azahra	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
5	Azeng Erma Suryani	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
6	Dewi Kartika Sari	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
7	Dian Prasesti	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
8	Kamaludin Hamid	-	✓	-	-	✓	2	Kurang
9	Melissa Putri Devista	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
10	Muhammad Faizd Almuzaki	✓	✓	-	-	✓	3	Cukup
11	Muhamat Yogi Pratama Putra	-	✓	-	✓	✓	3	Cukup
12	Nafis Althaf	✓	-	✓	✓	-	3	Cukup
13	Novi Kurniawan	-	✓	-	-	✓	2	Kurang
14	Ovitia Agara	✓	-	✓	✓	-	3	Cukup
15	Regi Nurya Sinta	✓	✓	✓	-	-	3	Cukup
16	Restoni Jaya	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
17	Riyadi	✓	✓	-	✓	✓	4	Baik
18	Tiara Ayu Lestari	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
19	Zahra Amelia	✓	-	-	✓	✓	3	Cukup

Keterangan:

- ✓ : Melakukan aktivitas
- Indikator Aktivitas yang di amati:
 1. Siswa memperhatikan ketika guru menerangkan
 2. Siswa berani menjawab pertanyaan dari guru
 3. Siswa berani bertanya
 4. Siswa bersemangat dalam pembelajaran
 5. Siswa mencatat materi yang diberikan

Rumus Presentase Aktivitas Siswa

Kriteria Penilaian

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah

N = Jumlah siswa

A: 4-5 (Baik)

B: 2-3 (Cukup)

C: 1-2 (Kurang)

D: 0 (Kurang Sekali)

Bumi Rahayu, 18 Agustus 2017
Observer

Dian Nanda Sholeha

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SDN BUMI RAHAYU
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Mata Pelajaran : PAI
 Kelas : VI (Enam)
 Siklus/Pertemuan : II/1
 Petunjuk : Berikan Tanda Ceklis Pada Kolom Di Bawah Sesuai Dengan Kemampuan Peserta Didik

No Urut	Nama Siswa	Indikator Aktivitas yang di Amati					SKOR	KRITERIA PENILAIAN
		1	2	3	4	5		
1	Akbar Agung Prabekti	-	-	✓	✓	✓	3	Cukup
2	Allia Desti Azizah	✓	-	✓	✓	✓	4	Baik
3	Alvina	✓	✓	✓	-	-	3	Cukup
4	Aulia Azahra	✓	✓	-	✓	✓	4	Baik
5	Azeng Erma Suryani	✓	✓	✓	-	-	3	Cukup
6	Dewi Kartika Sari	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
7	Dian Prasesti	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
8	Kamaludin Hamid	-	✓	✓	-	✓	3	Cukup
9	Melissa Putri Devista	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
10	Muhammad Faizd Almuzaki	-	✓	-	✓	✓	3	Cukup
11	Muhamat Yogi Pratama Putra	-	✓	✓	✓	✓	4	Baik
12	Nafis Althaf	✓	-	✓	-	✓	3	Cukup
13	Novi Kurniawan	✓	-	-	✓	✓	3	Cukup
14	Ovitia Agara	-	✓	✓	✓	-	3	Cukup
15	Regi Nurya Sinta	✓	-	✓	✓	✓	4	Baik
16	Restoni Jaya	✓	-	✓	✓	✓	4	Baik
17	Riyadi	-	✓	-	✓	✓	3	Cukup
18	Tiara Ayu Lestari	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
19	Zahra Amelia	✓	✓	✓	-	✓	4	Baik

Keterangan:

- ✓ : Melakukan aktivitas
- Indikator Aktivitas yang di amati:
 1. Siswa memperhatikan ketika guru menerangkan
 2. Siswa berani menjawab pertanyaan dari guru
 3. Siswa berani bertanya
 4. Siswa bersemangat dalam pembelajaran
 5. Siswa mencatat materi yang diberikan

Rumus Presentase Aktivitas Siswa

Kriteria Penilaian

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah

N = Jumlah siswa

A: 4-5 (Baik)

B: 2-3 (Cukup)

C: 1-2 (Kurang)

D: 0 (Kurang Sekali)

Bumi Rahayu, 25 Agustus 2017

Observer

Dian Nanda Sholeha

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SDN BUMI RAHAYU
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Mata Pelajaran : PAI
 Kelas : VI (Enam)
 Siklus/Pertemuan : II/2
 Petunjuk : Berikan Tanda Ceklis Pada Kolom Di Bawah Sesuai Dengan Kemampuan Peserta Didik

No Urut	Nama Siswa	Indikator Aktivitas yang di Amati					SKOR	KRITERIA PENILAIAN
		1	2	3	4	5		
1	Akbar Agung Prabekti	-	-	✓	✓	✓	3	Cukup
2	Allia Desti Azizah	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
3	Alvina	✓	✓	✓	✓	-	4	Baik
4	Aulia Azahra	✓	✓	-	✓	✓	4	Baik
5	Azeng Erma Suryani	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
6	Dewi Kartika Sari	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
7	Dian Prasesti	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
8	Kamaludin Hamid	-	✓	✓	-	✓	3	Cukup
9	Melissa Putri Devista	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
10	Muhammad Faizd Almuzaki	-	✓	-	✓	✓	3	Cukup
11	Muhamat Yogi Pratama Putra	-	✓	✓	✓	✓	4	Baik
12	Nafis Althaf	✓	-	✓	✓	✓	4	Baik
13	Novi Kurniawan	-	✓	✓	✓	✓	4	Baik
14	Ovitia Agara	✓	-	✓	✓	✓	4	Baik
15	Regi Nurya Sinta	✓	-	✓	✓	✓	4	Baik
16	Restoni Jaya	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
17	Riyadi	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
18	Tiara Ayu Lestari	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik
19	Zahra Amelia	✓	✓	✓	✓	✓	5	Baik

Keterangan:

- ✓ : Melakukan aktivitas
- Indikator Aktivitas yang di amati:
 1. Siswa memperhatikan ketika guru menerangkan
 2. Siswa berani menjawab pertanyaan dari guru
 3. Siswa berani bertanya
 4. Siswa bersemangat dalam pembelajaran
 5. Siswa mencatat materi yang diberikan

Rumus Presentase Aktivitas Siswa

Kriteria Penilaian

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah

N = Jumlah siswa

A: 4-5 (Baik)

B: 2-3 (Cukup)

C: 1-2 (Kurang)

D: 0 (Kurang Sekali)

Bumi Rahayu, 8 September 2017

Observer

Dian Nanda Sholeha

DATA HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SDN BUMI RAHAYU

Nama Sekolah : SDN BUMI RAHAYU
 Mata Pelajaran : PAI
 Materi : Membaca Al-Qur'an
 Siklus : I (satu)
 KKM : 65

No	Nama siswa	Nilai <i>pretes</i>	Keterangan		Nilai <i>postes</i>	Keterangan	
			T	TT		T	TT
1	Akbar Agung Prabekti	40		✓	50		✓
2	Allia Desti Azizah	50		✓	65	✓	
3	Alvina	70	✓		70	✓	
4	Aulia Azahra	60		✓	75	✓	
5	Azeng Erma Suryani	70	✓		70	✓	
6	Dewi Kartika Sari	75	✓		80	✓	
7	Dian Prasesti	65	✓		65	✓	
8	Kamaludin Hamid	40		✓	65	✓	
9	Mellisa Putri Devista	75	✓		80	✓	
10	Muhammad Faizd Almuzaki	50		✓	55		✓
11	Muhamat Yogi Pratama Putra	50		✓	60		✓
12	Nafis Althaf	60		✓	65	✓	
13	Novi Kurniawan	70	✓		65	✓	
14	Ovitia Agara	50		✓	60		✓
15	Regi Nurya Sinta	65	✓		70	✓	
16	Restoni Jaya	65	✓		75	✓	
17	Riyadi	50		✓	60		✓
18	Tiara Ayu Lestari	50		✓	65	✓	
19	Zahra Amelia	60		✓	70	✓	
	Jumlah	1115			1265		
	Nilai rata-rata	59			67		
	Nilai tertinggi	75			80		
	Nilai terendah	40			50		

DATA HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SDN BUMI RAHAYU

Nama Sekolah : SDN BUMI RAHAYU
 Mata Pelajaran : PAI
 Materi : Membaca Al-Qur'an
 Siklus : II (dua)
 KKM : 65

No	Nama siswa	Nilai <i>pretes</i>	Keterangan		Nilai <i>postes</i>	Keterangan	
			T	TT		T	TT
1	Akbar Agung Prabekti	50		✓	70	✓	
2	Allia Desti Azizah	70	✓		75	✓	
3	Alvina	70	✓		75	✓	
4	Aulia Azahra	70	✓		80	✓	
5	Azeng Erma Suryani	75	✓		85	✓	
6	Dewi Kartika Sari	80	✓		100	✓	
7	Dian Prasesti	75	✓		80	✓	
8	Kamaludin Hamid	50		✓	65	✓	
9	Mellisa Putri Devista	80	✓		100	✓	
10	Muhammad Faizd Almuzaki	60		✓	80	✓	
11	Muhamat Yogi Pratama Putra	50		✓	60		✓
12	Nafis Althaf	60		✓	60		✓
13	Novi Kurniawan	60		✓	60		✓
14	Ovitia Agara	75	✓		80	✓	
15	Regi Nurya Sinta	70	✓		75	✓	
16	Restoni Jaya	75	✓		80	✓	
17	Riyadi	50		✓	65	✓	
18	Tiara Ayu Lestari	75	✓		80	✓	
19	Zahra Amelia	75	✓		80	✓	
	Jumlah	1270			1450		
	Nilai rata-rata	67			76		
	Nilai tertinggi	80			100		
	Nilai terendah	50			60		



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ingguloyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : P.0907/In.28/FTIK/PP.00.9/05/2017
Lamp : -
Hal : **BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth:

1. Sdr. Siti Annisah, M.Pd
2. Sdr. Nurul Afifah, M.Pd.I

Dosen Pembimbing Skripsi
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka menyelesaikan studinya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, maka mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi, untuk itu kami mengharapkan kesediaan Saudara untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Dian Nanda Sholeha
NPM : 13105085
Jurusan : Tarbiyah/PGMI


Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa dari proposal sampai dengan penulisan skripsi, termasuk penelitian.
 - a. Dosen pembimbing, bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan koreksi akhir.
 - b. Ass. Dosen Pembimbing bertugas melaksanakan sepenuhnya bimbingan sampai selesai.
2. Waktu menyelesaikan skripsi:
 - a. Maksimal 4 (empat) semester sejak mahasiswa yang bersangkutan lulus komprehensif.
 - b. Waktu menyelesaikan skripsi 2 (dua) bulan sejak mahasiswa yang bersangkutan menyelesaikan konsep skripsinya sampai BAB II (pendahuluan + Konsep Teoritis).
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan skripsi yang dikeluarkan oleh IAIN Metro.
4. Banyaknya antara 40 s.d 60 halaman bagi yang menggunakan Bahasa Indonesia dengan:
 - a. Pendahuluan + 1/6 bagian
 - b. Isi + 2/3 bagian
 - c. Penutup ± 1/6 bagian

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Metro, 03 Mei 2017
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan


Dra. Isti Fatonah, MA
NIP. 196705311993032003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iam@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: 0221/In.28/D.1/TL.01/08/2017

Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro,
menugaskan kepada saudara:

Nama : **DIAN NANDA SHOLEHA**
NPM : 13105085
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk
- 1 Mengadakan observasi/survey di SD NEGERI BUMI RAHAYU, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul 'PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VI DI SDN BUMI RAHAYU T.P 2017/2018'.
 - 2 Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 09 Agustus 2017

Mengetahui,
Pejabat Setempat



Wakil Dekan I,

Dra. Isti Fatonah MA
NIP. 19670531 199303 2 003





PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BUMI RAHAYU
KECAMATAN BUMIRATU NUBAN
Alamat : Jln. A. Yani, Kamp. Bumirahayu kode pos 34161

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN BUMI RAHAYU Kecamatan Bumi Ratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah menyatakan bahwa:

Nama : DIAN NANDA SHOLEHA
NPM : 13105085
Jurusan : Ilmu Pendidikan dan Keguruan
Fakultas : Tarbiyah

Benar bahwa telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul **"PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VI DI SDN BUMI RAHAYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018"**.

Yang diadakan dari tanggal 09 Agustus 2017 sampai dengan 04 September 2017 di kelas VI SDN Bumi Rahayu Kecamatan Bumi Ratu Nuban.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bumi Rahayu, 09 Agustus 2017

Kepala SD Negeri Bumi Rahayu



Eni Susyati, S.Pd
NIP. 89640319 198403 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telephone (0725) 41507 Faksimili (0725) 47296 ; website: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id ; e-mail : iainmetro@metro.univ.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Dian Nanda Sholeha
NPM : 13105085

Jurusan : PGMI
Semester : IX/ 2017

No	Hari /Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
2.	Jumat, 24 September 2017	✓		- M hasil penelitian di tambah foto pelaksanaan kate play - cek dan lengkapi semua lampiran. - lampiran di beri halaman	
3.	Jumat 24 September 2017	✓		ACC bab 1 - V titik-titik di bagian ke huan a g o fah	

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing I


Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 0222/In.28/D.1/TL.00/08/2017
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.
KEPALA SD NEGERI BUMI
RAHAYU

di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: 0221/In.28/D.1/TL.01/08/2017, tanggal 09 Agustus 2017 atas nama saudara

Nama	DIAN NANDA SHOLEHA
NPM	13105085
Semester	9 (Sembilan)
Jurusan	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD NEGERI BUMI RAHAYU, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VI DI SDN BUMI RAHAYU T P 2017/2018"

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

09 Agustus 2017
Wakil Dekan I,

Dra. Isti Fatmah MA
NIP. 19670531 199303 2 003





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telephone (0725) 41507 Faksimili (0725) 47296 ; website: www.tarbiyah.metroainv.ac.id ; e-mail: iaimetro@metroainv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Dian Nanda Sholeha
NPM : 13105085

Jurusan : PGMI
Semester : IX/ 2017

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Kemis 12/10- 2017		C	Acc bab 5-6 Revisi abstrak Dan hal perincian	

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Dosen Pembimbing II

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Pada saat memulai pembelajaran



Pada saat apersepsi



Pada saat penyampaian materi



Pada saat pemberian tugas



Pada saat menggunakan metode *Role Playing* siklus I



Pada saat menggunakan metode *Role Playing* siklus I



Proses pembelajaran siklus II



Saat bertanya jawab dengan siswa



Proses pembelajaran siklus II



Pada saat apersepsi



Penggunaan metode *Role Playing* siklus II



Penggunaan metode *Role Playing* siklus II



Bhinneka Tunggal Ika

Pemain: 6 orang

1. Rizky
2. Putu
3. Bu Tuti
4. Dinda
5. Putri
6. Sinta

Pagi itu udara masih dingin, butiran-butiran air masih turun dari langit sejak subuh tadi. Rizky seorang anak yang terlahir di lingkungan orang-orang yang taat berbidah, bapaknya adalah seorang ustadz sedangkan ibunya adalah seorang ibu rumah tangga yang ramah dan baik hati.

Sejak kecil Rizky diajarkan untuk taat kepada agama, orang tua, dan orang-orang disekitarnya. Rizky juga diajarkan untuk dapat bertoleransi kepada orang-orang yang berbeda dengannya, baik beda agama, suku, bahasa, ataupun ras. Esok harinya rizky bersiap untuk sekolah. Tak lupa ia pamit dan mencium tangan kedua orang tuanya kemudian berangkat ke sekolah. Tibanya di sekolah, ia betemu dengan teman dekatnya yaitu Putu.

Rizky :“tugas kamu sudah dikerjakan belum?”

Putu :“sudah ky, kalo kamu”

Rizky :“sudah juga”

Bel berbunyi tanda dimulainya proes pembelajaran, para siswa kemudian masuk kedalam kelas untuk mengikuti pelajaran. Ibu tuti selaku guru PKN di sekolah tempat Rizky sekolah membuka pelajaran pertama pada hari ini.

Bu Tuti :“Selamat pagi anak-anak, bagaimana kabar kalian ? semoga kalian baik-baik saja, Tugas kalian sudah dikerjakan?”

Anak-anak :“Sudah Bu!”

Bu Tuti :“bagus anak-anak, silahkan dikumpulkan di mejanya Ibu. Hari ini kita akan membahas pelajaran tentang toleransi antar-agama, silahkan buka buku kalian halaman 19 sambil ibu ngoreksi pekerjaan kalian”

Setelah para siswa selesai membaca buku, ada salah seorang murid bertanya kepada bu Tuti.

Dinda :“Bu, kenapa diantara kita harus ada perbedaan”.

Bu Tuti :“Tuhan menciptakan makhluk pasti mempunyai tujuan, walaupun dengan banyak perbedaan diantara makhluk itu. Seperti halnya manusia, di dunia ini terdapat banyak ras, ethnisi, agama, suku maupun bahasa. Itu di ciptakan dengan tujuan supaya kita saling menghargai dan bisa bertoleransi dengan perbedaan tersebut. Perbedaan bukan untuk kita jadikan alasan untuk saling memusuhi dan membenci satu sama lain, melainkan dengan perbedaan itu kita bisa saling melengkapi, sesuatu yang dapat menguatkan persatuan dan kesatuan kita supaya kita hidup dalam suasana yang nyaman, aman, dan tentram”. “kalian paham ?”

Anak-anak :“paham Bu”

Setelah lama belajar, tak terasa bel berbunyi pertanda jam istirahat sudah tiba.

Bu Tuti :“Demikian pelajaran kita hari ini, ibu harap kalian mengulanginya di rumah”

Anak-anak :“iya Bu”

Beberapa waktu kemudin bel pertanda pulang sekolah berbunyi, Rizky pun pulang bersama dengan sahabatnya Putu. Ditengah perjalanan mereka melihat 2 anak yang sedang berkelahi.

Putri : “kenapa kamu mengolok agama saya?”

Sinta : “iya lah, masih kerenan agama saya daripada agama kamu.”

Putri dan Sinta tetap berdebat. Kemudian mereka kesana dan memisahkan 2 anak yang berkelahi tersebut. Setelah suasana reda, Rizky bertanya kepada

2 anak tersebut kenapa mereka bisa berkelahi. Ternyata mereka berkelahi karena masalah perbedaan agama.

Rizky :“jangan kalian permasalahan perbedaan dianatara kita, walaupun kita berbeda agama tapi apa salahnya bagi kita untuk saling menghargai perbedaan tersebut. Marilah kita tumbuhkan rasa toleransi supaya kita hidup damai. Tuhan tetaplah satu cuman cara kita menyembah-Nya itu yang berbeda, tujuan kita tetaplah sama yaitu untuk mendapatkan keridhoan-Nya”

Setelah mendengar penjelasan Rizky, kedua anak terebut saling berjabat tangan dan memaafkan satu sama lain. Akhirnya mereka berempat berteman walaupun diantara mereka ada perbedaan yaitu perbedaan agama.

Tolong Menolong Dalam Kebaikan

Pemain:

- 1. Puti**
- 2. Jeni**
- 3. Nina**
- 4. Indra**
- 5. Nino**
- 6. Putra**

Seorang anak yang bernama Puti sedang asyik bermain dengan mainan barunya di taman sekolah. Sekali-kali dia tersenyum sendiri karena asyik menghayal dengan mainan baru yang di beli ibu tadi. Puti senang sekali. Boneka Barbie yang baru di beli ibu adalah boneka yang sudah lama diinginkannya.

Saking senangnya, ia bermain sambil bersenandung ria. Lala... lala.. lallala... Lihat kebunku penuh dengan bunga. Ada yang putih dan ada yang merah. Setiap hari kusiram semua. Mawar melati semuanya indah.

Saat melihat Puti bermain sendirian di taman, teman-teman yang lainnya datang menghampiri Puti. Mereka juga membawa mainan andalannya masing-masing. Ada yang membawa mainan mobil-mobilan, ada yang membawa sepeda, ada yang membawa boneka, dan sebagainya. Mereka ingin mengajak Puti bermain bersama.

Teman-teman : Puti, kita main yuk?" (Indra, Jeni, Nina, Nino, Putra)

Puti : "Eh, ternyata kalian juga ada di sini. Ayuk kita main bersama!"

Mereka akhirnya bermain bersama.

Jeni : "Bagusnya kita main apa ya Put?"

Puti : "Hhhmm, main apa ya?"

Teman-teman yang lain juga berpikir. Mereka harus menemukan permainan yang asyik dan seru. Mereka mengerutkan keningnya dan saling tatap-menatap.

Puti : "Ahaa! Puti dapat ide teman-teman,"

Teman-teman : "Apa itu Put? Kita main Apa?" (Indra, Jeni, Nina, Nino, Putra)

Puti : "Hhhmm, bagaimana kalau kita main kucing-kucingan?" tanya Puti meminta persetujuan pada teman-temannya.

Jeni : "Ide yang bagus Put".

Nina : "Iya put, ide kamu bagus sekali,"

Setelah mendengar ide Puti, mereka langsung bermain kucing-kucingan. Sebelumnya mereka melakukan hompimpa untuk mencari yang menjadi penjaga. Siapa yang kalah dalam hompimpa akan menjadi penjaga dan mengejar teman-teman yang lainnya. Hompimpa, hompimpa, hompimpa. Mereka melakukan hompimpa bersama-sama dan pada akhirnya Puti kalah. Sesuai persetujuan tadi, bahwa siapa yang kalah akan mengejar teman-teman yang lainnya. Puti harus menjadi penjaga yang mengejar dan menangkap teman-teman yang lainnya.

Jeni : "Ayo kejar, ayo kejar,"

Nina :”Di sini Put, week!”

Indra :”Ayo! Puti! Puti! Puti!”

Nino :”Puti sini, sini.....”

Puti harus mengejar teman-temannya. Siapa yang tertangkap akan mengejar balik. Puti berusaha keras mengejar teman-temannya.

Puti :”Aduuh! Kenapa susah sekali ya!” Pokoknya aku harus bisa menangkap mereka sebelum aku kelelahan.

Sementara itu, teman-teman Puti terus menjauh dari Puti. Mereka menghindar agar mereka tidak tertangkap oleh Puti. Mereka berlari dan berlari. Saking seriusnya Puti mengejar teman-temannya ia tidak menyadari jalan yang di tempuhnya. Ia bahkan tidak melihat ke jalan. Ia hanya melihat ke arah teman-temannya berlari. Ia mengikuti teman-temannya. Lalu ”Brruuuuuuuuuuk!” Kaki puti tersandung batu dan akhirnya jatuh. Puti menangis karena kakinya sakit sekali.

Puti : ”Aduuh! Sakit, sakit!”

Indra, Jeni, Nina, Nino, Putra berlari ke arah Puti. Mereka terkejut melihat Puti telah jatuh.

Putra :”Ya Allah, Put,”

Jeni :”Puti? Kamu gak papa kan put??”

Puti hanya menangis.

Puti :”Aduh! Sakit! Sakit! Kakiku sakit!”

Puti melihat lututnya berdarah. Puti tak berhenti-henti menangis. Ia menangis sejadi-jadinya. ”Aduh! Sakit! Sakit! Kaki Puti sakit!” ucapnya lagi.

Indra :”Sabar ya put! Kita harus bagaimana nih teman-teman?” tanya Indra pada teman yang lainnya.

Nina :”Aduh! Kasihan Puti, ayok kita menolongnya!”

Jeni :”Iya, tapi bagaimana caranya?”

Mereka kembali berpikir. Mereka harus menyelamatkan Puti, paling tidak mengobati terlebih dahulu lukanya Puti. Mereka berpikir keras. Sementara itu, Puti masih saja menangis.

Nina :”Sabar dulu Put!”
Indra :”Hhmm, bagaimana kalau kita membawa Puti ke Rumahku saja?
Di sana ada obat yang bisa menyembuhkan lukanya Puti”
Putra :”yasudah, Tapi bagaimana caranya?”
Jeni :”Kita rangkul saja Puti di bahu kita. Aku yang memegangnya di
sebelah. Dan di sebelah lagi salah satu dari kita. Bagaimana?”
Desi :”Baiklah, karena itu adalah salah satu caranya, kita harus
melakukannya”.

**Jeni mulai memegang bahu Puti sebelah kanan dan membuat tangan Puti
memegang bahu Jeni di sebelah kiri. Begitupun teman yang merangkul bahu
Puti yang di sebelahnya. Mereka berusaha keras membawa Puti ke rumah
Indra.**

Setelah sampai lalu Indra mengambil kotak obat yang ada di lemari.

Indra :”Ini obat merahnya, lukanya di cuci dulu agar bersih. Mau pakai
alkohol nggak? Perih dikit sih, tapi kumannya mati loh. Jadi
kakimu aman. Di plester ya! Biar lukanya gak kotor,”
Putra :”Wah! Indra hebat sekali!”
Nina :”Iya, tidak salah kalau Indra juara satu terus, Lain kali lihat ke
depan kalau lari, di sinikan banyak batu Put

**Puti sudah berhenti menangis. Dia tersenyum melihat teman-temannya yang
baik sekali.**

Puti :”Makasih ya, kalian baik deh. Mau nolongin aku,”
Jeni : Kita kan harus saling menolong, itulah gunanya teman,

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Dian Nanda Sholeha, dilahirkan di Metro, pada tanggal 22 Desember 1994, merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Syahrudin dan Ibu Aning Sumarni.

Pendidikan dasar penulis ditempuh di SD Muhammadiyah 1 Metro Pusat dan selesai pada tahun 2007, kemudian melanjutkan di SMP Negeri 4 Metro, dan selesai pada tahun 2010. Sedangkan pendidikan Menengah Atas pada MAN 2 Metro, dan selesai pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dimulai pada semester I TA. 2013.