

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan sekolah dasar merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang diselenggarakan dengan meletakkan dasar kecerdasan spiritual, intelektual dan emosional sebagai bekal dalam mengikuti pendidikan lebih lanjut. Hal ini dilakukan karena pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan proses yang terintegrasi dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, maka penyelenggaraan kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi siswa, mengembangkan kemampuan untuk mengetahui, memahami, melakukan sesuatu dan mengaktualisasikan diri.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, proses pembelajaran yang menyenangkan dan membuat nyaman siswa di kelas memiliki peranan yang penting dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi yang ada di sekolah. Perilaku belajar peserta didik dan perilaku mengajar pendidik tidak hanya berlangsung satu arah, tetapi harus terjadi timbal balik di mana kedua belah pihak berperan dan berbuat secara aktif dalam suatu pembelajaran dengan menggunakan cara dan kerangka berfikir yang seyogyanya dipahami dan disepakati bersama.

Sebagai suatu proses, pembelajaran merupakan proses yang berkesinambungan. Proses pembelajaran tidak terbatas pada kegiatan penyampaian materi pelajaran di kelas, tetapi yang lebih penting adalah bagaimana materi pembelajaran yang di terima peserta didik di kelas dapat diterapkan dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran tidak hanya berhenti pada proses pencerdasan dan pengembangan intelektual yang bertumpu pada aspek kognisi, tetapi lebih merupakan pertumbuhan dan perkembangan bakat anak secara keseluruhan.

Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan agama islam adalah materi tarikh. Materi tersebut diajarkan dari siswa kelas empat sampai dengan kelas enam yang berisikan tentang kisah-kisah keteladanan nabi dan kehidupan pada zaman Rasulullah Saw. Dalam mempelajari materi tarikh diperlukan suatu metode pembelajaran yang aktif agar tidak membuat jenuh siswa dalam mempelajarinya. Pendidik harus menciptakan kondisi yang menyenangkan namun pesan-pesan dan kisah-kisah tersebut tertanam dalam otak peserta didik.

Peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan berpedoman pada peraturan pemerintah tersebut, maka kegiatan pembelajaran

harus mengupayakan terciptanya sistem lingkungan belajar yang memberi peluang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif baik fisik, intelektual, maupun emosional, mengembangkan kreatifitas, mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat mewujudkan tujuan pembelajaran secara optimal. Untuk menciptakan suasana belajar yang demikian maka perlu suatu model pembelajaran yang sesuai, salah satunya melalui pembelajaran bermain peran.

Metode belajar bermain peran menurut Melvin (2012:220) adalah model pembelajaran yang aktivitas pembelajarannya menggunakan cara yang menarik sehingga dapat menstimulasi diskusi mengenai nilai dan sikap. Siswa diminta untuk memerankan sosok-sosok yang ada dalam suatu kisah sesuai dengan karakter masing-masing tokoh di depan kelas dan dilihat oleh peserta didik yang lain.

Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik dituntut aktif sehingga terjadi interaksi dan komunikasi yang harmonis demi tercapainya tujuan pembelajaran. Namun yang terjadi dalam dunia pendidikan sekarang, proses pembelajaran pendidikan agama islam khususnya materi tarikh masih sangat lemah. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi. Otak peserta didik dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi padahal otak memiliki keterbatasan untuk mengingat.

Berdasarkan hasil survei awal mengenai proses belajar mengajar yang dilaksanakan di SD Mentel II pada tanggal 8 November 2012, menunjukkan bahwa dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran pendidikan agama islam, guru pendidikan agama islam hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa kelas IV pasif dan tidak bersemangat untuk mengikuti pelajarannya. Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran pendidikan agama islam khususnya materi tarikh, terdapat beberapa siswa yang hanya duduk dengan pandangan kosong, jenuh dan beberapa siswa lain berbicara sendiri dengan siswa lain. Pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa kelas IV enggan untuk mengikuti pelajaran dan mengalami kejenuhan sehingga menimbulkan rendahnya prestasi belajar siswa kelas IV karena tidak dapat memahami materi dengan sungguh-sungguh. Observasi awal yang dilakukan di SD Mentel II dalam pembelajaran tarikh menemukan bahwa nilai rata-rata ulangan khusus materi tarikh 67.4 dengan nilai tertinggi 80 (satu siswa) dan nilai terendah 60 (enam siswa).

Pada saat peserta didik mendapat materi pendidikan agama islam khususnya materi tarikh, peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal dan mengingat informasi sehingga peserta didik tidak dapat memahami ataupun menghayati materi sejarah yang disampaikan oleh guru pendidikan agama islam. Siswa kelas IV hanya dapat berkonsentrasi pada materi tersebut pada lima belas menit awal pembelajaran selebihnya mereka hanya pasif mendengarkan materi yang disampaikan dan berbicara dengan teman lain.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Negeri Mentel II, peneliti merasa sangat perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi tarikh untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam dengan menggunakan metode pembelajaran yang aktif (bermain peran). Dengan metode bermain peran, materi tarikh yang merupakan materi sejarah islam ataupun peristiwa-peristiwa masa lampau tentang riwayat hidup Rasulullah Saw, sahabat-sahabat dan para imam pemberi petunjuk akan lebih mudah tertanam dalam benak peserta didik sehingga mereka dapat menghayati bagaimana materi tersebut karena mempraktikkan secara langsung bagaimana sejarah tersebut. Metode bermain peran selain mempermudah siswa memahami suatu materi juga dapat menguatkan teori yang ada pada materi yang sedang dipelajari.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana meningkatkan prestasi belajar tarikh melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SD Mentel II?
2. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar tarikh melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SD Mentel II?

C. Tujuan penelitian

1. Meningkatkan prestasi belajar tarikh melalui metode bermain peran.
2. Meningkatkan motivasi belajar tarikh melalui metode bermain peran.

D. Manfaat penelitian

1. Bagi peserta didik
 - a. Meningkatkan prestasi belajar pendidikan agama islam (tarikh) melalui kegiatan pembelajaran bermain peran.
 - b. Meningkatkan keaktifan baik fisik, intelektual, maupun emosional dan mengembangkan kreatifitas dalam proses belajar pendidikan agama islam (tarikh) sehingga siswa mendapat pengetahuan yang bermakna.
 - c. Mempermudah peserta didik dalam menghayati atau memahami materi tarikh yang berisi kisah-kisah nabi dan keteladanannya karena memperagakan secara nyata.
 - d. Menumbuhkan sifat kerjasama, saling menghargai, serta tanggung jawab dalam memerankan kisah secara berkelompok.
 - e. Menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar tarikh.
2. Bagi pendidik
 - a. Menambah pengetahuan, pemahaman dan keterampilan tentang cara meningkatkan prestasi belajar pendidikan agama islam (tarikh) melalui pembelajaran bermain peran.
 - b. Menambah wawasan pendidik dalam menggunakan metode bermain peran pada materi pelajaran yang memiliki karakteristik yang sama dengan tarikh.
 - c. Menambah variasi metode dalam belajar mengajar di sekolah sehingga meningkatkan profesionalisme pendidik dalam menyampaikan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

- a. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam rangka penggunaan pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar pendidikan agama islam (tarikh)

4. Bagi peneliti

- a. Menambah pengetahuan tentang peningkatan prestasi belajar pendidikan agama islam (tarikh) melalui pembelajaran bermain peran untuk dapat ditularkan kepada guru pendidikan agama islam atau mahasiswa pendidikan guru agama islam.
- b. Peneliti memperoleh pengalaman yang nyata mengenai penerapan pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran pendidikan agama islam (tarikh).

E. Tinjauan pustaka

Skripsi Sunarwati (UNM, 2008). Dengan judul “Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA ISLAM Malang”. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (Quasy Eksperimental Design). Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat diterapkan pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Islam Malang karena berdasarkan kenaikan nilai rata-rata yang didapat selama pembelajaran menggunakan metode bermain peran, maka metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajar dan ekonomi di SMA Islam Malang.

Skripsi Yella Wiratantri (UNM, 2007). Dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMP Negeri 4 Kertosono. Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Kesimpulan penelitian yaitu: (1) dalam proses belajar mengajar, RPP dibuat untuk memperkirakan kegiatan yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar, (2) langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran di SMP N 4 Kertosono dilaksanakan dengan memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, member penjelasan tentang tata cara jalannya metode bermain peran dengan sebelumnya menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, memotivasi peserta didik, menjelaskan materi yang akan diajarkan, menunjuk beberapa pemain untuk memainkan peran satu minggu sebelum proses pembelajaran dengan metode bermain peran, peserta didik memainkan peran dengan skenario yang telah dibuat sebelumnya, memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan serta melakukan diskusi dan evaluasi, (3) kendala yang dihadapi dalam penggunaan metode bermain peran yakni kurangnya keberanian siswa dalam memerankan tokoh, keadaan atau suasana kelas yang tidak mendukung, pelaksanaan metode bermain peran kurang dilakukan dengan sungguh-sungguh, siswa terlihat malu-malu dan takut saat pelaksanaan metode bermain peran (4) upaya mengatasi kendala dengan memberi dorongan dan mengarahkan peserta didik untuk sering berlatih, dengan menciptakan suasana yang kondusif dilakukan dengan menambah alokasi waktu di luar jam pelajaran, dengan memberikan bantuan atau

pengarahan pada peserta didik dan memotivasi untuk mengungkapkan pendapat.

Skripsi Devy Lutfiana (UIN Sunan Kalijaga, 2009) dengan judul “Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Tkit Al-Hidayah Centong Purworejo Sanankulon Blitar”. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan yang bersifat kualitatif. Hasil penelitian yaitu: (1) penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanankulon Blitar didasarkan pada perkembangan kognitif, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral dan perkembangan agama siswa pelaksanaannya melalui beberapa tahap yaitu: pertama, tahap persiapan. Kedua, tahap penentuan pemeran. Ketiga, tahap pementasan. Bentuk-bentuk metode bermain peran yang dilaksanakan di TKIT Al-Hidayah adalah bermain peran terpimpin dan bermain peran spontan. Aspek-aspek yang dievaluasi adalah kekompakan, kerja sama, ekspresi, kedisiplinan atau ketertiban, dan penguasaan materi. Teknik evaluasi yang digunakan adalah observasi dan daftar cek (check list). Hasil yang diperoleh dari hasil belajar siswa TKIT Al-Hidayah materi shalat yang diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran nilai rata-rata siswa 75,6. (2) Problem penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT Al-Hidayah Centong Purworejo Sanankulon Blitar adalah keadaan murid yang berbeda-beda meliputi: cara belajar dan motivasi belajar siswa yang berbeda-beda minimnya fasilitas meliputi: minimnya alat peraga, minimnya biaya dan minimnya waktu untuk pelaksanaan

metode bermain peran keadaan emosi anak meliputi: takut dan malu. (3) Upaya guru dalam mengatasi problem cara dan minat belajar anak yang berbeda-beda dengan cara menggunakan metode yang bervariasi dan metode disusun agar menarik.

Dari skripsi Sunarwati, Yella Wiratantri, dan Devy Lutfiana belum membahas secara bersamaan mengenai peningkatan prestasi belajar pendidikan agama islam (tarikh) melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV sekolah dasar. Ketiga penelitian tersebut meliputi penelitian eksperimen semu, penelitian deskriptif dan penelitian lapangan yang bersifat kualitatif. Penelitian-penelitian tersebut belum melakukan penelitian tindakan kelas seperti yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian tersebut dilakukan pada pelajaran non pendidikan agama islam dan dan belum meneliti khusus pada materi tarikh . Judul penelitian ini adalah “Peningkatan Prestasi Belajar Tarikh Melalui Metode Bermain Peran Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Mentel II Tanjungsari Gunungkidul”. Selain itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar dan motivasi/minat belajar peserta didik pada materi tarikh melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SD Mentel II.

F. Landasan teori

1. Prestasi belajar tarikh
 - a. Prestasi belajar

Untuk memahami pengertian prestasi belajar harus bertitik tolak pada dua kata yaitu prestasi dan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:700), dinyatakan bahwa “prestasi adalah hasil yang

telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya)”. Prestasi belajar merupakan hasil berupa angka atau deskripsi verbal yang diperoleh oleh seseorang melalui suatu pengukuran dengan menggunakan alat tertentu sebagai bukti tercapainya serangkaian kegiatan belajar yang telah dilakukan dalam periode tertentu.

Ambarita (2006) dalam Nila (2011:10) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan manusia terhadap sikap, minat atau nilai dan perubahan kemampuannya dalam rangka peningkatan kemampuan kinerja. Lebih lanjut dikemukakan bahwa, belajar pada dasarnya dapat dipandang sebagai suatu proses perubahan positif yang terjadi pada tingkah laku pembelajar akibat adanya peningkatan mutu pengetahuan, ketrampilan, nilai sikap, minat, kemampuan berpikir logis dan kritis, kemampuan interaktif, dan kreatifitas yang telah dicapainya.

Menurut Muhibin Syah (2010:90) belajar merupakan suatu proses mendapatkan arti dan pemahaman mengenai berbagai hal yang ada di sekeliling peserta didik. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi peserta didik. Lebih lanjut diutarakan bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Pengertian belajar juga dikemukakan oleh

Abdul Majid. Abdul Majid (2012:107) mengatakan “belajar adalah sebuah proses penambahan bagian demi bagian informasi baru terhadap informasi yang telah (.) ketahui dan kuasai sebelumnya”.

Dari beberapa pengertian tersebut terdapat empat kata kunci yang terkandung dalam pengertian belajar yaitu perubahan, tingkah laku, pengalaman dan pengetahuan. Dengan demikian belajar dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku melalui serangkaian pengalaman/ penambahan informasi yang dilakukan oleh manusia dalam rangka memperoleh pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir. Melalui belajar, setiap manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang berguna dalam rangka membentuk pribadi manusia yang terintegrasi dan berkualitas, sebagai bekal kehidupan di masa sekarang maupun di masa yang akan datang.

Dari beberapa definisi mengenai prestasi dan belajar, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil berupa angka atau deskripsi verbal yang diperoleh seseorang melalui suatu pengukuran dengan menggunakan alat tertentu sebagai bukti tercapainya serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam rangka merubah tingkah laku melalui serangkaian pengalaman yang dilakukan oleh manusia guna memperoleh pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir yang telah dilakukan dalam periode tertentu.

b. Tarikh

Mata pelajaran pendidikan agama islam secara keseluruhan meliputi Al-Quran dan Al-Hadits yang di dalamnya terdiri dari keimanan, akhlak, fiqih/ibadah, dan sejarah/tarikh. Pendidikan agama islam mempunyai dua sisi kandungan yakni keyakinan dan sisi pengetahuan. Tarikh merupakan materi dalam pendidikan agama islam yang mengajarkan tentang sejarah perkembangan islam pada periode klasik sampai periode modern.

Menurut Hanun Asrohah (1999:8), sejarah dalam bahasa arab disebut tarikh yang artinya ketentuan masa. Sedangkan dalam bahasa inggris, sejarah disebut *history* yang artinya perkembangan segala sesuatu dalam suatu masa. Sejarah tidak bisa dipisahkan dari pembahasan tentang waktu. Sesuatu yang berkaitan dengan hari lampau sangat luas dan tidak terbatas. Dikemukakan lebih lanjut bahwa dalam ilmu sejarah, zaman sejarah bermula ketika bukti-bukti tertulis terlah ditemukan, sedangkan yang sebelumnya tanpa ada bukti disebut zaman pra sejarah.

Supiana dan Karman (2001:265) menjelaskan pengertian tarikh secara etimologis berarti buku tahunan, perhitungan tahun, buku riwayat atau sejarah. Tarikh merupakan sejarah yang berfungsi sebagai catatan yang berhubungan dengan peristiwa-peristiwa masa lampau yang diabadikan dalam bentuk laporan tertulis dan dalam ruang lingkup yang luas. Dengan demikian, tarikh merupakan pembahasan segala

aktivitas manusia yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa tertentu pada masa lampau yang disusun secara sistematis dan kronologis.

Mat Sholikin (2004) dalam Chabib Thoha (2004:215) mengemukakan sejarah dalam pendidikan agama islam ialah pembelajaran mengenai riwayat hidup Rasulullah Saw, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada peserta didik sebagai keteladanan dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial.

Dari beberapa penjelasan mengenai tarikh, dapat disimpulkan tarikh adalah suatu materi tentang sejarah kehidupan Rasulullah Saw, sahabat-sahabat dan khalifah-khalifah pada masa Rasulullah Saw di masa lampau yang disusun secara sistematis dan kronologis sehingga peserta didik mendapat keteladanan tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial agar pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pegangan hidup.

c. Tujuan mempelajari tarikh

Menurut Mat Sholikin (2004) dalam Chabib Thoha (2004:222) tujuan peserta didik mempelajari tarikh adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dapat mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang saleh sebagai teladan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mempererat rasa kemanusiaan dengan sesama.

- 2) Sebagai contoh teladan baik bagi umat islam yang meyakinkan dan sumber syariah yang besar.
 - 3) Mengembangkan keimanan, mensucikan moral, membangkitkan patriotisme dan mendorong manusia untuk berpegang teguh pada kebenaran dan percaya pada setiap ketetapan-Nya.
 - 4) Menumbuhkan rasa cinta kepada kebesaran Allah SWT.
- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar tarikh

Untuk mencapai prestasi belajar Pendidikan Agama Islam sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Secara umum faktor yang mempengaruhi prestasi belajar terdiri dari faktor dari peserta didik (internal) dan faktor dari luar peserta didik (ekstern).

Alben Ambarita (2006) dalam Nila (2011:18) berpendapat bahwa agar proses belajar efektif, semua faktor internal dan faktor eksternal dalam diri peserta didik harus diperhatikan oleh setiap guru. Faktor internal tersebut meliputi bakat, kecerdasan (intelektual, emosional, dan spiritual), minat, motivasi, sikap dan latar belakang sosial ekonomi dan budaya. Sedangkan faktor eksternal meliputi tujuan pembelajaran, materi pelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, penguatan yang digunakan guru, iklim sosial dalam kelas, waktu yang tersedia, system dan teknik evaluasi, pandangan dan sikap guru terhadap peserta didik, dan upaya guru untuk menangani kesulitan belajar peserta didik.

Interaksi antara kedua faktor akan berpengaruh pada kualitas proses dan hasil belajar (prestasi belajar) peserta didik.

Menurut Suharjo (2006) dalam Nila (2011:19), dengan adanya potensi fisik dan psikologis yang berbeda-beda pada diri peserta didik, maka seorang pendidik dalam melaksanakan pendidikan dan pembelajaran harus memperlakukan peserta didiknya sebagai insan yang memiliki keunikan dan kekhasan. Lebih lanjut dikemukakan bahwa guru juga harus melaksanakan pendidikan dan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa, menggunakan media dan metode yang sesuai dengan potensi dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor dari luar peserta didik. Karena tingkat perkembangan dan pemahaman setiap siswa berbeda-beda, maka dengan demikian guru hendaknya memperhatikan tingkat perkembangan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas.

2. Metode bermain peran

a. Metode bermain peran

Untuk memahami pengertian metode bermain peran harus bertitik tolak pada dua kata yaitu metode dan bermain peran. Abdul Majid (2012:132) mengatakan, “metode adalah cara untuk mencapai sesuatu”. Metode merupakan cara pendidik mengkreasikan suatu

pembelajaran dan mengkhususkan aktivitas pendidik dan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian, metode belajar dapat pula diartikan sebagai strategi belajar mengajar pendidik dalam menyampaikan materi. Dalam mengajarkan suatu materi, pendidik harus mampu menggunakan dan memilih cara yang tepat dalam menyampaikan materi tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Romlah (2001) dalam Ahmad dan Lilik (2009:77) menjelaskan bahwa bermain peran memiliki empat macam arti yaitu sesuatu yang bersifat sandiwara yang dimainkan untuk tujuan hiburan, bermain peran berkaitan dengan pola-pola perilaku sosial, suatu perilaku tiruan di mana seseorang berusaha membodohi orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan atau diinginkan dan bermain peran berkaitan dengan pendidikan di mana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

Metode belajar bermain peran menurut Melvin (2012:220) adalah model pembelajaran yang aktivitas pembelajarannya menggunakan cara yang menarik sehingga dapat menstimulasi diskusi mengenai nilai dan sikap. Siswa diminta untuk memerankan tokoh-

tokoh yang ada dalam cerita sehingga terlihat bagaimana alur cerita, gerak gerik dan watak-watak dalam tokoh yang diperankan. Bermain peran dapat dilakukan oleh lima atau enam orang dalam satu kelompok dan kelompok yang lain mengamati bagaimana kisah yang sedang didramakan. Metode bermain peran dapat disebut juga metode sosiodrama yang merupakan suatu metode mengajar di mana siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Menurut Hamzah (2008:25), metode bermain peran termasuk ke dalam pendekatan pembelajaran sosial di mana peserta didik dapat menciptakan gambaran nyata sebuah kisah sehingga terlihat bagaimana situasi permasalahan hidup. Bermain peran dapat mendorong peserta didik mengekspresikan perasaannya serta mengarahkan kesadaran terhadap sikap, nilai dan keyakinan melalui keterlibatan spontan dalam memerankan drama. Dengan metode bermain peran dapat membantu peserta didik menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan permasalahan dengan bantuan kelompok serta dapat mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dengan bermain peran, peserta didik

dapat menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Peserta didik dapat belajar memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah tersebut dilakukan secara demokratis. Dengan demikian metode bermain peran juga dapat melatih peserta didik untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Demikian juga dikemukakan oleh Oemar Hamalik. Menurut Oemar Hamalik (2005:128), pembelajaran bermain peran bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menemukan nilai-nilai sosial dan pribadi melalui situasi tiruan dengan memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam suatu kisah. Situasi tiruan tersebut, peserta didik memperagakan suatu situasi sosial berserta permasalahan-permasalahannya.

Dari beberapa pendapat, dapat disimpulkan metode bermain peran adalah suatu strategi pendidik untuk mengkreasikan aktivitas dan lingkungan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara peserta didik memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita sehingga terlihat bagaimana alur cerita, gerak gerik dan watak-watak dalam tokoh yang diperankan agar peserta didik

menemukan nilai-nilai sosial dan pribadi melalui situasi tiruan. Metode bermain peran dapat dilakukan oleh lima atau enam orang dalam satu kelompok dan kelompok yang lain mengamati bagaimana kisah yang sedang didramakan.

Melalui metode bermain peran, materi tarikh atau sejarah islam dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik karena secara langsung mereka mendalami bagaimana cerita dalam sejarah tersebut dan menempatkan diri sesuai tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Sehingga materi tarikh mudah dipahami oleh peserta didik.

b. Fungsi metode bermain peran

Bermain peran dapat memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial yaitu dengan belajar bagaimana berbagi, hidup bersama, mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat secara umum. Bermain peran meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh dan mengembangkan serta memperhalus keterampilan motorik kasar dan halus. Bermain peran juga membantu peserta didik memahami tubuhnya yaitu fungsinya dan bagaimana menggunakannya dalam belajar. Peserta didik bisa mengetahui bahwa bermain peran itu menyegarkan, menyenangkan dan memberikan kepuasan.

Bermain peran dapat membantu perkembangan kepribadian dan emosi, karena peserta didik mencoba melakukan berbagai peran, mengungkapkan perasaan, menyatakan diri dalam suasana yang tidak

seperti yang dirasakan, dan juga memperhatikan peran orang lain. Melalui bermain peran peserta didik dapat belajar mematuhi aturan dan menghargai hak orang lain.

Fungsi pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan intelektual peserta didik yaitu merangsang perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif peserta didik tersebut meliputi kemampuan mengidentifikasi, mengurutkan, mengamati, membedakan, menentukan hubungan sebab-akibat, membandingkan dan menarik kesimpulan. Dengan bermain peran peserta didik dapat mengenal lembut, kasar atau kaku. Metode tersebut membuat peserta didik mendapatkan informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam. Fungsi bermain peran terhadap perkembangan bahasa, melalui kegiatan bermain peran, peserta didik bercakap-cakap satu sama lain, berargumentasi, menjelaskan dan meyakinkan. Dari bermain peran, jumlah kosa kata yang dikuasai oleh peserta didik akan bertambah.

Menurut Hamzah (2008:25), metode bermain peran termasuk ke dalam pendekatan pembelajaran sosial di mana peserta didik dapat menciptakan gambaran nyata sebuah kisah sehingga terlihat bagaimana situasi permasalahan hidup. Pembelajaran sosial tersebut bertujuan untuk meningkatkan sikap sosial peserta didik kepada orang lain agar tidak bersifat egois. Dengan bermain peran, peserta didik belajar berkomunikasi agar dimengerti dan mengerti perkataan temannya

c. Langkah-langkah metode bermain peran

Dalam melakukan pembelajaran bermain peran, pendidik harus mengetahui langkah-langkah metode bermain peran agar pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hamzah (2008:26), langkah-langkah bermain peran terdiri dari sembilan langkah, yaitu: pemanasan, memilih partisipan, menyiapkan pengamat, menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi ke dua, berbagi pengalaman serta membuat kesimpulan.

Menurut Mulyasa (2005:143), tahap-tahap bermain peran yaitu: memotivasi peserta didik, memilih peran dalam pembelajaran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi pembelajaran, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan.

Ahmad dan Lilik (2009:79) menyebutkan, langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran yaitu pendidik menyusun skenario yang akan ditampilkan, menunjuk beberapa siswa untuk memainkan peran di depan kelas, memberikan penjelasan mengenai peran masing-masing pada saat drama berlangsung, member kesempatan kepada peserta didik untuk bermusyawarah sebelum tampil, mengakhiri pembelajaran bermain peran dengan diskusi mengenai masalah yang

muncul dan menilai penampilan drama untuk penampilan yang lebih lanjut.

Dari beberapa pendapat mengenai langkah-langkah metode bermain peran, dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

- (1) Pendidik membentuk kelompok siswa untuk belajar materi tarikh yang terdiri dari empat atau lima peserta didik.
- (2) Pendidik menyusun skenario yang nantinya akan diperagakan oleh peserta didik dan diberikan kepada kepada masing-masing kelompok untuk dipelajari seminggu atau empat hari sebelum KBM dimulai dan pembagian peran sesuai dengan kesepakatan masing-masing kelompok.
- (3) Memotivasi peserta didik untuk melakukan pembelajaran bermain peran secara berkelompok.
- (4) Pendidik memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- (5) Pendidik membagikan kertas kerja untuk dikerjakan secara berkelompok mengenai materi yang sedang diperankan oleh kelompok lain.
- (6) Pemeranan. Salah satu kelompok yang ditunjuk menampilkan drama di depan kelas dan kelompok yang lain mengamati kelompok yang sedang tampil.

- (7) Diskusi dan evaluasi. Peserta didik mengerjakan lembar kerja yang telah dibagikan oleh pendidik secara berkelompok dan masing-masing kelompok membacakan hasil diskusinya di depan kelas untuk ditanggapi oleh kelompok yang lain. Pendidik memberikan evaluasi mengenai penampilan dari kelompok yang telah tampil sebagai perbaikan untuk kelompok yang belum tampil dan membahas soal diskusi kelompok
 - (8) Pemeranan ulang. Pemeranan oleh kelompok lain yang belum tampil sesuai skenarionya.
 - (9) Kegiatan setelah pemeranan ulang sama seperti kegiatan sebelumnya yaitu diskusi dan evaluasi tahap dua.
 - (10) Berbagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran bermain peran yang telah dilalui bersama-sama.
- d. Kelebihan metode bermain peran
1. Peserta didik lebih tertarik perhatiannya kepada pelajaran karena peserta didik bermain peran sendiri, maka mudah memahami dan mengingat masalah-masalah sosial yang terjadi dalam cerita atau kisah yang diperankan.
 2. Peserta didik dapat menempatkan diri sebagai watak orang lain sehingga menumbuhkan rasa perhatian dan empati kepada orang lain.
 3. Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar di kelas.

4. Meningkatkan keterampilan sosial pada diri peserta didik yang diperoleh melalui mendramakan kisah atau cerita, kegiatan berdiskusi atau tanya jawab, menghargai pendapat dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok.
 5. Meningkatkan minat atau motivasi peserta didik dalam belajar pendidikan agama islam sehingga tidak ada kejenuhan untuk belajar.
- e. Kelemahan metode bermain peran
1. Pembelajaran bermain peran memerlukan waktu yang lama dalam mengkondisikan peserta didik ketika membentuk kelompok, memahami skenario yang akan ditampilkan, dan mengkondisikan kelas.
 2. Metode bermain peran tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran ketika pendidik tidak mampu mengarahkan peserta didik untuk mampu menguasai diri dan memerankan perannya dengan rasa percaya diri.
- f. Pelaksanaan metode bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar
- Tarikh

Metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran agama islam yang termasuk ke dalam pendekatan pembelajaran sosial. Model pembelajaran bermain peran dapat menciptakan gambaran nyata ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan. Bermain peran dapat mendorong peserta didik mengekspresikan perasaannya serta

mengarahkan kesadaran terhadap sikap, nilai dan keyakinan melalui keterlibatan spontan dalam memerankan drama. Dikemukakan lebih lanjut, dengan metode bermain peran dapat membantu peserta didik menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan permasalahan dengan bantuan kelompok.

Melalui metode bermain peran pembelajaran pendidikan agama islam (tarikh) menjadi lebih nyaman dan tidak menimbulkan kejenuhan siswa karena seluruh siswa dituntut aktif dalam memerankan peran masing-masing maupun mendiskusikan setiap permasalahan yang terangkum dalam soal yang telah dibuat oleh guru pendidikan agama islam mengenai masalah yang sedang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran tarikh yang merupakan sejarah atau riwayat hidup Rasulullah Saw, sahabat-sahabat dan khalifah-khalifah pada masa Rasulullah Saw dapat diambil keteladanannya dan tertanam dalam benak peserta didik karena diperankan secara nyata tidak hanya didengar yang mudah dilupakan.

Dengan mempelajari secara nyata diperankan oleh masing-masing peserta didik, gambaran cerita akan lebih diingat karena peserta didik mengalami secara langsung apa yang mereka pelajari. Dan dengan dibentuk secara berkelompok maka peserta didik belajar untuk bekerja sama, saling menghargai, memecahkan masalah yang muncul dalam usaha menampilkan peran masing-masing.

3. Karakteristik siswa sekolah dasar

Pemahaman tentang karakteristik siswa sekolah dasar menjadi salah satu dasar yang harus diperhatikan oleh guru dalam mengembangkan perencanaan pembelajaran.

Ahmad Fauzi (2008:87) mengatakan, masa usia sekolah dasar sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa ini dirinci menjadi dua fase yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah umur enam sampai tujuh sepuluh tahun
 - 1) Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi sekolah
 - 2) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
 - 3) Ada kecenderungan memuji diri sendiri
 - 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, kalau hal itu dirasanya menguntungkan, dalam hal ini ada kecenderungan untuk meremehkan anak lain.
 - 5) Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting
 - 6) Pada masa ini terutama enam sampai delapan tahun, anak menghendaki nilai rapornya yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- b. Masa kelas tinggi umur sebelas sampai dua belas tahun
 - 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret.
 - 2) Amat realistis, ingin tahu, ingin belajar.
 - 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus.
 - 4) Sampai kira-kira umur sebelas tahun membutuhkan seorang guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya serta ingin menyelesaikannya sendiri.
 - 5) Pada masa ini anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajar.
 - 6) Anak-anak pada masa ini membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama.

Menurut Mustaqim dan Abdul Wahid (2003:48), masa sekolah dasar berumur enam sampai dua belas tahun. Pada masa ini peserta didik telah

matang untuk mengikuti pelajaran di sekolah. Pada masa ini, perkembangan kecerdasan dan pikirannya tertuju pada kenyataan. Maka, pelajaran harus diberikan dengan alat peraga, penjelasan-penjelasan tidak perlu diberikan secara panjang lebar, tetapi yang penting ialah memberikan contoh-contoh yang konkret atau nyata.

Sudarwan Danim (2011:64) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif pada peserta didik terjadi pada usia tujuh sampai sebelas tahun yang disebut sebagai tahap operasi konkret. Peserta didik pada usia ini dibatasi untuk berpikir konkret/nyata, pasti, tepat dan lebih menunjukkan pengalaman nyata dan konkret dari pada abstrak. Sudarwan Danim (2011:65) mengemukakan lebih lanjut peserta didik pada usia sekolah dasar memiliki daya ingat yang baik dari pada peserta didik yang berusia prasekolah. Di sekolah dasar, peserta didik usia tinggi belajar menggunakan perangkat mnemonik (mnemonic devices) atau strategi memori dengan menciptakan lirik lucu, merancang akronim, menyusun daftar panjang item ke dalam tiga atau empat kelompok dan melatih mengingat fakta dengan mengulangnya berkali-kali untuk membantu mengingat informasi yang semakin banyak dan rumit. Dikemukakan lebih lanjut, peserta didik usia sekolah dasar mengingat lebih baik ketika berpartisipasi dalam pembelajaran yang aktif di mana pendidikan diawasi oleh orang dewasa bergantung pada rekan-rekan berinteraksi, berbagi, merencanakan, dan mendukung satu sama lain.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada masa anak usia sekolah dasar, perkembangan kognitif lebih mengutamakan pembelajaran yang aktif yang memberikan gambaran konkret mengenai apa yang tengah mereka pelajari. Karena pada usia ini daya ingat peserta didik lebih baik dari usia di bawahnya, pembelajaran yang praktis dan tidak memberikan penjelasan-penjelasan yang panjang lebar akan lebih menarik minat peserta didik untuk belajar dan mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Dengan adanya metode pembelajaran bermain peran yang diterapkan pada siswa kelas empat akan memberikan pembelajaran yang nyata mengenai kisah atau cerita yang sedang mereka pelajari. Dengan bermain peran menuntut siswa aktif untuk belajar karena mengalami langsung atau mempraktikkan secara langsung apa yang terjadi dalam sejarah islam yang mereka pelajari sehingga mempermudah peserta didik untuk mengingat materi. Dengan memerankan peran-peran yang ada dalam sejarah islam tersebut akan membuat peserta didik belajar menjadi orang lain yang tujuannya melatih rasa empati dan perhatian peserta didik terhadap orang lain. Dari pembelajaran bermain peran, siswa dituntut untuk dapat menghargai orang lain dan merasakan perasaan orang lain akan tiap sikap dan perilaku yang mereka perbuat dalam drama tersebut. Metode bermain peran juga dapat dengan mudah memberikan keteladanan mengenai watak, perilaku dan sikap yang baik serta hikmah dari tiap peristiwa yang terjadi.

4. Kerangka Berfikir

Setiap peserta didik akan selalu berusaha mencapai prestasi yang tinggi dalam setiap pembelajaran. Salah satunya adalah dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Untuk meningkatkan prestasi dan motivasi peserta didik dalam belajar tarikh, pendidik mempunyai peran yang sangat penting. Peran tersebut berkaitan dengan cara yang dilakukan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran harus mengupayakan terciptanya lingkungan belajar yang memberi peluang bagi peserta didik untuk terlibat langsung secara aktif baik dalam hal fisik, intelektual, maupun emosional, mengembangkan kreativitas, mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, tidak menimbulkan suasana pembelajaran yang memberikan penjelasan-penjelasan secara panjang lebar serta dapat mewujudkan tujuan pembelajaran secara optimal. Untuk dapat menciptakan suasana belajar yang demikian maka diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Salah satunya adalah melalui pembelajaran aktif bermain peran. Inti dari pembelajaran tersebut, peserta didik dibuat berkelompok untuk memerankan sejarah islam sesuai yang akan dipelajari sesuai skenario yang telah dibuat oleh pendidik. Sedangkan peserta yang lain memberikan tanggapan mengenai penampilan kelompok yang sedang menampilkan drama. Setiap kelompok dalam pembelajaran ini akan mengerjakan tugas kelompok sesuai sejarah islam yang telah ditampilkan

atau diperagakan oleh kelompok lain. Hal ini bertujuan untuk mengetahui daya serap siswa mengenai materi.

Melalui pembelajaran bermain peran peserta didik belajar secara langsung mengenai materi yang sedang dipelajari karena memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam sejarah. Sehingga apa yang mereka perankan akan tertanam dalam pikiran peserta didik dan mempermudah mengingat sejarah islam.

Pembelajaran pendidikan agama islam tarikh akan lebih menyenangkan dan tidak membuat jenuh peserta didik dalam belajar karena peserta didik terlibat secara langsung memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam sejarah. Pembelajaran pendidikan agama islam juga akan lebih membuat siswa aktif dengan metode bermain peran.

G. Metode penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Suharsimi Arikunto (2006:3) menjelaskan, penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pendidik kepada peserta didik yang merupakan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh peserta didik.

Menurut Wina Sanjaya (2009:25), secara etimologis penelitian tindakan kelas memiliki tiga istilah yakni, penelitian, tindakan dan kelas.

Penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris dan terkontrol. Tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti yakni pendidik. Dan istilah kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung. Dari penjelasan ketiga istilah tersebut, Wina Sanjaya (2009:26) mengartikan PTK merupakan pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Penelitian ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan peneliti dengan cara menerapkan suatu metode baru yang dirasa memiliki suatu kelebihan. Dalam melakukan tindakan kelas, peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran pendidikan agama islam khususnya tarikh pada siswa kelas IV SD Negeri Mentel II yaitu kurangnya kreatifitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga menyebabkan kejenuhan dan kebosanan sehingga peserta didik tidak dapat menghayati atau memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut mengakibatkan prestasi mereka pada mata pelajaran pendidikan agama islam khususnya tarikh banyak yang tidak tuntas sesuai KKM yang ada di sekolah. Oleh karena itu peneliti bermaksud memecahkan permasalahan tersebut dengan cara melakukan penelitian tindakan kelas melalui pembelajaran bermain peran dalam pembelajan pendidikan agama islam pada siswa kelas IV SD Negeri Mentel II.

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Mentel II, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Gunungkidul pada semester II tahun ajaran 2012/2013. Jumlah seluruh siswa ada 19 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

3. Setting penelitian

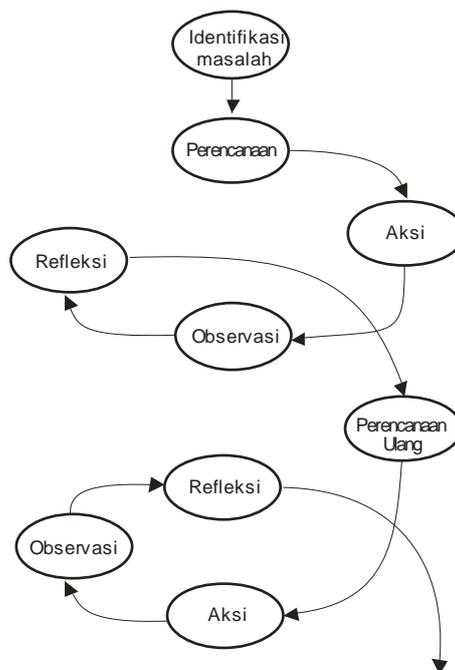
Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mentel II, di dusun Timunsari, Desa Hargosari, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Gunungkidul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Lingkungan fisik sekolah dalam keadaan baik, hal ini peneliti lihat dari cara penataan ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah dan ruang-ruang lain. Suasana sekolah nyaman tidak ada polusi suara kendaraan bermotor ataupun suara dari pabrik tertentu sehingga mendukung proses belajar mengajar. Sebagian besar siswa berasal dari lingkungan sekitar sekolah tersebut.

4. Waktu dan materi penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada minggu ke tiga pada bulan Februari sesuai dengan jadwal yang ada dalam program semester mata pelajaran pendidikan agama islam kelas empat semester dua di SD Mentel II. Materi yang akan menjadi topik pada penelitian ini, standar kompetensi delapan yaitu menceritakan kisah nabi dengan kompetensi dasar menceritakan kisah nabi Ibrahim a.s dan menceritakan kisah nabi Ismail a.s.

5. Desain Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model *action research spiral* yang dikembangkan Hopkins (1993) yang diadopsi oleh Wina Sanjaya (2009:53), tahap penelitian dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melakukan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan dan seterusnya. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Hopkins

Keterangan:

- Siklus I : 1. Perencanaan I
 2. Tindakan I
 3. Observasi I
 4. Refleksi I

- Siklus II : 1. Revisi Rencana I
2. Tindakan II
3. Observasi II
4. Refleksi II

Siklus berikutnya.

Dalam melaksanakan penelitian, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi dengan mewawancarai guru pendidikan agama islam yang mengajar di SD Mentel II dan observasi kelas untuk mengetahui kondisi kelas dan karakteristik siswa kelas IV. Berdasarkan hasil observasi tersebut, kemudian diterapkan tindakan pembelajaran bermain peran. Pada setiap siklusnya direncanakan akan dilaksanakan selama 5 jam pelajaran atau 3 kali pertemuan. Langkah-langkah dalam setiap siklus adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan (planning)

Pada tahap perencanaan ini, peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan oleh peneliti untuk memperbaiki, meningkatkan proses hasil belajar di kelas. Tahap perencanaan ini meliputi:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam menyajikan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada kegiatan belajar mengajar. Pembuatan RPP mengacu pada silabus yang berlaku di SD Negeri Mentel II.

- b) Membuat skenario drama yang akan dibagikan kepada siswa kelas IV dalam melakukan bermain peran.
 - c) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
 - d) Membuat daftar kerja kelompok. Kelompok dibentuk sesuai kebijakan guru pendidikan agama islam.
 - e) Menyusun lembar observasi. Lembar observasi terdiri dari dua. Yaitu lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk siswa kelas IV. Lembar observasi untuk guru berfungsi untuk mengetahui pembelajaran dengan metode bermain peran yang dilakukan. Dan lembar observasi siswa untuk mengetahui aktivitas siswa kelas IV selama belajar dengan metode bermain peran.
 - f) Menyusun soal tes yang terdiri dari dua soal. Yaitu soal diskusi kelompok dan soal evaluasi untuk individu untuk mengetahui daya serap siswa mengenai materi yang telah dipelajari.
 - g) Mempersiapkan camera untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa kelas IV dalam belajar pendidikan agama islam (tarikh) melalui metode bermain peran.
- 2) Pelaksanaan (action)

Pada tahap tindakan, guru pendidikan agama islam melaksanakan pembelajaran bermain peran sesuai yang telah dipersiapkan oleh peneliti pada tahap perencanaan. Guru Pendidikan

Agama Islam mengajar dengan RPP yang telah disusun. Sementara itu peneliti mengamati aktivitas dan perilaku siswa kelas IV pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung. Secara rinci kegiatan pembelajarannya sebagai berikut.

a) Kegiatan awal

Guru pendidikan agama islam memberikan informasi kepada siswa kelas IV tentang tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan kompetensi dasar dan menggunakan metode bermain peran. Guru PAI memberi motivasi kepada siswa kelas IV untuk memerankan peran masing-masing dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab. Motivasi yang diberikan bertujuan agar peserta didik tidak merasa malu, takut dan tidak serius dalam memerankan perannya serta upaya pendidik untuk mengkondisikan kelas.

b) Kegiatan inti

1. Peserta didik duduk secara berkelompok sesuai pembentukan kelompok yang dilakukan satu minggu sebelum pembelajaran bermain peran dilaksanakan beserta penyerahan naskah skenario yang telah dibuat oleh guru pendidikan agama islam.
2. Pendidik membagikan kertas kerja untuk dikerjakan secara berkelompok mengenai materi yang akan diperankan oleh kelompok lain.

3. Pendidik menunjuk dua kelompok secara bergantian untuk memerankan drama di depan kelas dan diamati oleh kelompok yang lain.
4. Pendidik dan kelompok yang belum tampil mengevaluasi atau memberikan kritik dan saran dalam proses bermain peran yang dilakukan oleh kelompok yang telah tampil.
5. Peserta didik mengerjakan lembar kerja secara berkelompok mengenai materi sesuai permainan peran yang telah dilakukan.
6. Masing-masing kelompok membacakan hasil diskusi.
7. Pendidik memberikan evaluasi dan menanggapi hasil diskusi kelompok.
8. Pendidik memberikan penghargaan kepada salah satu kelompok yang tampil baik dalam bermain drama.
9. Pendidik bersama peserta didik saling berbagi pengalaman mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan akhir ini adalah membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

3) Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam tahap ini yang diamati adalah proses pembelajaran itu sendiri untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penerapan tersebut. Baik mengamati guru maupun aktivitas

siswa siswa kelas IV dan mencatatnya dalam lembar observasi yang telah disusun dan membuat catatan lapangan.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang hasil tindakan kelas. Dari data yang telah diperoleh kemudian dianalisis, karena kemungkinan adanya perbaikan-perbaikan terhadap kekurangan yang timbul selama tindakan dilakukan sehingga dapat diupayakan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

b. Siklus II

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II merupakan kegiatan perbaikan dari pelaksanaan yang telah dilaksanakan di siklus I. Tahapan pelaksanaan pada siklus II sama dengan siklus I. Apabila dievaluasi pada akhir siklus II tidak terjadi peningkatan prestasi belajar, maka harus dilaksanakan kegiatan siklus II yang tahapnya sama seperti siklus I. Siklus berhenti jika indikator keberhasilan sudah tercapai.

6. Teknik pengumpulan data

Untuk memperoleh data-data yang mendukung keberhasilan peneliti, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a) Observasi

Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas guru dan siswa kelas IV dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam untuk mendapatkan informasi mengenai seberapa besar motivasi belajar siswa dalam belajar tarikh menggunakan metode

bermain peran. Dalam melakukan observasi, peneliti mengacu pada lembar observasi yang telah disusun serta membuat catatan lapangan untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi diluar rencana.

b) Tes

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mentel II dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Tes dikerjakan oleh masing-masing secara individual yang diberikan pada akhir siklus. Adanya peningkatan prestasi atau tidak akan diukur melalui tes yang telah dilakukan secara individu.

c) Angket

Angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas IV dalam belajar tarikh menggunakan metode bermain peran. Angket dibuat dalam bentuk pertanyaan berjumlah dua puluh nomr dan jawaban berupa pilihan ganda berjumlah empat item yaitu a, b, c dan d. Melalui angket akan diperoleh penguatan data dari hasil observasi untuk mengukur motivasi sehingga penelitian bersifat obyektif tidak hanya dinilai dari subyek peneliti.

d) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto siswa kelas IV pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tentang aktivitas siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar.

7. Instrumen penelitian

a) Lembar observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman melakukan pengamatan untuk mengukur tingkat keaktifan siswa kelas IV yang menjadikan siswa termotivasi untuk belajar dan mengikuti kegiatan pembelajaran tarikh menggunakan metode bermain peran. Dengan mengetahui keaktifan siswa kelas IV di kelas selama proses pembelajaran, maka dapat mengetahui motivasi siswa kelas IV dalam belajar tarikh. Lembar observasi berbentuk checklist dengan pilihan “ya” dan “tidak” untuk menandai terjadi atau tidaknya kegiatan yang direncanakan dalam RPP. Menurut (Sardiman, 2003:83), ciri-ciri orang yang memiliki motivasi adalah: (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat, (3) mempertahankan pendapat, (5) tidak mudah melepas hal yang diyakini, (6) senang mencari dan memecahkan masalah. Dari ciri-ciri tersebut, peneliti membuat indikator-indikator sebagai bahan observasi untuk mengukur motivasi belajar siswa kelas IV selama belajar tarikh menggunakan metode bermain peran sebagai berikut.

- 1) Mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.
- 2) Mengajukan pertanyaan.
- 3) Sungguh-sungguh dalam memainkan peran.
- 4) Mampu menampilkan peran sesuai skenario.
- 5) Percaya diri dalam memainkan peran.

- 6) Fokus pada kegiatan pembelajaran.
 - 7) Memberikan kritik atau saran mengenai kelompok lain yang telah memerankan drama.
 - 8) Menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat.
 - 9) Berdiskusi dengan teman satu kelompok.
 - 10) Mencatat hasil kerja kelompok.
 - 11) Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
 - 12) Menyimpulkan materi.
- b) Tes

Terdapat dua tes yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur peningkatan prestasi yaitu:

- 1) Tes untuk diskusi kelompok dilakukan setelah selesai bermain peran. Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang sedang dipelajari.
 - 2) Tes diberikan untuk individu yang dilakukan setelah akhir siklus. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan prestasi belajar pada siswa kelas IV setelah menggunakan pembelajaran bermain peran.
- c) Angket

Angket merupakan sumber informasi untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa kelas IV selama belajar tarikh melalui metode bermain peran. Hasil dari analisis angket merupakan penguatan data dalam mengukur motivasi belajar peserta didik yang telah diambil

dari hasil observasi peneliti. Angket dibuat sesuai skala likert dalam bentuk pertanyaan dengan pilihan ganda sebanyak empat item yaitu: (a) selalu, (b) sering, (c) kadang-kadang, (d) tidak pernah. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berjumlah dua puluh nomor yang akan diberikan kepada siswa kelas IV setelah akhir penelitian untuk mengetahui tanggapan dan motivasi mereka selama pembelajaran bermain peran berlangsung.

d) Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan sumber informasi yang didapat dari berbagai kejadian dan aspek ketika pembelajaran di kelas seperti: suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi antara pendidik dan peserta didik, aspek perencanaan, pelaksanaan, diskusi dan refleksi yang dituangkan secara deskriptif dalam bentuk catatan. Catatan lapangan merupakan sumber informasi bagaimana keadaan proses pembelajaran berlangsung sehingga didapat gambaran yang nyata bagaimana proses pembelajaran tersebut menggunakan metode bermain peran.

e) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Dokumen tersebut berupa foto yang diperoleh selama mengadakan penelitian.

8. Teknik analisis data

a) Analisis data observasi

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa siswa kelas IV. Data berupa kata-kata atau kalimat dari hasil observasi diolah menjadi kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kualitatif. Data hasil observasi dihitung dan diwujudkan dalam presentase. Dari presentase tersebut dapat diketahui bagaimana motivasi belajar siswa kelas IV di kelas kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif.

b) Analisis data angket

Analisis data angket mengacu pada skala pengukuran likert dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah dua puluh nomor dan sembilan belas siswa. Analisis data sebagai berikut.

Jumlah skor ideal seluruh item = jumlah pilihan (item) x jumlah pertanyaan x jumlah siswa.

Skor tiap item yaitu:

- 1) Skor item a/ skor ideal, $4 \times 19 \times 20 = 1.520$ sangat baik
- 2) Skor item b, $3 \times 19 \times 20 = 1.140$ baik
- 3) Skor item c, $2 \times 19 \times 20 = 760$ tidak baik
- 4) Skor item d, $1 \times 19 \times 20 = 380$ sangat tidak baik

Interval pengukuran motivasi dalam persentase adalah sebagai berikut.

- 1) Sangat baik, 1.141-1.520 atau $1.520 : 1.520 \times 100\% = 100\%$

- 2) Baik, 761-1.140 atau batas minimal 1.140 : 1.520 x 100%=75%.
- 3) Tidak baik, 381-760 atau batas minimal 760 : 1.520 x 100%=50%.
- 4) Sangat tidak baik, 0-380 atau batas minimal 380:1.520 x 100%=25%

Motivasi = jumlah skor perolehan : jumlah skor ideal x 100%.

Hasil persentase motivasi dibandingkan dengan interval pengukuran sehingga akan diketahui berapa persen motivasi siswa kelas IV selama belajar tarikh menggunakan metode bermain peran dan masuk dalam kategori sangat baik, baik, tidak baik atau sangat tidak baik.

c) Analisa tes prestasi belajar

- 1) Data prestasi belajar siswa kelas IV diperoleh dari nilai setiap akhir siklus. Dengan demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa kelas IV dalam mempelajari materi pendidikan agama islam. Hasil analisis kemudia disajikan secara deskriptif.
- 2) Hasil belajar siswa kelas IV pada akhir siklus dihitung nilai rata-ratanya kemudian dibandingkan dengan nilai sebelum ada tindakan. Kemudian nilai akhir tes pada siklus II rata-ratanya dibandingkan dengan siklus I sehingga dapat diketahui peningkatan dalam tiap tindakan.

9. Indikator pencapaian

- a. Berdasarkan penentuan KKM di SD Mentel II, indikator pencapaian target peneliti dalam melakukan penelitian berdasarkan jumlah KKM tiap indikator dibagi jumlah indikator. KKM tiap indikator didapat dari jumlah kompleksitas/ tingkat penguasaan materi pendidik, daya dukung

sarana prasarana dalam menyampaikan materi dan intelektual siswa mengenai materi yang akan dipelajari dibagi jumlah poin tertinggi. Sehingga indikator pada materi tarikh menjadi, $965.7:12=80.47$ dibulatkan menjadi 80. Maka peneliti menetapkan nilai rata-rata hasil tes siswa pada materi tarikh kelas IV ≥ 80 .

- b. Banyaknya siswa yang mendapat nilai ≥ 80 minimal mencapai 80% dari jumlah seluruh siswa.
- c. Rata-rata keaktifan dan motivasi siswa minimal mencapai 80%.

H. Sistematika pembahasan

Untuk dapat memberikan gambaran awal dari skripsi ini nantinya, peneliti paparkan sistematika pembahasan. Skripsi ini terdiri dari 4 bab yang masing-masing bagian terdiri dari sub-sub bab. Lebih detailnya sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian.

Bab II, merupakan bab gambaran umum program pembelajaran pendidikan agama islam dan gambaran umum SD Mentel II.

Bab III, merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang berisi deskripsi hasil penelitian dari siklus I, II serta pembahasan.

Bab IV, merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran.