

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI
SEKOLAH DASAR COKROAMINOTO KOTAMOBAGU**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Oleh :

NUR INTAN RAHMATIA USMAN RURU
NIM: 16.2.1.032

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO
1442 H/2020 M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Nur Intan Rahmatia Usman Ruru
NIM : 16.2.1.032
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Sarjanah
S1
Institusi : IAIN Manado

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Manado 9 Mei 2020

Saya yang menyatakan


Nur Intan R.U. Ruru
NIM: 16.2.1.032

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, "Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti," yang di susun oleh **Nur Intan Rahmatia Usman Ruru**, NIM: 16.2.1.032, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqosyah* yang diselenggarakan pada hari Jum'at, tanggal 12 Oktober 2020 M, berterpatan dengan 1 Safar 1442 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan *beberapa perbaikan*.

Manado, 12 Oktober 2020

25 Safar 1442 H

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Dr. Muh. Idris, M. Ag

(.....)

Sekretaris : Sulfa Potiua, M.Pd. I

(.....)

Munaqisy I : Ismail K. Usman, M.Pd.I

(.....)

Munaqisy II : Wadan Y. Anuli, M.Pd

(.....)

Pembimbing I : Dr. Muh. Idris, M. Ag

(.....)

Pembimbing II : Sulfa Potiua, M.Pd. I

(.....)

Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Manado,



Dr. Ardianto, M.Pd
NIP. 197603182006041003

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt, karena berkat Rahmat dan izin-Nyalah sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti” ini dengan baik. Tak lupa pula sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan karunia kepada Nabi Muhammad saw, dan para keluarga, sahabat serta pengikutnya yang senantiasa mengikuti jejak beliau sampai akhir zaman.

Melalui skripsi ini yang masih jauh dari kata sempurna penulis berharap mudah-mudahan bisa menjadi manfaat dan penambah pengetahuan bagi kita semua. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pembimbing I Dr. Muh. Idris, M. Ag dan pembimbing II Sulfa Potiua M.Pd yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk membantu dan membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan yang terhormat kepada:

1. Kedua orang tuaku yang tersayang dan tercinta Ayahanda Agussalim Usman Ruru, Ibunda Sumiyati Umadji dan adik saya Miftah Nafillah Usman Ruru yang selalu memberikan do’a dalam setiap langkah hidup penulis, dan selalu melimpahkan cinta kasih dan sayang mereka, serta dorongan moral maupun materil hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. dan juga keluarga yang tidak bisa disebutkan satu persatu;

2. Delmus Puneri Salim, S.Ag. M.A. Res., Ph.D., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, dan seluruh jajarannya;
3. Dr. Ardianto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado;
4. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I sebagai Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga dan Dr. Feiby Ismail, M.Pd sebagai Wakil Dekan III sekaligus Plt. Wakil Dekan II FTIK IAIN Manado.
5. Meiskyarti Luma, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa memberikan nasehat dan arahan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan Wadan Anuli, M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dalam hal administrasi dan selalu mengingatkan penulis agar segera menyelesaikan studi.
6. Haryono Manoppo, S.Pd, Kepala Sekolah Dasar Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi;
7. Nansi Gugule S. Pd, selaku guru kelas V SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu yang telah Saudi menjadi mitra selama penulis melakukan penelitian di kelasnya;
8. Seluruh Staf dan Dosen Fakultas Tarbiyah, yang sudah banyak membantu dan memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan;
9. Seluruh Staf Pegawai Perpustakaan IAIN Manado, yang telah banyak membantu penulis selama mengumpulkan referensi penyusunan skripsi;
10. Terimakasih kepada teman-teman Ika, Eva, Firdha, Dinda, Royan, Aradiyah Nasaru, Firah Abijulu, rigi dan ipul yang selalu menemani penulis dalam suka maupun duka serta memberikan semangat kepada penulis dan juga teman-teman

PGMI angkatan 2016 yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam penulisan skripsi. Dan semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang juga telah membantu dan menyumbangkan pemikiran.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, mudahmudahan bantuan do'a, dukungan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi pintu rahmat dan kasih sayang Allah kepada kita semua di dunia dan di akhirat. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi khazanah ilmu pengetahuan pada umumnya.

Manado, 9 Juli 2020

Penulis



Nur Intan R. U. Ruru

NIM: 16.2.1.032

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
KATA PENGANTAR	iv-v
DAFTAR ISI	vi-vii
ABSTRAK.....	viii-ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1-8
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah	4
C. Pengertian Judul.....	4
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
E. Penelitian Relavan	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	9-31
A. Metode Role Playing	9
B. Tinjauan PAI dan Budi Pekerti.....	16
C. Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti	27-30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31-36
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Sumber Data	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data	34
F. Pengecekan Keabsaan Data	35-36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Pembahasan dan Analisis Data.....	37
B. Perbandingan Hasil Penelitian.....	39
1. Aktivitas Peserta Didik.....	40
2. Ketuntasan Belajar Peserta Didik	50-69
BAB V PENUTUP	70-71
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72-74

LAMPIRAN-LAMPIRAN	75-96
--------------------------------	-------

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Izin Penelitian	75-76
2. Surat Keterangan Persetujuan/Penerimaan Penelitian.....	77-78
3. Pedoman Observasi	79
4. Pedoman Wawancara	80
5. Surat Keterangan Wawancara	81
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	82-90
7. Dokumentasi.....	91-95
8. Daftar Riwayat Hidup.....	96

ABSTRAK

Nama Penyusun : Nur Intan Rahmatia Usman Ruru
NIM : 16.2.1.032
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran Rol Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Di Kelas V SD Cokro Aminoto Kotamobagu

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kisah Malin Kundang Kelas V Di SD Cokroaminoto Kotamobagu. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*fieldresearch*), berbasis kualitatif. Bagi keseluruhan bersifat deskriptif-kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru kelas V, siswa kelas V, dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD cokroaminoto poyowa besar satu?”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah menerapkan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kisah Malin Kundang kelas V melalui tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan meliputi penyusunan RPP dan seluruh komponen yang terdapat dalam RPP. Tahap pelaksanaan yang dilakukan guru meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal dilakukan guru dengan cara memberi motivasi, memusatkan perhatian dan pembiasaan sebelum pembelajaran. kegiatan inti guru mengimplementasikan metode *role playing* melalui langkah-langkah dari *role playing* tersebut. Kegiatan akhir, guru memberikan kesimpulan dari materi pembelajaran. tahap evaluasi dilakukan melalui kegiatan tes lisan dan tulisan.

Kata Kunci: Metode *Role Playing* Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Aspek Malin Kundang

ABSTRACT

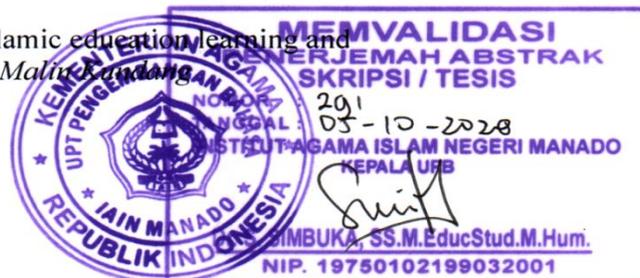
Name : Nur Intan Rahmatia Usman Ruru
 SRN : 16.2.1.032
 Faculty : Tarbiyah and Teacher Training
 Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
 Title : The Application of the Role Playing Method to Improve Students' Learning Outcomes in Islamic Education Subjects and Character in Class V SD Cokro Aminoto Kotamobagu

This study aims to describe the implementation of the Role Playing Method in Islamic Education Learning and the Characteristics of the Class V using *Malin Kundang* Story at SD Cokroaminoto Kotamobagu. This is a field research, qualitative based. In general, it is descriptive-qualitative. Sources of data in this study were obtained from grade V teachers, grade V students, and the school principals. Data collection techniques in this study include observation, interview and documentation. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis consisting of data reduction, data presentation, and data verification.

The role playing method is a learning method that aims to help students find self-meaning (identity) in the social world and solve dilemmas with the help of groups. That is, through role playing, students learn to use the concept of role, are aware of different roles and think about their own behavior and the behavior of others. The formulation of the research problem is "How does the application of the role playing method improve the learning outcomes of fifth grade students in Islamic education and character subjects at SD Cokroaminoto Poyowa Besar 1?".

The results showed that the teacher had implemented the Role Playing Method in PAI learning and the character in the story of *Malin Kundang* in class V through three stages, namely the planning stage, the implementation stage and the evaluation stage. The planning stage includes the preparation of the RPP and all the components contained in the RPP. The implementation stage carried out by the teacher includes initial activities, core activities, and final activities. The initial activities are carried out by the teacher by providing motivation, focusing attention and habituation before learning. The core activity of the teacher implements the role playing method through the steps of the role playing. The final activity, the teacher provides a conclusion from the learning material. The evaluation phase is carried out through oral and written tests.

Key Words: role playing method of Islamic education learning and characteristics aspects of *Malin Kundang*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimana pun ia berada, Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang.¹ Jadi pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Disamping untuk memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik, pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik fisik, mental maupun spiritual. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia di mana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan kecuali dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain manfaat bagi kehidupan manusia, di satu sisi perubahan tersebut yang telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Salah satu tujuan pendidikan nasional dirancang agar dapat mewujudkan manusia Indonesia yang handal, mandiri, dan mampu bersaing di arena global. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang

¹ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h. 35.

di dalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.²

Pendidikan adalah suatu perjalanan membawa kita bertemu dengan apa yang akan akan kita capai, pendidikan sangat penting bagi kita, dimana pendidikan mengajarkan kita untuk melakukan apa yang seharusnya kita lakukan, dan mengajarkan kita untuk menyelesaikan masalah dengan baik. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Guna mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan metode pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Dalam penentuan metode pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkan. Guru juga harus mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar. Tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik sehingga tumbuh minat untuk belajar berkaitan dengan kemampuan cara-cara mengajar, wajib bagi seorang guru mengetahui seluruh metode yang terdapat dalam pelaksanaan pengajaran. Persoalannya sekarang adalah bagaimana menentukan dan memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa secara aktif dan mandiri. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap metode pembelajaran memiliki

² Khoirun Ni'mah, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3MAN Kediri* (Skripsi FTIK UIN Malang, 2017), h. 2.

implikasi strategi untuk pengembangan potensi siswa. Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan metode yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan metode tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.³

Metode belajar *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Dalam hal ini tentu saja, metode belajar *role playing* memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode belajar *role playing*, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas. Metode belajar *role playing* merupakan metode yang memiliki kedudukan yang cukup signifikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam kelas agar tercipta suasana kelas yang penuh dengan kebersamaan, keaktifan, dan menyenangkan. Maka pelaksanaan metode pembelajaran inilah yang akan diteliti di SD Cokro Aminoto, terutama dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Uraian diatas merupakan gambaran betapa pentingnya menciptakan belajar siswa yang aktif dan menyenangkan. Sehingga penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penerapan Metode

³ Khoirun Ni'mah, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3MAN Kediri* (Skripsi FTIK UIN Malang, 2017), h. 3.

Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu”

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah: Bagaimana penerapan Metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu?

Dalam menghindari pembahasan yang melebar, maka peneliti memfokuskan penelitian ini, dalam penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Mengingat banyak dan luasnya materi PAI dan budi pekerti maka peneliti memfokuskan pada kisah tentang maling kundang penelitian ini dilakukan pada kelas V di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu.

C. Pengertian Judul

Untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh terhadap istilah judul dimaksud dan menghindari kesalahan interpretasi penafsiran dari permasalahan yang diangkat, maka penulis menguraikan berbagai kata-kata pada judul skripsi menjadi satu kesatuan pengertian judul.

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran.⁴ Maka dari itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Pemilihan metode yang kurang tepat menjadikan pembelajaran kurang efektif. Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

⁴Telo Suprianto, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS* (Skripsi FTIK UIN Jakarta, 2015), h.7.

Role playing (Bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang. metode bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar siswa sehingga bisa menimbulkan keaktifan siswa didalam kelas.

Hasil Belajar

Menurut teori belajar kognitivisme, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman perubahan.⁵ Perubahan persepsi dan pemahaman ini tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat diamati. belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan terinteraksuui dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh anak melalui kegiatan belajar yang merupakan perubahan perilaku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah Swt.⁶ dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan

⁵Paputungan Hendri, *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah-akhlak* (Skripsi FTIK IAIN Manado, 2019), h.8.

⁶Mustadi dan Mustakim, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Jakarta: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h.18.

manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial. Dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama Islam. Peningkatan potensi spritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan Metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan kisah tentang malin kundang di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Teoritis, yaitu dapat Mengembangkan Metode pembelajaran rol playing, pada pendidikan Aga Islma dan Budi Pekerti, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan menambah wawasan mengenai penerapan metode rol playing.
- b. Praktis, Untuk Meningkatkan Proses pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V, dan memberikan wawasan dan informasi bagu penulis dan pihak lain khususnya yang berkaitan dengan metode rol playing.

E. Penelitian Relavan

Sehubungan dengan penelitian ini, kajian dilakukan pada beberapaskripsi terdahulu tentang penggunaan pembelajaran metode *role playing* Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan antara lain:

Skripsi oleh Indrianti dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN (Sisik Timur Kecamatan Pringgarata). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh saudara Indrianti kesimpulannya adalah peenerapan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya kelas V SDN SDN Sisik Timur mengalami peningkatan presentase ketuntasan prestasi belajar secara klaksikal pada tiap-tiap siklus, dimana pada siklus I presentase yang didapat sebesar 80% dengan rata-rata sebesar 61.25 dari jumbalh 20 orang sedangkan yang tuntas sebanyak 19 orang siswa.⁷ Sedangkan pada siklus II meningkatkan presentase yang didapat sebesar 90% dengan nilai rata-rata sebesar 92.25 dari jumbalh siswa 20 orang sedangkan yang tuntas sebanyak 18 orang siswa. Penelitian ini tercapai baik secara individu maupun secara klasikal, dengan aktivitas belajar siswa minimal kategori baik dalam proses pembelajaran PAI. Skripsi oleh Muhammad Ali Maksu dengan judul Pengaruh Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius siswa di SMPN 1 (Sumbergempol Tulungagung).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh saudara Muhammad Ali Maksu kesimpulanya adalah berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan menunjukan bahwa pendidikan agama islam dan budi pekerti secara bermakna mempengaruhi karakter religius cinta damai siswa di SMPN 1 Sumbegempol Tulungagung. Mknanya jika semakin baik pendidikan agama islam dan budi pekerti yang

⁷ Indrianti, *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V Di SDN Sisik Timur Kacamatan Pringgarata* (Skripsi FTIK UIN Mataram, 2017), h. 65.

berkaitan dengan karakter religius cinta damai maka akan semakin besar juga sikap toleransi yang dimiliki oleh siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Jika semakin baik pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti yang berkaitan dengan karakter religius ikhlas maka akan semakin besar juga sikap ikhlas yang dimiliki siswa. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pendidikan agama islam dan budi pekerti terhadap karakter religius secara, simulta diketahui bahwa H diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pendidikan agama islam dan budi pekerti (variabel X) terhadap karakter religius (variabel Y) secara simultan (bersama-sama).⁸

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Metode Role Playing

1. Pengertian metode *Role playing* (bermain peran)

Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh metode mengajar guru. Metode dalam proses mengajar sangat beragam, misalnya cerama, diskusi, demonstrasi, eksperimen. Masing-masing metode memiliki kelebihan dan kekurangan. Metode yang dipilih guru untuk mencapai tujuan pembelajaran hendaknya sesuai dengan materi yang diberikan.

Salah satu metode belajar adalah *role playing* atau metode bermain peran. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan plajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan

⁸Maksum Ali Muhammad, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung* (Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018), h. 94.

penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai pokok hidup atau benda mati. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan diantaranya adalah *role playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.⁹

Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalo perlu) dan pelaksanaan permainan peran.¹⁰ Metode pembelajaran itu adalah suatu teknik penyampaian bahan pengajaran dengan mudah, efektif dan dapat dicerna oleh anak didik dengan baik.¹¹ Metode pengajaran adalah merupakan suatu proses interaksi edukasi dalam proses belajar mengajar antara peserta didik dengan pendidik. Peserta didik di satu pihak dan pendidik di pihak lain.¹²

Pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan

⁹ Mulyona, *strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), h. 44.

¹⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), h. 237.

¹¹Proyek Pembinaan Perguruan Tinggi Agama, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: tp. 1982), h. 50-51.

¹²Masarudin Siregar, *Metodologi Pengajaran Agama (MPA)*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2003), h. 15.

dilaksanakan. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran. Menurut Azyumardi Azra menyatakan bahwa dalam menyampaikan materi pendidikan kepada peserta didik perlu ditetapkan metode yang didasarkan kepada upaya memandang, menghadapi dan memerlukan manusia sesuai dengan unsur penciptaannya, yaitu jasmani, akal, dan jiwa dengan mengaahkan agar menjadi manusia seutuhnya. Sedangkan menurut Wina Sanjaya menyatakan bahwa metode adalah cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Karakter dalam bermain peran *role playing* merupakan sebuah konsep yang merujuk pada cerita, dia dianggap hidup, maka proses penciptaan dan pembentukannya tidak terbatas pada kekuatan visual, ada pembentuk lain yang penting untuk di konstruksi, meliputi identitas, eksistensi, dan ralialitas.

Metode *Role Playing* menekankan pernyataan dimana siswa diturut setakan dalam memainkan peranan didalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan social bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.¹³ Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima krakter orang lain. Jadi dalam penelitian ini *Role Playing* adalah pembelajaran yang menekankan siswa untuk melakukan dramatisasi sendiri terhadap situasi atau keadaan belajar dalam kelas. Pembelajaran pendekatan *Role Playing* menekankan pernyataan dimana siswa diturut setakan dalam memainkan peranan didalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan social. Bermain peran

¹³Indrianti, *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa PadaMata Pelajaran PAI Kelas V Di SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata* (Skripsi FTIK UIN Mataram, 2017), h. 13.

memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya ialah bermain peran. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu social dan kesempatan komunikasi inter personal di dalam kelas. dan kesempatan komunikasi inter personal di dalam kelas. Di dalam bermain, peran guru menerima peran noninterpersonal didalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus. Ada beberapa keuntungan penggunaan pendekatan instuksional ini di dalam kelas ini, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sangsi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.¹⁴

Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah prilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima krakter orang lain. Pembelajaran pendekatan *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam mengolah informasi sehingga memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang efektif dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi melalui model pembelajaran *Role Playing* akan memancing siswa untuk lebih aktif dan berfikir kritis karena siswa diberikan kesempatan untuk mencari sendiri pemecahan

¹⁴Indrianti, *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa PadaMata Pelajaran PAI Kelas V Di SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata* (Skripsi FTIK UIN Mataram, 2017), h. 14.

masalah sehingga mereka lebih mudah memahami materi. Untuk itu penerapan pembelajaran pendekatan *Role Playing* merupakan salah satu alternatif guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran pendekatan *Role Playing* dalam hal ini diduga dapat meningkatkan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga guru yang selama ini mendominasi kelas beralih fungsi menjadi fasilitator maupun mediator dalam pembelajaran.

2. Langkah-langkah metode pembelajaran *Role Playing*

Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.¹⁵

Dengan mengutip dari pernyataan tentang tahapan pembelajaran bermain peran meliputi; menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I,

¹⁵Indrianti, *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V Di SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata* (Skripsi FTIK UIN Mataram, 2017), h. 15.

pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap II, membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.¹⁶

Adapun Langkah-langkah Pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut;

1) Guru menyusun skenario yang ditampilkan; 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM; 3) Guru menunjuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang; 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran; 5) Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan; 6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan; 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas; 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum; 10) Evaluasi; 11) Penutup.

3. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan model *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.¹⁷ Selain itu, kelebihan model ini adalah, sebagai berikut : 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka; 2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi; 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan,

¹⁶Indrianti, *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V Di SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata* (Skripsi FTIK UIN Mataram, 2017), h. 16.

¹⁷Indrianti, *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V Di SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata* (Skripsi FTIK UIN Mataram, 2017), h. 16.

4) Berpikir dan bertindak kreatif; 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya; 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan; 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat; 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja, 9) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, 10) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan, 11) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, 12) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Berikut kelemahan-kelemahan penggunaan *role playing*¹⁸: 1) Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak, 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya, 3) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini, 4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu, 5) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

¹⁸Indrianti, *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V Di SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata* (Skripsi FTIK UIN Mataram, 2017), h. 17.

B. Tinjauan tentang Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani atau dibagian jasmani. Ada juga para beberapa orang ahli mengartikan pendidikan itu adalah suatu proses mengubah sikap dan tinggka lakuh seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya. Seperti yang tertera didalam UU No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya. Masyarakat, dan negara.¹⁹

Pendidikan merupakan sebuah proses dan sekaligus sistem yang bermuara pada pencapaian tujuan. Diyakininya sebagai sesuatu yang ideal dan dapat merespon tantangan globalisasi saat ini. Maka pendidikan Islam di Indonesia sebagai sub sistem dari pendidikan nasional yang mencita-citakan terbentuknya *insan kamil* atau muslim paripurna.²⁰ Secara implisit akan mencerminkan ciri-ciri kualitas manusia Indonesia seutuhnya.

¹⁹Haryanto, 2012: dalam artikel “*pengertian pendidikan menurut para ahli*” <http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-menurut-ahli/> diakses pada tanggal 5 mei 2020

²⁰Muhammad Idris, *Pola Dasar Pembaruan Dalam Pemikiran Pendidikan A. Malik Fadjar*, dalam Jurnal Iqra' Vol. 6-Desember 2008.

Menurut A. Malik Fadjar bila ditelusuri perjalanan sejarah pendidikan Islam di Indonesia, diketahui bahwa pendidikan Islam berasal dari berbagai model dan bentuk antara lain madrasah dan sekolah yang merupakan pemaduan antara ilmu umum dan agama. Dalam perkembangan global sekarang ini, pendekatan interdisipliner tidak bisa dielakkan lagi. Orang yang ingin bicara fikih diharuskan bisa bicara lingkungan dan aspek-aspek yang terkait dengan kehidupan sosial yang nyata. Hal ini bukan sekedar materi, tapi bagaimana mengasosiasikan, dan merefleksikan realitasnya. Orang menyoroti puasa dari segi kesehatan, harus paham ilmu kesehatan. Orang yang bicara zakat harus mengetahui ilmu ekonomi dan orang bicara isra' dan mi'raj harus mengetahui sains dan teknologi dan lain sebagainya. A. Malik Fadjar menyatakan bahwa semuanya itu didesain dengan sains dan teknologi. Kalau IAIN/STAIN ingin tumbuh dan berkembang di tengah-tengah kehidupan global dengan mengandalkan ilmu agama saja tentu kemampuan pencernaannya kurang memadai.²¹

Dengan demikian pengembangan pendidikan Islam menuju universitas suatu keharusan guna merespon kemajuan modernisasi, otonomisasi, dan globalisasi. Dalam era global seperti ini tantangan dan perkembangan sains dan teknologi semakin *massif* eskalasi pasar bebas antar negara dan bangsa yang semakin meningkat, iklim kompetisi dalam berbagai aspek semakin ketat, dan tuntutan demokrasi serta masalah hak asasi manusia merupakan tantangan yang harus direspon oleh pendidikan Islam.²²

²¹ Muhammad Idris, *Visi dan Praksis A. Malik Fadjar Dalam Pengembangan Pendidikan Islam*, Disertsi SPS UIN Jakarta 2008. Sains dan teknologi bukan barang baru sejak Nabi Muhammad Saw, melakukan isra' dan mi'raj dapat diasosiasikan telah melakukan perjalanan melalui desain teknologi yang begitu cepat melalui cahaya (teknologi) untuk menerima perintah Allah demikemaslahatan manusia di bumi.

²² Muhammad Idris, "Reformasi Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional",

Oleh karena itu, pembaruan pendidikan harus segera dilakukan agar masyarakat secara luas, keluarga, sektor swasta, politisi dan unit-unit pemerintahan di semua tingkatan dapat memahami bahwa pendidikan merupakan *human investmen*. Hal itu harus dirancang dan dibiayai secara lebih memadai agar bangsa ini mampu tumbuh dan bersaing dengan bangsa lain seiring dengan pertumbuhan dan proses demokratisasi dalam berbagai sistem kehidupan di Indonesia. Tidak salah jika Fazlurrahman menyatakan bahwa setiap reformasi dan pembaharuan dalam Islam harus dimulai dengan pendidikan.²³

Diskursus pendidikan islam, ada beberapa istilah bahasa Arab yang sering digunakan para pakar dalam memberikan devinisi pendidikan islam, walaupun terkadang dibedakan, namun juga terkandung disamakan yakni *al-tarbiyah*, *al-ta'dib*, dan *al-ta'lim* Sayid Muhammad al-Naquid al-Attas lebih memilih istilah *al-ta'dib* untuk memberikan pengertian pendidikan dibanding istilah lainnya, karena *al-ta'dib* menunjukkan pendidikan untuk manusia saja, sementara istilah *al-tarbiyah* dan *al-ta'lim* berlaku untuk makhluk lain (hewan).²⁴

Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat, pendidikan agama Islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin.²⁵ Dalam dokumen Kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat “dan Budi Pekerti” sehingga Menjadi

Jurnal Iqra, No. 2. Tahun 2007.

²³ Fazlurrahman, *Islam*, (Chicago: The University of Chicago Press, 1979), h. 260.

²⁴Syekh Muhammad Naquid al-Attas, *The concept of Education in Islam*, yang diterjemahkan oleh haidar Baqir dengan judul, *konsep pendidikan islam, suatu kerangka berfikir pembinaan filsafat pendidikan islam* (Bandung: Mizan, 1990), h. 75.

²⁵Maksum Ali Muhammad, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung* (Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018), h. 14.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.

Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai program yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam serta diikuti tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.²⁶ Negara Kesatuan Republik Indonesia yang mayoritas masyarakat memeluk agama Islam idealnya pendidikan agama Islam mendasari pendidikan-pendidikan lain, serta menjadi suatu hal yang disenangi oleh masyarakat, orang tua, dan peserta didik. Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam yaitu usaha sadar, meyakini dan menghayati dalam mengamalkan agama Islam melalui bimbingan atau pengajaran yang mana semua itu memerlukan upaya yang sadar dan benar-benar dalam pengamalannya yang memperhatikan tuntunan yang ada di dalam agama Islam yang berpegang teguh pada Al-Qur'an dan As-Sunnah.

Dalam masa pendidikan agama islam di Makkah Nabi Muhammad juga mengajarkan al Qur'an karena al Qur'an merupakan inti sari dan sumber pokok ajaran islam. Disamping itu Nabi Muhamad SAW, mengajarkan tauhid kepada umatnya. Intinya pendidikan dan pengajaran yang diberikan Nabi selama di Makkah ialah pendidikan keagamaan dan akhlak serta menganjurkan kepada

²⁶Maksum Ali Muhamaad, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung* (Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018), h. 15.

manusia, supaya mempergunakan akal pikirannya memperhatikan kejadian manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan alam semesta sebagai anjuran pendidikan ‘akliyah dan ilmiah.²⁷

Mahmud Yunus dalam bukunya Sejarah Pendidikan Islam, menyatakan bahwa pembinaan pendidikan islam pada masa Makkah meliputi; a) Pendidikan Keagamaan. Yaitu hendaklah membaca dengan nama Allah semata jangan dipersekutukan dengan nama berhala; b) Pendidikan Akliyah dan Ilmiah. Yaitu mempelajari kejadian manusia dari segumpal darah dan kejadian alam semesta; c) Pendidikan Akhlak dan Budi pekerti. Yaitu Nabi Muhammad SAW mengajarkan kepada sahabatnya agar berakhlak baik sesuai dengan ajaran tauhid; d) Pendidikan Jasmani atau Kesehatan. Yaitu mementingkan kebersihan pakaian, badan dan tempat kediaman.

Pendidikan dan pengajaran yang diberikan Nabi selama di Makkah ialah pendidikan keagamaan dan akhlak serta menganjurkan kepada manusia, supaya mempergunakan akal pikirannya memperhatikan kejadian manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan alam semesta sebagai anjuran pendidikan ‘akliyah dan ilmiah. Kemudian Pokok pembinaan pendidikan islam di kota Makkah adalah pendidikan tauhid, titik beratnya adalah menanamkan nilai-nilai tauhid ke dalam jiwa setiap individu muslim, agar jiwa mereka terpancar sinar tauhid dan tercermin dalam perbuatan dan tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

Karena Pendidikan Agama Islam harus mempunyai tujuan yang bagus dan baik diharapkan mampu menjalin Ukhuwah Islamiyah seperti yang diharapkan dan menghargai satu sama lain atau dengan agama lain, suku, ras dan tradisi yang

²⁷A. Latif Osman. *Ringkasan Sejarah Islam*. cet.28, Jakarta: Bumirestu, 1983, h. 116

berbeda-beda agar terciptanya kerukunan. Dan juga terciptanya kebersamaan atau hidup bertoleransi.²⁸

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ

أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا

تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ١١

Terjemahannya:

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.²⁹

Ilmu tafsir menjelaskan, janganlah memiliki anggapan bahwa apabilaseseorang dari kalian memberikan kelapangan untuk tempat duduk saudaranya yang baru tiba atau ia disuruh bangkut untuk saudaranya itu merendhkannya. Tidak, bahkan itu merupakan ssuatu derajat ketinggian baginya disisi Allah. Orang yang mau memberikan kelapangan kepada saudaranya dan bersegera saat disuruh Rasullulah bangkit, mereka adalah orang-orang yang berilmu yang tahu adat majelis. Maka Allah meninggikan derajat mereka. Firman Allah ini juga berlaku umum, siapapun yang beriman dan berilmu, Allah akan meninggikan derajatnya. Tak hanya didunia, tapi juga diakhirat.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tujuan pendidikan agama Islam bukanlah semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan segi penghayatan juga pengalaman serta

²⁸Maksum Ali Muhamaad, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung* (Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018), h. 16.

²⁹Al-qur'an dan Terjemahnya

pengaplikasiannya dalam kehidupan dan sekaligus menjadi pegangan hidup.³⁰ tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Selama hidupnya, dan mati pun tetap dalam keadaan muslim. Pendapat ini didasari firman Allah SWT, dalam Surat Ali-Imran ayat 102.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنتُمْ مُسْلِمُونَ ١٠٢

Terjemahannya:

Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya; dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam keadaan beragama Islam.³¹

Ilmu tafsir menjelaskan wahai orang-orang beriman kepada Allah dan mengikuti Rasul-Nya, takutlah kalian kepada rabb kalian dengan sebenarnya-benarnya takut, yaitu dengan mengikuti perintah-perintah-Nya menjauhi larangan-larangan-Nya dan mensyukuri nikmat-nikmat-Nya. Dan berpegang teguhlah kalian pada agama kalian sampai maut menjemput ketika kalian dalam keadaan seperti itu. Tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang mengabdikan kepada Allah, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab terhadap dirinya dan masyarakat guna tercapainya kebahagiaan dunia dan akhirat. Tujuan Pendidikan Agama Islam tidak hanya menyangkut masalah keakhiratan akan tetapi juga masalah-masalah yang berkaitan dengan keduniawian.³² Dengan adanya keterpaduan ini, pada akhirnya dapat membentuk manusia sempurna (insan kamil) yang mampu melaksanakan tugasnya baik sebagai seorang Abdullah maupun

³⁰Mkasum Ali Muhammad, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung* (Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018), h. 16.

³¹Al-Qur'an dan Terjemah

³²Muhammad Ali Maksum, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung* (Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018), h. 17.

Khalifatullah. Yaitu manusia yang menguasai ilmu mengurus diri dan mengurus sistem.

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Fungsi pendidikan agama Islam bagi peserta didik yaitu untuk membimbing dan mengarahkan manusia agar mampu mengemban amanah dari Allah, yaitu menjalankan tugas-tugas hidupnya di muka bumi, baik sebagai, Abdullah (hamba Allah yang harus tunduk dan taat terhadap segala aturan dan kehendak-Nya serta mengabdikan hanya kepada-Nya) maupun sebagai khalifah Allah di muka bumi, yang menyangkut pelaksanaan tugas kekhalfahan terhadap diri sendiri, dalam keluarga/rumah tangga, dalam masyarakat, dan tugas kekhalfahan terhadap alam.³³ Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi pendidikan agama Islam, antara lain: a) Menumbuhkan dan memelihara keimanan; b) Membina dan menumbuhkan akhlak mulia; c) Membina dan meluruskan ibadah; d) Menggairahkan amal dan melaksanakan ibadah; e) Mempertebal rasa dan sikap keberagamaan serta mempertinggi solidaritas.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Islam adalah suatu agama yang berisi suatu ajaran tentang tata cara hidup yang diturunkan Allah kepada umat manusia melalui para rasulnya sejak dari nabi Adam sampai kepada nabi Muhammad SAW. Kalau para Rasul sebelum nabi Muhammad SAW, pendidikan itu terwujud prinsip atau pokok-pokok ajaran yang disesuaikan menurut keadaan dan kebutuhan pada waktu itu, bahkan disesuaikan menurut lokasi atau golongan tertentu, maka pada nabi Muhammad SAW. Prinsip pokok ajaran itu disesuaikan dengan kebutuhan umat manusia secara keseluruhan,

³³Muhammad Ali Maksum, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung* (Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018), h. 22.

yang dapat berlaku pada segala masa dan tempat. Ini berarti bahwa ajaran islam yang dibawah oleh Rasul merupakan ajaran yang melingkupi atau menyempurnakan ajaran yang dibawah oleh para nabi sebelumnya.³⁴

Materi kurikulum PAI didasarkan dan dikembangkan dari ketentuan-ketentuan yang ada dalam dua sumber pokok, yaitu: Al-quran dan Sunnah Nabi Muhammad SAW. Di samping itu, materi PAI juga diperkaya dengan hasil istimbat atau ijtihad para ulama, sehingga ajaran-ajaran pokok yang bersifat umum, lebih rinci dan mendetail. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang ditujukan untuk dapat menserasikan, menjelaskan dan menyeimbangkan antara Iman, Islam, dan Ihsan. yang diwujudkan dalam Hubungan Manusia dengan Pencipta.³⁵ Untuk mewujudkan itu hal-hal yang perlu dilakukan yaitu; Membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt serta berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur, hubungan Manusia dengan Diri Sendiri. Menghargai dan menghormati diri sendiri yang berlandaskan pada nilai-nilai keimanan dan ketakwaan, hubungan Manusia dengan Sesama. Menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama, hubungan Manusia dengan Lingkungan Alam. Penyesuaian mental keislaman terhadap lingkungan fisik dan sosial.³⁶

Keempat hubungan tersebut di atas, tercakup dalam kurikulum PAI dan Budi Pekerti yang tersusun dalam beberapa materi, yaitu; 1) Al-Quran-Al-Hadis, yang

³⁴Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Cet, I; Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 59-60.

³⁵Muhammad Ali Maksum, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung* (Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018), h. 24.

³⁶Muhammad Ali Maksum, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung* (Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018), h. 23.

menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menterjemahkan serta menampilkan dan mengamalkan isi kandungan Al-Quran-Al-Hadits dengan baik dan benar; 2) Akidah, yang menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, menghayati, serta meneladani dan mengamalkan sifat-sifat Allah dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari; 3) Akhlak dan Budi Pekerti, yang menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela; 4) Fiqih, yang menekankan pada kemampuan untuk memahami, meneladani dan mengamalkan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar; 5) Sejarah Peradaban Islam, yang menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (*ibrah*) dari peristiwa-peristiwa bersejarah. Islam meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.³⁷

5. Penguatan PAI di sekolah

Pendidikan Agama Islam di sekolah pada dasarnya lebih diorientasikan pada tataran moral action, yakni agar peserta didik tidak hanya berhenti pada tataran kompetensi tetapi sampai memiliki kemauan dan kebiasaan dalam mewujudkan ajaran dan nilai-nilai agama tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Lickona dalam mustajab dan muhaimin, bahwa untuk mendidik moral anak sampai pada tataran moral action diperlukan tiga proses pembinaan secara berkelanjutan mulai dari proses moral knowing, moral feeling, hingga moral action.³⁸

C. Hasil belajar PAI dan Budi Pekerti

³⁷Muhammad Ali Maksum, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung* (Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018), h. 32.

³⁸Muhammad Ali Maksum, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung* (Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018), h. 24.

1. Pengertian belajar dan pembelajaran

Beberapa ahli dalam dunia pendidikan memberikan definisi belajar sebagai berikut: Menurut Travers Agus Suprijono belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku. Dalam buku yang sama Morgan berpendapat bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan Santrock dan Yussen dalam Sugihartono mengatakan bahwa belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Slameto mengemukakan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Masih dalam batasan belajar, menurut Oemar Hamalik dalam Damardi pada hakekatnya belajar adalah belajar ke perubahan dalam tingkah laku si subjek dalam situasi tertentu berkat pengalaman yang berulang-ulang.³⁹

Sedangkan pembelajaran menurut Martinis Yamin adalah pembelajaran adalah kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, pengertian belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam hidupnya. memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

³⁹Damardi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2012), h. 248.

2. Motivasi belajar

Stanley Vance dalam Sudarman Danim mengemukakan bahwa pada hakikatnya motivasi adalah perasaan atau keinginan seseorang yang berada dan bekerja pada kondisi tertentu untuk melaksanakan tindakan-tindakan yang menguntungkan dilihat dari perspektif pribadi dan terutama organisasi. Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau serta ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka akan berusaha untuk mengelak perasaan tidak suka tersebut. Kekurangan atau ketidakadaan motivasi dalam belajar, baik yang bersifat internal maupun eksternal, akan menyebabkan kurangnya semangat siswa didalam melakukan proses pembelajaran baik di rumah maupun dirumah. Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu daya dorong atau penggerak baik yang berasal dari dalam diri maupun yang berasal dari luar diri untuk dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi belajar memegang peranan penting untuk memberikan gairah serta semangat dalam kegiatan pembelajaran.⁴⁰ Dengan demikian siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi saat proses pembelajaran, akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

3. Hasil belajar

Nana Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku dapat berupa kemampuan-kemampuan peserta didik setelah melakukan aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan

⁴⁰ Sudarman Danim, *Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 117.

demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran. Selanjutnya, menurut Oemar Hamalik hasil belajar menunjukkan prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Nasution menerangkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.⁴¹ Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam hidupnya, dimana perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman seseorang dalam belajar tersebut, yang diperoleh dari belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan, diperoleh karena ada suatu usaha atau adanya suatu proses suatu kegiatan dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa SD belum mampu memahami dan memecahkan masalah sosial secara mendalam dan utuh dalam kehidupan sosial masyarakat.

⁴¹Ajat Rukajat, *Manajemen Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 14-15.

Maka dari itu, pembelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek Malin kundang kelas V di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1 dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan contoh sikap sebagai bekal untuk menghadapi hidup dengan segala tantangannya. Selain itu, diharapkan melalui pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelak siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat. Menurut Hidayati alasan pentingnya pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada pendidikan dasar adalah agar siswa mampu memadukan bahan, informasi dan kemampuan yang dimiliki untuk menjadi lebih bermakna. Selain alasan tersebut, siswa diharapkan lebih peka dan tanggap dalam berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab. Alasan penting lainnya adalah agar siswa dapat meningkatkan rasa toleransi dan persaudaraan sesama manusia.⁴²

⁴²Warsiman, *Sosiolinguistik: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran* (Malang: UB Press, 2014), h. 27.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.⁴³ Menurut Moleong penelitian kualitatif sering disebut metode (Qualitative Research) adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁴⁴

Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); disebut juga sebagai metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.⁴⁵

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Artinya pemilihan yang bertujuan mendeskripsikan hasil penelitian yang ditemukan oleh penulis dilapangan. Peneliitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif mengambil jarak antar peneliti dengan

⁴³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 6.

⁴⁴Lexy Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2002), h. 4.

⁴⁵Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan*, h. 14.

objek yang diteliti, sementara penelitian kualitatif menyatu dengan situasi dan fenomena yang diteliti. Penelitian dengan pendekatan kualitatif mempermudah penulis dalam mendeskripsikan sasaran yang ingin dicapai, yaitu “Upaya Guru dalam mengembangkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa di MAN 1 Manado”.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1, penelitian ini dilakukan dalam Waktu 2 bulan, yaitu bulan Februari-April 2020

C. Sumber Data

Suharsimi Arikunto mengungkapkan bahwa yang sumber data adalah subjek dari mana data yang diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuisioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti baik tertulis maupun lisan.⁴⁶ Adapun sumber data yang dikumpulkan oleh penulis dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Data Primer

Sumber data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penulis skripsi ini berasal dari Guru Kepala Sekolah dan Wali Kelas.

2. Data Sekunder

⁴⁶Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 38.

Sumber data sekunder yang diperoleh tidak secara langsung dari objek penelitian atau data diperoleh dari literature dokumentasi. Seperti sejarah sekolah.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian merupakan cara untuk mendapatkan data yang dibutuhkan berdasarkan kajian yang diteliti oleh seorang peneliti. Adapun metode yang digunakan antara lain:

1. Observasi

Observasi dalam kamus bahasa Indonesia berarti pengamatan atau peninjauan secara cermat.⁴⁷ Observasi yaitu pengamatan dan pencatatan dengan sistematika fenomena yang diselidiki dalam arti yang luas. Observasi penelitian kualitatif adalah pengamatan langsung terhadap objek untuk mengetahui keberadaan objek, situasi, konteks dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian observasi dilakukan dengan cara mengunjungi lokasi penelitian di SD Cokro Aminota Poyowa Besar 1, sehingga secara langsung melihat metode yang di gunakan guru dalam pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapat keterangan-keterangan secara lisan melalui tatap muka, bercerita dengan orang yang dapat memberikan informasi terhadap suatu permasalahan. Teknik ini adalah pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah

⁴⁷Depertemen Pendidikan Nasioanl, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 794.

pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang juga sangat berperan dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi juga dikatan sesuatu yang tertulis atau dicetak yang dapat digunakan sebagai bukti. Teknik ini merupakan sejumlah data dan fakta yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagai data yang tersedia adalah berbentuk daftar profil sekolah, nama guru, nama peserta didik, serta saran dan prasarana.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini Nasution menyatakan “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun di lapangan, dan berlangsung sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data menjadi pegangan bagi penelitian”. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Dalam kenyataannya analisis data kualitatif berlangsung selama proses pengumpulan data dari pada setelah selesai pengumpulan data.

1. Analisis sebelum di lapangan

Penelitian kualitatif telah melakukan analisis data sebelumnya peneliti memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan focus penellitian.

Namun demikian focus penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti mau dan selama di lapangan.

2. Analisis selama di lapangan

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang kredibel.⁴⁸

3. Analisis setelah dilapangan

Analisis ini dilakukan setelah peneliti terjun dilapangan.

F. Pengecekan Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif. Keabsahan data dilakukan untuk membutuhkan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif. Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggung jawabkan sebagai penelitian ilmiah perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan melalui Triangulasi data.

⁴⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: ALFABETA 2014), h. 336-337.

Dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu.

1. Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan dengan tiga sumber data.

2. Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data nama yang dianggap benar.

3. Triangulasi waktu

Data yang dikumpulkan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan dan Analisis Data

a. Deskripsi Objek Penelitian

Uraian berikut adalah salah satu upaya mendeskripsikan keberadaan obyek dan mendeskripsikan hasil penelitian berupa paparan data yang telah dilaksanakan. Dari beberapa hal tersebut di atas, nantinya kita akan mengetahui apakah metode Role Playing untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Cokroaminoto Poyowa Besar Satu Kotamobagu.

b. Gambaran Umum SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1

1. Sejarah Berdirinya SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1

Penelitian ini Penulis mengambil tempat yang strategis dan bisa dijangkau oleh penulis. Adapun kondisi tempat penelitian dari objek penelitian, yang bertempat di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu. Awal Mula berdirinya sekolah ini pertama atas pemikiran beberapa pemikir-pemikir syarikat Islam yang ada khusus di Poyowa Besar karena waktu itu Poyowa Besar belum terbagi, Jadi para pemikir-pemikir syarikat Islam berkumpul kemudian memikirkan bagaimana agar Poyowa Besar ini ada seperti khusus untuk sekolah Islam. Sekolah didirikan tahun 1912 oleh syarikat Islam, kemudian berjalannya waktu berubah menjadi

nama SD Cokro Aminoto. Sejak itu bagunanya sudah direhap, dari situ sudah berubah menjadi SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu.⁴⁹

2. Letak Geografis SD Cokro Aminoto Poyawa Besar 1

Nama Sekolah	: SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu
NPSN	: 40100569
Jenjang Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Swasta
Kode Pos	: 95771
Kelurahan	: Poyowa Besar Satu
Kecamatan	: Kec. Kotamobagu Selatan
Provinsi	: Sulawesi Utara
Negara	: Indonesia
Daya Listrik	: 900
Waktu Penyelenggaraan	: Sehari Penuh/5 hari
Sumber listrik	: PLN
Status Kepemilikan	: Yayasan
Tanggal SK Pendirian	: 1932-01-01
Email	: sdckropoyowabesar@gmail.com

SD Cokro aminoto Poyowa Besar 1 berada di Desa Poyowa Besar, Kecamatankotamobagu selatan, Kabupaten Bolaang Mogondow dengan akses

⁴⁹Wawancara dengan Kepala Sekolah Handoyo Manoppo, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 5 Maret 2020, Pukul 07.15 WITA.

jalan yang mudah. Lokasi sekolah tidak berdampingan dengan sekolah lain. Kondisi wilayah sekitar merupakan daerah pedesaan.⁵⁰

3. Visi dan Misi Cokro Aminoto Poyowa Besar 1

Visi:

Terwujudnya siswa/lulusan yang berkualitas, terampil, berwawasan lingkungan serta berakhlak mulia.

Misi:

- a. Meningkatkan profesional tenaga kependidikan sekolah
- b. Menciptakan lingkungan sehat dan aman
- c. Menjalin kerja sama erat dengan masyarakat sekolah
- d. Mengaktivkan kegiatan ekstrakurikuler
- e. Melengkapi sarana dan prasarana.

4. Tujuan Pendidikan SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu

- a. Menyiapkan siswa yang berlulusan kualitas sehingga mampu melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi
- b. Membimbing siswa hingga mampu mandiri serta siap menciptakan lapangan pekerjaan di tengah masyarakat
- c. Membimbing serta membina siswa untuk menjadi manusia yang berakhlak mulia serta berkepribadian yang luhur
- d. Membina siswa agar dapat meningkatkan prestasi hingga dapat berkompetisi di tingkat kabupaten provinsi maupun di tingkat nasional

⁵⁰Wawancara dengan Kepala Sekolah Handoyo Manoppo, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 5 Maret 2020, Pukul 07.15 WITA.

- e. Membina siswa menjadi manusia yang memiliki iman dan taqwa serta diterima dilingkungan masyarakat.

5. Kepala-kepala sekolah SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu di antara lain adalah;

Jaid Pangkola, S.Pd.I, Nurbaya Mokodompit S.Pd.I, Suaip Andu, S.Pd, Rosneni Asin, S.Pd, Bahan subuh, S.Pd, Rohani Potabuga, S.Pd, Enawati Rauf, S.Pd.I, Enawati Rauf, S.Pd.I. Jadi, kepala-kepala sekolah yang ada di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu itu jaid pangkola, Beliau mendirikan sampai syarikat islam berubah menjadi SD Cokro Aminoto. Kemudian kepemimpinan beralih kepada ibu nurbaya mokodompit, prestasi di SD Cokro Aminoto itu luar biasa, sehingga banyak yang dari luar kota datang sekolah di SD Cokro Aminoto.

Waktu itu masih kabupaten bolaang mongondow, beliau menjabat kepala sekolah hampir 20 tahun, habis kepemimpinan dari ibu Nurbaya. Kemudian beralih ke beberapa kepala-kepala sekolah, digantikan oleh bapak suaip andu, beberapa bulan kemudian digantikan oleh ibu Rosneni asin, kemudian digantikan oleh bapak bahan subu, kemudian digantikan lagi oleh ibu enawati rauf, kemudian digantikan oleh bapak Rifai makalalag, kemudian digantikan oleh ibu rohani potabuga, sekitar 9 bulan kemudian digantikan oleh bapak Harnoyo Manoppo, sampai dengan sekarang kepemimpinan di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu. Jadi, bapak Harnoyo Manoppo ini dia menjabat sejak tahun 29 mei 2019, sampai saat sekarang ini sudah masuk 1 tahun kepemimpinan.⁵¹

⁵¹Wawancara dengan Kepala Sekolah Handoyo Manoppo, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 5 Maret 2020, Pukul 07.15 WITA.

Sejak berdirinya sampai sekarang SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, telah berhasil menamatkan ratusan siswa dengan jumlah kurang lebih 137-115 siswa lulusan tiap tahun dengan jumlah peserta terbanyak US/M tingkat SD/MI sekota poyowa besar dan predikat nilai US/M terbaik sekota poyowa besar. Eksistensi SD Cokro Aminoto sebagai satu-satu SD di Poyowa Besar, seperti primadona yang menjadi impian pada orang tua siswa untuk menyekolahkan anaknya di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu. SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang sejak berdirinya sudah mendapat perhatian besar masyarakat yang berada di Poyowa Besar Satu.

6. Keadaan Guru dan Peserta Didik SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1

a. Daftar Guru Beserta Staf dan Pegawai SD Cokro Aminoto

Tabel 4.1

No.	Nama Guru	Status	Jabatan/Tugas
1	2	3	4
1.	Harnoyo Manoppo, S.Pd/ 19850502 2014071 01	PNS	Kepala Sekolah
2.	Hauria Alengo, S.Pd. I / 19621020 19831020 04	PNS	Guru Kelas MI/SD
3.	Mudjiran Makalalag, S.Pd / 19680626 19920310 06	PNS	Guru Kelas MI/SD
4.	Nansi Gugule, S.Pd, / 1969040 919940120 02	PNS	Guru Kelas MI/SD
5.	Nus Damulawan, S.Pd / 196705111 9930310 12	PNS	Guru Kelas MI/SD
7.	Rofika Potabuga, S.Pd/ 19860515 20090220 01	PNS	Guru Kelas

			MI/SD
8.	Tety Mamonto, S.Pd / 19700219 19960620 01	PNS	Guru Kelas MI/SD
9.	Yolan Paputungan	GHS	Pengola Perpustakaan

b. Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2018/2019

Tabel 4.2

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	I	7	8	15
2	II	7	14	21
3	III	9	5	14
4	IV	15	9	24
5	V	13	10	23
6	VI	9	14	23
	Jumlah	60	60	120

Peserta didik di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu berjumlah 120 orang dengan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 60 orang dan peserta didik perempuan sebanyak 60 orang. Keberadaan Sekolah Dasar sebagai satu-satunya SD Cokro Aminoto diakui seimbang dengan penduduk poyowa besar yang 90% beragama Islam, sekalipun SD Cokro Aminoto sudah dikembangkan menjadi sekolah dasar yang sangat berprestasi, sehingga SD Cokro Aminoto mendapatkan suport oleh masyarakat. Di Kelurahan Poyowa Besar Satu harus paralel shift pagi dan siang dengan murid rata-rata 24 orang perkelas.

c. Data Siswa tahun pelajaran 2019/2020

Tabel 4.3.

NO	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	5	4	9
2	II	8	7	15
3	III	17	6	23
4	IV	14	13	27
5	V	6	8	14
6	VI	15	14	29
Jumlah		65	62	117

Berdasarkan data yang dicantumkan Peserta didik di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu. Berjumlah 117 orang dengan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 65 orang dan peserta didik perempuan sebanyak 62 orang, keberadaan Sekolah Dasar sebagai satu-satunya SD Cokro Aminoto Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar sangat tinggi, sekalipun SD Cokro Aminoto sudah dikembangkan menjadi sekolah dasar.

Sarana dan Prasarana

Tabel 4.4

No	Nama	Jumlah
1	Ruang Kantor	1
2	WC/ Kamar mandi	1
3	Mushola	1
4	Lapangan Olahraga	1
5	Ruang kelas	6

Kurikulum

SD Cokro Aminoto poyowa besar satu menyelenggarakan system pembelajaran bernuansa tematik dimana kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum tetap, Kurikulum dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan insan indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman. Sebagai gambaran berikut ini struktur Kurikulum 2013 SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu; Bahasa Indonesia, PKN, Penjas, Matematika, SBK, IPS, Agama Islam, PLHB.

Keterangan:

Struktur Kurikulum 2013 SD CokroAminoto poyowa besar satu meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai kelas I sampai dengan kelas VI. Struktur Kurikulum 2013 SD CokroAmonoto Poyowa Besar Satu disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan sebagai berikut: a) Pembelajaran pada kelas 1, II, III, VI, V dan IV dilaksanakan dengan menggunakan kurikulum 2013; b) Lokasi waktu satu jam pelajaran 35 menit.

D. Penyajian Data

Penyajian data akan membahas pengolahan dan analisis data yang telah di peroleh dari hasil penelitian yang dilakukan di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1 Kecamatan Kota Kotamobagu. Dimana data tersebut peneliti dapatkan melalui wawancara (*Interview*) dengan Bapak Harnoyo Manoppo, S.Pd, selaku Kepala Madrasah dan Ibu Nansi Gugule, S.Pd, Selaku Guru Kelas V dan serta siswa-siswa kelas V. Disamping itu juga peneliti menggunakan metode observasi (pengamatan) dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara yang dilakukan di SD Cokro Aminoto mulai pada hari Sabtu tanggal 29 Februari 2020, Kamis 5 Maret 2020, dan hari Selasa 17 Maret 2020 maka dapat di ketahui bagaimana penerapan Metode *role Playing* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Peneliti menemui guru kelas untuk membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian, diantaranya mengidentifikasi bahan/materi ajar, menyusun soal, menyusun RPP, dan menyusun lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

Hasil dari observasi ada 10 siswa yang sudah bisa memperhatikan penjelasan guru, 4 siswa yang sudah bisa mengajukan pertanyaan, 3 siswa yang sudah bisa menjawab pertanyaan, 3 siswa yang menyimpulkan materi dan 9 siswa yang mengerjakan tugas dengan waktu yang tepat. Penulis meneliti mengenai penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, penulis melihat langsung bagaimana proses penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas V SD Cokro Aminoto Poyowa Besar satu yang diampu oleh Ibu Nansi Gugule, S.Pd Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dilaksanakan selama 21 kali pertemuan dalam satu minggu yang tertera dalam tabel jadwal pelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.5
JADWAL PELAJARAN KELAS V

SENIN	SELASA	RABU
MATEMATIKA	IPS	BAHASA INDONESIA
MATEMATIKA	IPS	BAHASA INDONESIA
MATEMATIKA	PKN	BAHASA INDONESIA
MATEMATIKA	PKN	SBK
ISTIRAHAT	ISTIRAHAT	ISTIRAHAT

IPA	BAHASA INDONESIA	AGAMA ISLAM
IPA	BAHASA INDONESIA	AGAMA ISLAM
IPS	BAHASA INDONESIA	AGAMA ISLAM

KAMIS	JUM'AT	SABTU
PENJAS	MATEMATIKA	IPS
PENJAS	MATEMATIKA	SBK
PENJAS	PLHB	SBK
PENJAS	PLHB	SBK
ISTIRAHAT	ISTIRAHAT	ISTIRAHAT
IPA		IPA
IPA		

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Nansi Gugule, S. Pd selaku guru kelas V dalam penerapan metode *role playing* guru terlebih dahulu menentukan tema yang akan diajarkan kira-kira jika diterapkan dengan metode *role playing* cocok atau tidak, karena tidak semua materi PAI dan Budi Pekerti bisa diterapkan dengan menggunakan metode *role playing*, jika materi sesuai kemudian guru menjelaskan materi apa yang akan dipelajari dan menjelaskan metode apa yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran pada saat itu.⁵²

Ibu Nansi Gugule S.Pd mengatakan bahwa di dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pernah menggunakan metode pembelajaran *role playing* tetapi tidak selalu karena disesuaikan juga dengan materi yang diajarkan pada saat itu. Alasan Ibu Nansi Gugule S.Pd menggunakan metode *role playing* adalah agar dalam menguasai materi, lebih dipahami oleh siswa karena siswa lebih memahami materi secara praktek daripada teori, apalagi untuk kelas atas seperti kelas V

⁵²Wawancara dengan guru Nansi Gugule, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 5 Maret 2020, Pukul 07.15 WITA.

karena dunia anak adalah bermain, jadi metode ini sangat cocok diterapkan di kelas atas seperti kelas V ini. Karena dalam pembelajaran *role playing* bisa membuat siswa lebih efektif dalam pembelajaran ketika seorang guru mampu mewujudkan kemampuan secara optimal dan menghilangkan semua hambatan yang dapat mengganggu siswa di dalam kelas sehingga dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, dan siswa lebih antusias mengikuti pembelajarannya karena ada beberapa peran yang menjadikan siswa menjadi aktif untuk maju dan pembelajaran tidak membosankan. Ibu Nansi Gugule S.Pd mengatakan bahwa beliau selalu melakukan evaluasi sebelum setelah pembelajaran dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa mengetahui mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti mengenai materi yang dipelajari. Evaluasi dapat dilakukan melalui tanya jawab kepada siswa atau antar siswa, menanyakan materi bagian mana yang siswa tersebut belum pahami, dan melalui pemberian tugas atau pekerjaan rumah. Jadi metode pembelajaran *role playing* dapat di terapkan di sekolah-sekolah lain agar para siswa minimal mempunyai pengalaman baru dalam pembelajar dan dapat belajar langsung, dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* tersebut. Pada kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik dan kondusif apabila suasana kondisi proses belajar mengajar yang terkait akan tercapai, hal ini dipengaruhi oleh guru. Dengan menggunakan metode ini siswa harus benar-benar mengikuti petunjuk dan guru selalu membimbing sehingga kebiasaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dapat mempermudah dalam mengaitkan pembelajaran, Karena dalam PAI dan Budi Pekerti merupakan pendidikan yang bertujuan untuk

mengenal konsep ajaran agama Allah SWT. Agar bisa dijadikan pedoman hidup oleh manusia di dunia ini, oleh karena itu nilai-nilai agama islam harus sejak dini diajarkan pada anak agar benar-benar terinternalisasikan dalam dirinya disaat mereka menjadi orang dewasa nanti, sehingga nanti benar-benar tahu akan hakikat dirinya. Salah satu aspek penting dalam PAI dan Budi Pekerti adalah ajaran tentang akhlak baik itu akhlak kepada Allah, Akhlak kepada sesama manusia dan akhlak kepada alam.

Berkaitan dengan persoalan pentingnya akhlak dan peran didalam kelas, maka seorang guru harus menghadirkan menu pembelajaran akhlak yang menarik bagi siswa. Seorang guru harus mampu menemukan metode yang tepat agar pembelajaran PAI dan Budi Pekerti benar-benar dinikmati dan dikuasai siswa. Salah satu metode pembelajaran yang saat ini banyak dibicarakan adalah metode *role playing*, *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

Adapun tahap-tahap yang dilakukan oleh Ibu Nansi Gugule, S.Pd, selaku guru kelas V dengan menggunakan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- i. Tahap persiapan pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar.

Yaitu persiapan awal yang dilakukan oleh Ibu Nansi Gugule, S.Pd sebelum melakukan kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1, agar kegiatan dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan maka diperlukan persiapan yang baik dan terperinci. Hal yang dipersiapkan oleh Ibu Nansi Gugule, S.Pd antara lain

yaitu menyusun rencana pelaksanaan pelajaran (RPP) yang dirangkap dalam pertemuan satu minggu, dengan menuliskan kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi pelajaran, menyusun tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, metedo pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan disesuaikan dengan pembelajaran dan materi, serta menyusun evaluasi.⁵³

- ii. Tahap pelaksanaan pembelajaran penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas V SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1.

Berikut ini adalah hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V di SD Cokro Aminoto poyowa Besar 1:

- a. Observasi pada hari Sabtu 29 Februari 2020

Penulis meneliti penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek Malin Kundang kelas V di SD Cokro Aminoto poyowa Besar 1 antara lain:

- 1) Mata Pelajaran

Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek Malin Kundang.

No	Kopetensi Dasar (KD)	Indikator
1.	Memahami penjelasan narasumber dan kisa tentang Malin Kundang	Siswa dapat menanggapi isi kisah secara lisan dan tulisan
2	Menunjukkan sikap santun dalam menghargai orang tua	Memberikan contoh dan sikap santun dan menghargai orang tua, teman dan di masyarakat sekitar

- 2) Media dan Alat yang digunakan; Naskah yaitu digunakan sebagai petunjuk alur cerita; Uang digunakan sebagai alat bantu dalam cerita; tongkat digunakan

⁵³Wawancara dengan guru Nansi Gugule, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 29 februari 2020, Pukul 08.00 WITA.

dalam memerankan ibunya malin kundang; buku pedoman PAI dan Budi Pekerti Buku yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran tersebut, buku yang digunakan yaitu buku PAI dan Budi Pekerti.

- 3) Langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti tentang Malin Kundang, pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut: *Pertama*, yang harus digunakan oleh guru adalah medianya, guru menyiapkan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media yang digunakan oleh Ibu Nansi Gugule, S.Pd adalah sebuah naskah, uang dan tongkat. Guru membawa media tersebut kedalam kelas dan kemudian menaruhnya di atas meja. Setelah persiapan media selesai, guru mengucapkan salam kepada siswa mengondisikan kelas agar siap untuk belajar.⁵⁴ Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa di dalam kelas bersama-sama. Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik pada siswa. Guru menjelaskan kegiatan yang dilakukan beserta tujuan kegiatan belajar hari ini yaitu tentang kisah malin kundang. Guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaannya dan menentukan siswa yang tepat untuk memerankan malin kundang yang secara sederhana dapat dimainkan didalam kelas. Guru menjelaskan kepada siswa nantinya ada yang bertugas sebagai malin kundang dan ada yang bertugas sebagai ibunya dll; *kemudian*, menerapkana situasi dan masalah yang akan dimainkan. Perlu juga diceritakan dalam peristiwa dan latar belakang kisah yang akan dimainkan. Disini guru menceritakan kepada siswa dikelas bahwa didalam sebuah desa sedang terjadi kutukan, dan dengan adanya masalah itu

⁵⁴Wawancara dengan guru Nansi Gugule, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 9 februari 2020, Pukul 08.00 WITA.

siswa diminta untuk bermain peran untuk memainkannya, sebagai malin kundang dan sebagai seorang ibu dari malin kundang. Guru bertanya kepada siswa di kelas:

“ada yang sudah tahu, tentang kisah malin kundang”

Sebagain siswa menjawab.

“sudah bu guru”

Sambil tersenyum ibu Nansi Gugule, S.Pd menjelaskan.

“Malin Kundang adalah anak durhaka”

Dan ibu Nansi Gugule, S.Pd mencontohkan salah satu murid yaitu Ridho. Ibu Nansi Gugule, S.Pd menjelaskan Ridho yang durhaka kepada Ibunya.

Alur jalan cerita

Guru memanggil siswa yang bernama Ridho dan membagikan naskah dan juga mebagikannya kepada siswa yang bernama Aziza yang memerankan sebagai ibunya malin kundang. Setelah mereka siap didepan kelas ibu Nansi Gugule, S.Pd selalau memberikan pelatihan lagi dalam berbicaranya ketika sedang memerankannya.

Setelah itu, Ridho berdiri di depan teman-temannya yaitu posisi di didepan papan tulis, sedangkan siswa yang berperan sebagai ibunya malin kundang juga berdiri di depan teman-temannya, dan satu persatu mulai memerankannya, dan Kintan berperan sebagai istrinya malin kundang.

Dahulu kala, tersebutlah sebuah keluarga miskin yang terdiri dari ibu dan seorang anaknya yang bernama Malin Kundang. Karena ayahnya telah

meninggalkannya, sang ibu pun harus bekerja keras sendiri untuk bisa menghidupi keluarganya.

Ketika dia beranjak dewasa, Malin merasa kasihan pada ibunya yang sedari dulu bekerja keras menghidupinya. Kemudian Malin meminta izin untuk merantau mencari pekerjaan di kota besar.

“Bu, saya ingin pergi ke kota. Saya ingin kerja untuk bisa bantu ibu di sini.” pinta Malin.

“Jangan tinggalkan ibu sendiri, nak. Ibu hanya punya kamu di sini.” kata sang ibu menolak.

“Izinkan saya pergi, bu. Saya kasihan melihat ibu terus bekerja sampai sekarang.” kata Malin.

“Baiklah nak, tapi ingat jangan lupakan ibu dan desa ini ketika kamu sukses disana” Ujar sang ibu berlinang ari mata.

Sang istri yang terkejut melihat kenyataan bahwa wanita tua, bau, dan kotor yang memeluk suaminya, berkata:

"Jadi wanita tua, bau, dekil ini adalah ibu kamu, Malin"

Karena rasa malu, Malin Kundang pun segera melepaskan pelukan ibunya dan mendorongnya hingga jatuh.

“Saya tidak kenal kamu wanita tua miskin” kata Malin.

"Dasar wanita tua tak tahu diri, Sembarang saja mengaku sebagai ibuku."

Lanjut Malin membentak.

Mendengar perkataan anak kandungnya seperti itu, sang ibu merasa sedih dan marah. Ia tidak menduga, anak yang sangat disayanginya berubah menjadi anak durhaka.

"Oh Tuhan ku yang kuasa, jika dia adalah benar anakku, Saya mohon berikan azab padanya dan rubah lah dia jadi batu." doa sang ibu murka.

Tidak lama kemudian angin dan petir bergemuruh menghantam dan menghancurkan kapal Malin Kundang. Setelah itu, Tubuh Malin Kundang kaku dan kemudian menjadi batu yang menyatu dengan karang. Setelah selesai guru meminta siswanya untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing. Dan meminta agar semuanya bertepuk tangan kepada siswa yang sudah berani tampil didepan kelas.⁵⁵

Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau catatan jalanya *Role Playing* untuk perbaikiakan selanjutnya.

Guru memberikan komentar kepada siswa mengenai bermain peran yang tadi telah dipraktakan, guru menyampaikan bahwa untuk kedepannya guru berharap dalam bermain peran siswa lebih serius tidak sering selain itu guru menyampaikan bahwa semuanya sudah bagus dalam menjalankan perannya.

Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan bahwa kita harus menghormati orang tua kita karena tingkatannya lebih tinggi dari seorang ayah, merupakan orang yang wajib untuk dihormati, dihargai dan disanyangi, dalam keadaan sehat dan sakit. Gurumembimbing siswa menyimpulkan pembelajaran

⁵⁵ Wawancara dengan guru Nansi Gugule, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 17 Maret 2020, Pukul 08.00 WITA.

pada hari ini. Setelah selesai, kelas ditutup dengan doa. Guru mengambil kembali media-media yang telah digunakan.

b. Observasi pada hari Kamis 5 Maret 2020,

Penulis meneliti penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek malin kundang kelas V di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1

1) Mata pelajaran

Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek Malin Kundang, pembelajaran ke 2

No	Kopetensi Dasar (KD)	Indikator
1.	Memahami penjelasan narasumber dan kisa tentang Malin Kundang	Siswa dapat menanggapi isi kisah secara lisan dan tulisan
2	Menunjukkan sikap santun dalam menghargai orang tua	Memberikan contoh dan sikap santun dan menghargai orang tua, teman dan di masyarakat sekitar

2) Media dan Alat yang digunakan

Media dan Alat yang digunakan adalah speaker digunakan lagi sebagai alat untuk pemanjangan pembelajaran supaya siswa lebih memahami isi teks dari suara dari speaker tersebut. Buku pedoman PAI dan Budi Pekerti, buku yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran tersebut, buku yang digunakan yaitu buku PAI dan Budi Pekerti.

Langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* PAI dan Budi Pekerti aspek malin kundang, pembelajaran ke 2 dapat di gambarkan sebagai berikut;

Pertama, yang harus digunakan oleh guru adalah medianya, guru menyiapkan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media yang digunakan oleh Ibu Nansi Gugule, S.Pd adalah sebuah speaker. Guru membawa media tersebut kedalam kelas dan kemudian menaruhnya di atas meja. Setelah persiapan media selesai guru mengucapkan salam kepada siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. Salah satu siswa meminta untuk memimpin doa, yaitu Ridho. Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik pada siswa. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat. Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu tentang kisah malin kundang beserta tujuan kegiatan belajar hari ini, setelah itu guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. *Kemudian*, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, guru menyampaikan pelajaran pada buku buku siswa. Guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaannya dan menentukan siswa yang tepat untuk memerankan malin kundang yang secara sederhana dapat dimainkan didalam kelas. Guru menjelaskan kepada siswa nanti ada yang berperan sebagai malin kundang dan ibunya, serta istrinya; kedua, menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan. Perlu juga diceritakan dalam peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dimainkan. Disini guru menceritakan kepada siswa dikelas bahwa ketika kedurhakaan anak terhadap orang tua adalah sikap yang sangat di benci oleh Allah, sehingga dengan dengan kedurhakaan malin kundang kepada ibunya membuat malin kundang

mendapatkan kutukan. Guru berkata kepada siswanya nanti dalam bermain peran berlatih serius dan berekspresi sebaik mungkin. Guru bertanya kepada siswa.

“siapa yang mau maju kedepan dan memerankan malin kundang, ibunya dan istrinya”. Dan ternyata banyak yang diam tidak tunjuk jari akhirnya ibu Nansi Gugule, S.Pd menunjukkan tiga anak untuk maju kedepan yaitu Rizky, Indah dan Luna.⁵⁶

Alur jalannya cerita

Guru menyuruh Rizky, Indah dan Luna untuk maju kedepan kelas, setelah maju kedepan kelas guru bertanya kepada mereka siapa yang menjadi malin kundang, ibunya, dan istrinya, karena antra indah dan luna saling tunjuk untuk memerankan ibu dan istrinya, maka ibu Nansi Gugule, S.Pd yang mengaturnya yaitu Indah sebagai istrinya dan luna sebagai ibunya. Sebelum memulai bermain peran Rizky, Indah dan Luna diajari apa saja yang mereka omongkan nanti saat bermain peran oleh ibu Nansi Gugule, S.Pd, Rizky Berperan sebagai Malin yang membawa istrinya yaitu indah, dan Luna sebagai ibunya.⁵⁷

Keesokan harinya Malin pergi ke kota besar dengan menggunakan sebuah kapal. Setelah beberapa tahun bekerja keras, dia berhasil di kota rantauannya. Malin sekarang menjadi orang kaya yang bahkan mempunyai banyak kapal dagang. Dan Malin pun sudah menikah dengan wanita cantik di sana. Berita tentang Malin yang menjadi orang kaya sampai lah ke ibunya. Sang ibu sangat

⁵⁶Wawancara dengan guru Nansi Gugule, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 5 Maret 2020, Pukul 08.00 WITA.

⁵⁷Wawancara dengan guru Nansi Gugule, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 5 Maret 2020, Pukul 08.00 WITA.

senang mendengarnya. Dia selalu menunggu di pantai setiap hari, berharap anak si mata wayangnya kembali dan mengangkat drajat ibunya. Tetapi Malin tak pernah datang. Akhirnya pada suatu waktu, Malin pun datang ke desanya beserta istri dan anak buahnya. Mendengar kedatangan Malin, sang ibu merasa sangat gembira. Dia bahkan berlari menuju pantai untuk segera melihat anak yang disayanginya pulang.

“Apa itu kamu Malin, anak ku? Ini ibu mu, kamu ingat” Tanya sang Ibu.

"Malin Kundang, anakku, mengapa kau pergi begitu lama tanpa mengirim kabar?" Katanya sambil memeluk Malin Kundang.

Setelah selesai guru meminta siswanya untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing. Dan diminta semuanya bertepuk tangan kepada siswa yang sudah berani tampil di depan kelas. Kemudian Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau catatan jalannya *Role Playing* untuk perbaiki selanjutnya.

Guru memberikan komentar kepada siswa mengenai bermain peran yang tadi telah dipraktikkan, guru menyampaikan bahwa untuk kedepannya guru berharap dalam bermain peran siswa lebih serius dengan menjalankan perannya serta kurangi bercanda saat sedang bermain peran, selain itu guru menyampaikan bahwa dalam menjalankan perannya Rizky, Indah, dan Luna sudah bagus dalam menjalankan perannya. Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan bahwa kita harus menghormati orang tua kita karena tingkatannya lebih tinggi dari seorang ayah, Ibu merupakan orang yang wajib untuk dihormati, dihargai dan disayangi, dalam keadaan sehat dan sakit. Dan memiliki akhlak yang mulia antara keluarga dan masyarakat sekitar. Guru membimbing siswa menyimpulkan

pembelajaran pada hari ini. Setelah selesai, kelas ditutup dengan doa. Guru mengambil kembali media-media yang telah digunakan.

c. observasi Selasa 17 Maret 2020

penulis meneliti penggunaan penerapan metode *Roll Playing* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek Malin kundang kelas V di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1 antara lain:

Mata pelajaran

Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek malin kundang, pembelajaran ke 3

No	Kopetensi Dasar (KD)	Indikator
1.	Memahami penjelasan narasumber dan kisa tentang Malin Kundang	Siswa dapat menanggapi isi kisah secara lisan dan tulisan
2	Menunjukkan sikap santun dalam menghargai orang tua	Memberikan contoh dan sikap santun dan menghargai orang tua, teman dan di masyarakat sekitar

Media dan Alat yang digunakan

Media dan alat yang digunakan adalah buku pedoman PAI dan Budi Pekerti. Buku yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran tersebut, buku yang digunakan yaitu buku PAI dan Budi Pekerti. Adapun langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* PAI dan Budi Pekerti aspek malin kundang, pembelajaran ke 2 dapat di gambarkan sebagai berikut: *Pertama* yang harus digunakan oleh guru adalah medianya, guru menyiapkan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media yang digunakan oleh Ibu Nansi Gugule, S.Pd adalah sebuah speaker. Guru membawa media tersebut kedalam kelas dan kemudian menaruhnya di atas meja. Setelah persiapan media selesai, guru mengucapkan salam kepada siswa mengondisikan kelas agar siap untuk belajar.

Salah satu siswa di minta untuk memimpin doa di dalam kelas bersama-sama. Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik pada siswa.

Guru menjelaskan kegiatan yang dilakukan beserta tujuan kegiatan belajar hari ini yaitu tentang kisah malin kundang. Guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaannya dan menentukan siswa yang tepat untuk memerankan malin kundang yang secara sederhana dapat dimainkan didalam kelas. Guru menjelaskan kepada siswa nantinya ada yang bertugas sebagai malin kundang dan ada yang bertugas sebagai ibunya dll, kemudian menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan. Perlu juga diceritakan dalam peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dimainkan.⁵⁸ Disini guru menceritakan kepada siswa dikelas bahwa ketika kedurhakaan anak terhadap orang tua adalah sikap yang sangat di benci oleh Allah, sehingga dengan dengan kedurhakaan malin kundang kepada ibunya membuat malin kundang mendapatkan kutukan.

Guru berkata kepada siswanya nanti dalam bermain peran berlatih serius dan berekspresi sebaik mungkin. Guru bertanya kepada siswa.

“siapa lagi yang mau maju kedepan dan memerankan malin kundang, ibunya dan istrinya”.

Dan ternyata banyak yang diam tidak tunjuk jari akhirnya ibu Nansi Gugule, S.Pd menunjukkan tiga anak untuk maju kedepan yaitu Dizi, Dina dan Aila.

a. Alur jalannya cerita

Guru menyuruh Dizi, Indah dan Luna untuk maju kedepan kelas, setelah maju kedepan kelas guru bertanya kepada mereka siapa yang menjadi malin

⁵⁸Wawancara dengan guru Nansi Gugule, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 17 Maret 2020, Pukul 08.00 WITA.

kundang, ibunya, dan istrinya, karena antra dina dan aila saling tunjuk untuk memerankan ibu dan istrinya, maka ibu Nansi Gugule, S.Pd yang mengaturnya yaitu aila sebagai istrinya dan dina sebagai ibunya. Sebelum memulai bermain peran Dizi, dina dan aila diajari apa saja yang mereka omongkan nanti saat bermain peran oleh ibu Nansi Gugule, S.Pd, Dizi Berperan sebagai Malin yang membawa istrinya yaitu dina, dan sebagai ibunya.

Keesokan harinya Malin pergi ke kota besar dengan menggunakan sebuah kapal. Setelah beberapa tahun bekerja keras, dia berhasil di kota rantauannya. Malin sekarang menjadi orang kaya yang bahkan mempunyai banyak kapal dagang. Dan Malin pun sudah menikah dengan wanita cantik di sana. Berita tentang Malin yang menjadi orang kaya sampai lah ke ibunya. Sang ibu sangat senang mendengarnya. Dia selalu menunggu di pantai setiap hari, berharap anak si mata wayangnya kembali dan mengangkat drajat iBunia. Tetapi Malin tak pernah datang. Akhirnya pada suatu waktu, Malin pun datang ke desanya beserta istri dan anak buahnya. Mendengar kedatangan Malin, sang ibu merasa sangat gembira. Dia bahkan berlari menuju pantai untuk segera melihat anak yang disayangnya pulang.

“Apa itu kamu Malin, anak ku? Ini ibu mu, kamu ingat” Tanya sang Ibu.

"Malin Kundang, anakku, mengapa kau pergi begitu lama tanpa mengirim kabar?" Katanya sambil memeluk Malin Kundang.

Setelah selesai guru meminta siswanya ntuk kembali ke tempat duduknya masing-masing. Dan diminta semuanya bertepuk tangan kepada siswa yang sudah berani

tampil didepan kelas. Kemudian, Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau catatan jalanya *Role Playing* untuk perbaiki selanjutnya.

Guru memberikan komentar kepada siswa mengenai bermain peran yang tadi telah dipraktikkan, guru menyampaikan bahwa untuk kedepannya guru berharap dalam bermain peran siswa lebih serius dengan menjalankan perannya serta kurangi bercanda saat sedang bermain peran, selain itu guru menyampaikan bahwa dalam menjalankan perannya Dizi, Dina, dan Aila sudah bagus dalam menjalankan perannya.⁵⁹ Guru menutup pelajaran dengan menyampaikan bahwa kita harus menghormati orang tua kita karena tingkatannya lebih tinggi dari seorang ayah, Ibu merupakan orang yang wajib untuk dihormati, dihargai dan disayangi, dalam keadaan sehat dan sakit. Dan memiliki akhlak yang mulia antara keluarga dan masyarakat sekitar. Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. Setelah selesai, kelas ditutup dengan doa. Guru mengambil kembali media-media yang telah digunakan.

B. Evaluasi Pembelajaran pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Aspek Malin Kundang Kelas V SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1

Dalam kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek Malin Kundang di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1 ini evaluasi memiliki peran yang sangat penting. Melalui kegiatan seorang guru dapat mengetahui kesalahan yang telah dilakukan, kemudian memperbaiki kesalahan tersebut. Evaluasi yang digunakan oleh Ibu Nansi Gugule, S.Pd dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajarannya adalah dengan

⁵⁹Wawancara dengan guru Nansi Gugule, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 17 Maret 2020, Pukul 08.00 WITA.

menggunakan penilaian tertulis dan lisan. Bentuk penilaian pembelajaran yaitu, Penilaian yang digunakan yaitu tes dan non tes, jenis tes yang digunakan (tes isian dan jawaban singkat), jenis non tes yang digunakan yaitu penilaian sikap, teknik observasi berupa pengamatan dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan berlangsung, teknik pemberian tugas perorangan yang berbentuk tugas rumah.⁶⁰

C. Analisis Data

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1 Kec, Kotomobagu, melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Penulis melakukan analisis data untuk mendeskripsikan tentang data hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sebagai berikut:

1. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1

Dalam tahapan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Yang pertama tahap persiapan dalam hal ini persiapan mengenai perencanaan yang digunakan adalah dengan menggunakan kurikulum 2013. Di SD Cokro Aminoto poyowa besar 1, guru sudah membuat RPP dengan berlandaskan kurikulum 2013 dalam setiap pertemuan di SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1 sudah menggunakan kurikulum 2013, dikarenakan memang dari segi sekolah dan gurunya sudah disiapkan untuk menjalankan kurikulum tersebut. Selanjutnya guru membuat RPP, RPP ini disusun untuk keperluan Guru dalam melakukan proses belajar mengajar, didalam RPP ibu Nansi Gugule, S.Pd juga mencantumkan kompeonen-komponen RPP seperti identitas sebuah mata pelajaran, identitas ini meliputi nama mata pelajaran

⁶⁰Wawancara dengan guru Nansi Gugule, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 17 Maret 2020, Pukul 08.00 WITA.

yang akan dipadukan, semester, kelas, dan banyaknya jam pertemuan yang akan dialokasikan, selanjutnya standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, serta beberapa uraian yang perlu dipelajari siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator, alokasi waktu, metode pembelajaran yang dipakai untuk menyampaikan materi dalam rangka mencapai kompetensi dasar dan indikator, kegiatan ini berlangsung, dari pendahuluan, isi dan penutup serta melakukan penilaian dan tindak lanjut, sumber belajar, alat serta fasilitas yang digunakan untuk mencapai kompetensi dasar dan sumber bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Guru dalam menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan materi dalam rangka mencapai kompetensi dasar dan indikator. Metode yang dicatumkan dalam RPP sudah sesuai dengan metode yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan metode pembelajaran tersebut berupa metode *Role Playing*. Karena metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan, maka tidak salah jika suatu metode tidak hanya terdiri dari satu jenis, termasuk dalam hal pembelajaran. Metode pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar antara guru dan siswa, sehingga berkembang menjadi berbagai metode, dimana metode yang satu dengan lainnya memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Disini, harus diakui bahwa tidak ada satu metode pembelajaran yang benar-benar paling baik digunakan. Seperti yang sudah dijelaskan tadi bahwa digunakan oleh Ibu Nansi Gugule, S.Pd adalah metode *Role Playing*, berdasarkan wawancara dengan ibu Nansi Gugule, S.Pd selaku guru kelas V

bahwa metode *Role Playing* ini beliau terapkan di pembelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek Malin Kundang yang mana dunia anak adalah dunianya bermain sehingga Ibu Nansi Gugule S.Pd menerapkan metode role playing ini untuk meningkatkan hasil belajar, dan anak-anak sudah terbukti lebih antusias dan lebih memperhatikan apa yang terjadi didepan kelas dibanding dengan metode ceramah yang biasa Ibu Nansi Gugule S.Pd terapkan. Jadi dengan diterapkannya metode role playing ini siswa dapat lebih aktif dikelas dan lebih memahami, karna untuk siswa kelas V diterapkan metode ceramah jelas menjadikan siswanya bosan dan kadang bermain dengan teman-temannya dikelas.

a. Metode *Role Playing*

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Harnoyo manoppo,S.Pd selaku kepala sekolah SD Cokro Aminoto Poyowa Besar 1 bahwa metode *Role Playing* adalah metode yang di dalamnya bisa membuat siswa lebih berani dalam berakting dengan menirukan tokoh-tokoh dengan sedemikian mungkin.

b. Dalam landasan teori pada bab II

Kelebihan metode *Role Playing* sebagai berikut; Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingakatan siswa, disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan dan sulit dilupakan. Karena pelajaran yang paling berkesan adalah sebuah pengalaman, apa lagi bagi siswa kelas V yang dunianya masi dunia bermain, dalam metode *Role Playing* ini menjadikan siswa lebih memahami pelajaran yang dipelajari karena praktek memang lebih mudah dipahami dari pada teori. Dalam wawan cara yang dilakukan penulis pada salah satu siswa kelas V yaitu Indah dia mengatakan bahwa dia suka metode *Role Playing* karena dia dapat

mengingat kejadian yang dia lakukan maupun temannya di depan kelas; Sangat menarik siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Ini terbukti saat penulis melakukan penelitian, terbukti bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti pelajaran yang menggunakan metode *Role Playing*, dan melatih siswa untuk percaya diri tampil didepan teman-temannya.

Menurut hasil wawancara penulis dengan salah satu siswa teraktif di kelas V yaitu Rido ketua kelas V, dia mengatakan bahwa dia paling suka jika aa pelajaran yang berhubungan dengan bermain peran dan dia mengatakan bahwa dia harus menjadi salah satu perannya yaitu; 1) Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa, serta menumbuhkan raa kebersamaan dan kesetia kawan sosial yang tinggi. Didalam metode *Role Playing* salah satunya dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan ketidak kawatan yang tinggi, ini terbukti saat penulis meneliti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek Malin kundang disitu diajarkan untuk berakhlak baik dan menghormati orang tua dengan itu akan takut dalam membangkang; 2) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri. Didalam setiap pembelajaran pasti terdapat butir-butir hikmah di dalamnya, menurut hasil wawancara penulis dengan salah satu siswa kelas V yaitu Luna setelah selesai pelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek Malin Kundang yaitu penulis teliti, di dalam materi tentang malin kundang tersebut dapat memetik hikmah bahwa kita harus berakhlak baik dan selalu menghormati kedua orang tua kita.

c. Dalam landasan teori di bab II

Kelemahan metode *Role Playing* sebagai berikut: *Role Playing* (bermain peran) memerlukan waktu relatif panjang, banyak memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa, dan ini tidak semua guru memilikinya. Dalam metode *Role Playing* memang memerlukan waktu yang relatif panjang karena guru akan menceritakannya dulu, membagi peran dan bermain peran, itu yang membuat metode ini memerlukan waktu yang relatif panjang. Dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek malin kundang sebagainya media yang digunakan tidak hanya naskah tetapi juga menggunakan uang karena fasilitas yang ada disekolah hanya ada buku pedoman jadi guru hanya menggunakan naskah sebagai media yang digunakan; Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan adegan tertentu. Ini terbukti saat penulis melakukan penelitian dikelas V saat mulai pembelajaran membagi perannya untuk bermain peran ibu Nansi Gugule S.Pd langsung menunjuk salah satu siswanya meskipun memberi kesempatan kepada siswanya yang lain untuk tunjuk tangan maju didepan kelas bermain peran, ternyata alasannya adalah yaitu beberapa siswa merasa malu jika ditunjuk memerankan peran, ibu Nansi Gugule, S.Pd adalah guru kelasnya otomatis beliau sudah mengetahui karakter-karakter dari masing-masing siswanya.

d. Saran-saran pelaksanaan berdasarkan landasan teori pada bab II

Saran-saran dalam pelaksanaan metode *Role Playing* yang akan dilakukan oleh Ibu Nansi Gugule, S.Pd adalah: 1) perlu merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui metode ini. Tujuan tersebut diupayakan tidak terlalu sulit untuk berbelit-belit, akan tetapi jelas dan mudah dilaksanakan. Tujuan adalah target

yang hendak dicapai dari setiap kegiatan belajar-mengajar. Disini Ibu Nansi Gugule, S.Pd selalu memperhatikan tujuan pembelajaran agar nantinya pembelajaran akan terarah sesuai dengan apa yang telah direncanakannya dalam rencan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan agar kelas yang dibawakannya tidak berjalan kerah yang tidak menentu. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, dalam setiap pembelajaran yang akan dilakukan ole ibu Nansi Gugule, S.Pd beliau delalu menyampaikan tujuan pembelajaran tersebut, tujuannya adalah supaya siswa nantinya jelas dan pahan tujuan diterapkannya metode pembelajaran tersebut; 2) Memberikan latar belakang dari cerita *Role Playing* tersebut. Hal ini agar materi pembelajaran dapat dipahami secara mendalam oleh siswa. Menurut ibu Nansi Gugule, S.Pd. hal ini sangat penting disampaikan kepada siswa karena jalannya cerita adalah tergantung bagaimana siswa itu memahaminya atau tidak apalagi untuk siswa kelas V jadi setiap akan diterapkan metode *Role Playing* ibu Nansi Gugule, S.Pd selalu menveritakan terlebih dahulu materinya supaya siswa sudah ada gambaran mengenai materi tersebut; 3) Guru menjelaskan proses pelaksanaan *Role Playing* melalui peran yang harus siswa mainkan. Setelah guru bercerita mengenai materi yang akan diterapkan dengan metode *Role Playing* selanjutnya guru menjelaskan proses pelaksanaan *Role playing* melalui peran yang harus siswa mainkan, seperti contoh dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti aspek malin kundang yang dimainkan mempunyai tugas yang berbeda-beda seperti tugas malin kundang yaitu tugasnya adalah pemudah yang sombong, istrinya, serta ibunya; 4) Menetapkan siswa-siswa yang pantas memainkan jalanya suatu cerita. Sebelum memulai ibu Nansi Gugule, S.Pd selalu menunjuk siswanya

yang pantas memainkan suatu cerita, ini bertujuan agar cerita dapat berjalan dengan lancar apabila diperankan dengan siswa yang tepat. Menurut ibu Nansi Gugule, S.Pd dalam pembelajaran yang menerapkan metode ini, beliau selalu sama dalam memberi penilaiannya karena yang terpenting adalah siswanya dapat lebih memahami materi yang mereka dapat lihat secara langsung tumpah harus menggambarannya terlebih dahulu.

2. Penilaian pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Penilaian pada pembelajaran PAI dan Budi pekerti dilakukan oleh ibu Nansi Gugule, S.Pd untuk mengetahui lebih jauh, apakah pembelajaran yang telah dilakukan telah memenuhi standar kopetensi dasar dan indikator yang terdapat dalam tiap-tiap mata pelajaran. Alat penilaian yang digunakan oleh ibu Nansi Gugule, S.Pd bisa berupa tes atau non tes. Tes bisa meliputi tes tertulis, tes lisan, tes perbuatan, dan tes dengan cara melihat catatan harian perkembangan siswa atau bisa pula dengan hanya berpatokan pada portofolio tes tertulis digunakan menilai kemampuan menulis siswa.

Dari hasil wawancara di atas dapat dilihat bahwa metode pembelajaran Role Playing ini sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar Cokroaminoto Kotamobagu. Role Playing secara berkelompok merangsang siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam kelompok, sehingga interaksi dan komunikasi dapat berjalan dengan baik. Dari pembelajaran dengan judul Penerapan metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar Cokroaminoto Kotamobagu.

3. Temuan Penelitian

a. Temuan Perencanaan Penelitian

Pada observasi awal peneliti tidak menemukan kesulitan yang amat berat karena metode Role Playing ini telah dilaksanakan sebelumnya. Temuan yang diperoleh proses penerapan metode Role Playing berjalan cukup baik. Guru telah merencanakan alokasi waktu yang tepat dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Kemudian guru lebih mudah dalam mengembangkan dan melanjutkan kegiatan Role Playing, baik dalam proses perencanaan maupun dalam penerapannya.

b. Temuan pelaksanaan penelitian

Hasil temuan yang diperoleh dari observasi kedua dan ketiga menunjukkan bahwa, pembelajaran dengan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena metode ini mampu merubah rasa canggung peserta didik dalam berekspresi serta melibatkan setiap anggota kelompok yang telah menyaksikan praktek dari teman-teman yang sudah menampilkan kisah Malin Kundang untuk bertanya dan mengevaluasi kekurangan-kekurangan teman yang tampil.

c. Temuan evaluasi penelitian

Pada tahap observasi ketiga ini, ditemukan beberapa hal penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran Role Playing, sebagai berikut:

- 1) Kepercayaan diri siswa mulai terbangun dan terbuka ketika menampilkan peran dari tokoh-tokoh dalam kisah Malin Kundang. Siswa yang lainnya pun turut aktif
- 2) Siswa lebih membuka diri dan percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya. Bahkan siswa mampu mempresentasikan hasil diskusi dan berani berbicara dalam kelompok dengan lebih baik.
- 3) Terbangun dan meningkatnya rasa tanggung jawab siswa sehingga ketika tampil mampu menampilkan sesuatu yang baik.
- 4) Siswa mampu berbaur dan menyesuaikan diri dengan anggota kelompok lainnya.
- 5) Keaktifan individu dan keaktifan kelompok semakin meningkat hal ini terlihat jelas dari dampak penampilan yang ditampilkan di depan kelas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis tentang Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Cokroaminoto Poyowa Besar satu Kecamatan Kotamobagu dapat disimpulkan sebagai berikut; Metode *role playing* adalah salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Malin Kundang Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Cokroaminoro Poyowa Besar Satu ternyata metode *role playing* meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar mata pelajaran Malin Kundang, meningkatkan pemahaman materi, serta membuat siswa semangat dalam belajar.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Aspek Malin Kundang kelas V di SD Cokroaminoto Poyowa Besar Satu sudah dijalankan guru dengan maksimal, karena guru sudah melaksanakannya sesuai dengan langkah-langkah *role playing* yaitu guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaan dan menentukan siapa yang akan bermain peran, setelah itu guru menceritakan peristiwa dalam cerita yang akan dimainkan, serta setiap selesai guru memberikan komentar, kesimpulan dan perbaikan-perbaikan untuk perbaikan selanjutnya dan sebelum pembelajaran guru juga memberi saran-saran dalam pelaksanaan *role playing* seperti merumuskan tujuan yang akan dicapai. Penerapan metode *role playing* yang dicantumkan di dalam RPP sudah diterapkan saat pembelajaran berlangsung, guru selalu berupaya agar dalam penerapan

metode *role playing* dapat sesuai dengan tujuan dari pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Aspek Malin Kundang.

B. *Saran*

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diuraikan beberapa saran yaitu:

1. Guru hendaknya bisa lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat sehingga hasil belajar yang dicapai sesuai harapan dan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan.
2. Pihak sekolah hendaknya memberikan pemahaman kepada para guru mengenai pentingnya menggunakan strategi *role playing* dalam pembelajaran, sehingga guru termotivasi untuk melakukannya dan mereka mau belajar tentang strategi *role playing* karna sambil belajar mereka bisa bermain dengan menggunakan metode tersebut.
3. Peserta didik akan lebih memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru jika dalam penyampaian materi bersifat konkret, artinya guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang bisa menyampaikan isi pesan dari materi kepada peserta didik secara jelas, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
4. Bagi Peneliti Lain dapat mengadakan penelitian mengenai pengaruh metode *role playing* dengan subyek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar Rayandra, Rer. Nat. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Cet, 1; Jakarta: GP Press, 2011.
- Damardi. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, Yogyakarta: Deepublish, 2012.
- Danim, Sudarman. *Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Daradjat, Zakiah, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* Cet, I; Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Fitra, Lutfiyah. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus*. Cet, 1; Sukabumi Jawa Barat: CV Jejak, 2017.
- Fitrianti. *Sukses Profesi Guru Dengan Tindakan Kelas*. Ed, 1, Cet, 1; Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Haryanto, dalam artikel “*pengertian pendidikan menurut para ahli*” <http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-menurut-ahli/> diakses pada tanggal 5 mei 2020.
- Hendri, Papatungan. “*Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah-akhlak*”. Skripsi FTIK IAIN Manado, 2019.
- Ibda Fatimah. *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Jurnal Intelektualitas, Vol 3, No 1, Januari-Juni 2015.
- Idris Muhammad, “*Reformasi Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional*”, *Jurnal Iqra*, No. 2. Tahun 2007.

-, *Pemberdayaan Kualitas Umat Menuju Masyarakat Madani (Sebuah opsi memasuki masyarakat yang membebaskan)* Tesis PPs. IAIN–Sekarang UIN Makassar 2006
-, *Visi dan Praksis A.Malik Fadjar Dalam Pengembangan Pendidikan Islam*, Disertsi SPS UIN Jakarta 2008.
-, *Pola dasar pembaruan Dalam Pemikiran Pendidikan A. Malik Fadjar*, dalam *Jurnal Iqra'* Vol. 6-Desember 2008.
- Imam Tholkhah dan Ahmad Barizi, *Membuka Jendela Pendidikan: Mengurai Akar Tradisi dan Integrasi Keilmuan Pendidikan Islam*, h . 108
- Indrianti. “*Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V Di SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata*”. Skripsi FTIK UIN Mataram, 2017.
- Muhammad Naquid al-Attas syeakh, *The concept of Education in Islam*, yang diterjemahkan oleh haidar Baqir dengan judul, *konsep pendidikan islam, suatu kerangka berfikir pembinaan filsafat pendidikan islam* Bandung: Mizan, 1990.
- Muhammad, Ali Maksum. “*Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Terhadap Karakter Religius Siswa di SMPN 1 Sumber gempol Tulungagung*”. Skripsi FTIK IAIN Tulungagung, 2018.
- Muslich, mansur. *Melaksanakan PTK itu Mudah* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014
- Mustakim, dan Mustadi. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Jakarta: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017
- Ni'mah, Khoirun. “*Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah*”. Skripsi FTIK UIN Malang, 2015.
- Ni'matuzuhro, Susanti. *Observasi Teori dan Aplikasi dalam Psikologi*. Cet, 1: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang. 2018.

- Osman A, Latif. *Ringkasan Sejarah Islam*. cet.28, Jakarta: Bumirestu, 1983, h.116
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*” Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Rukajat, Ajat. *Manajemen Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sugiyono. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*” Bandung: Alfabeta, 2009.
- Suprianto, Telo. “*Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*” Skripsi FTIK UIN Jakarta, 2015.
- Warsiman. *Sosiolinguistik: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, Malang: UB Press, 2014.
- Wawancara dengan guru Nansi Gugule, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 17 Maret 2020, Pukul 08.00 WITA.
- Wawancara dengan Kepala Sekolah Handoyo Manoppo, SD Cokro Aminoto Poyowa Besar Satu, pada tanggal 5 Maret 2020, Pukul 07.15 WITA.

KEMENTERIAN AGAMA RERUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA
ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
FAKULTAS
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jin. Dr.S. H Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado Tip. / Fax (0431) 860616
 Manado95128

Nomor: B- 724/In. 25 / Fil/TL.00.1 / 2/2020 Lamp:-

Hal: **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth:

Kepala/Pimpinan SD Muhammadiyah 2 Manado

Tempat

Assalamu 'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat disampaikan bahwa Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang tersebut dibawah ini:

Nama	: Nur Intan Rahmatia Usman Ruru
N I M Semester	:16.2.1.032/VIII (Delapan)
Fakultas	:Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	

Bermaksud melakukan penelitian di desa/lembaga/sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul:” ***Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelejaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD CokroAminoto Poyowa Besar Satu***”.

Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam dengan Dosen Pembimbing:

1. **Dr. Muh. Idris, M.Ag**
2. **Sulfa Potiua, M. Pd.I**

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya kepada Mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dari bulan Februari s.d. April 2020.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih



Tembusan:

1. Rektor IAIN Manado sebagai Laporan



PEMERINTAH KOTA KOTAMOBAGUDINAS PENDIDIKAN
KOTAMOBAGUSD COKROAMINOTO POYOWA BESAR
Alamat: Jalan Pangan Desa Poyowa Besar

Nomor: 285/C3SDC.PBtVV2020

Poyowa Besar Satu, 22 Juni 2020

Lampiran: -

Perihal: Persetujuan Izin Penelitian

Kepada Yth;

Rektor IAIN Manado

Cq. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Tempat

Assalamu'alikum Wa Rohmatullaahi Wa Barokaatuh;

Teriring Do'a, semoga kita sekalian selalu dalam naungan dan perlindungan Allah SWT dalam memajukan pendidikan di daerah kita, aamiin.

Menindak lanjuti surat dari IAIN Manado Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor: B-724/Im25/F.ILTL.OO.1/02/2020 Perihal Permohonan Izin Penelitian, maka dengan ini saya selaku pimpinan SD Cokroaminoto Poyowa Besar Kecamatan Kotamobagu Selatan memberikan izin kepada:

Nama: NUR INTAN R. U. RURU

NIM: 16.2.1.032

Semester: VIII (Delapan)

Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi guna untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) selama 3 bulan mulai dari bulan Februari s.d. April 2020

Demikian surat izin ini dibuat, dengan satu pengharapan semoga ilmu yang diperoleh bermanfaat bagi kemashalatan ummat.

Wassalamu'alaikum Wa Rohmatullaahi Wa Barokaatuh.

Kotamobagu, 22 juni 2020

Kepala Sekolah



Harnoyo Manoppo, S.Pd
NIP. 19850502 2014071 01

PEDOMAN OBSERVASI

A. Identitas Informan

1. Nama : Nur Intan Rahmatia Usman Ruru
2. NIP : 16.2.1.032
3. Prodi : PGMI

B. Indikator Profesional Guru PAI

1. Observasi tanggal 29 Februari 2020
2. Observasi tanggal 5 Maret 2020
3. Observasi tanggal 17 Maret 2020

Peneliti

Nur Intan R. U. Ruru

NIM: 16.2.1.032

PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana penerapan metode role playing ibu Nansi Gugule, S.Pd,
2. Bagaimana penulis meneliti penerapan metode role playing dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti
3. Bagaimana penulis meneliti penggunaan metode role playing.

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nansi Gugule, S. Pd

Jabatan : Guru Kelas

Dengan ini menyatakan bahwa benar telah diwawancarai oleh peneliti saudari Nur Intan Rahmatia Usman Ruru untuk kepentingan skripsi dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas V SD CokroAminoto Poyowa Besar Satu”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Kotamobagu, 17 Maret 2020



Nansi Gugule, S.Pd

NIP. 196904091994012 02

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD CokroAminoto Poyowa Besar Satu

Kelas/ Semester : 5 / 1

Tema : Maling Kundang

Sub Tema : PAI dan Budi Pekerti

Pembelajaran Ke : 1

Alokasi Waktu : 60 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin. Tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memberikan contoh dari sikap santun dan menghargai orangtua, teman baik dirumah, sekolah dan dimasyarakat sekitar.
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 beiman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Muatan PAI dan Budi Pekerti

No.	Kompetensi	Indikator
1	1. Memahami penjelasan nara sumber dan kisah tentang maling kundang	1. Siswa dapat menanggapi isi kisah secara lisan dan tulisan
2	2. Menunjukkan sikap santun dalam menghargai orangtua	2. Memberikan contoh dan sikap santun dan menghargai orangtua, teman dan di masyarakat sekitar

C. TUJUAN

1. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, peserta didik mampu bersikap sopan di masyarakat sekitar.
2. Melalui membaca kisah tentang maling kundang siswa dapat membaca secara lisan dengan intonasi dengan aksentuasi yang tepat
3. Dengan membaca teks, peserta didik mampu menyebutkan informasi terkait dengan pertanyaan apa, bagaimana dan mengapa.
4. Dalam menyimpulkan materi santun dan menghargai orang tua peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru.

D. MATERI

PAI dan Budi Pekerti: Maling Kundang

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Role Playing*

Metode : Penugasan, diskusi, tanya jawab, dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Peserta didik berdoa bersama dengan dipimpin 1 peserta didik. 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan 4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan naskah kepada masing-masing siswa dan menjelaskan langkah-langkah pada saat pembelajaran, dan siswa menyimak sebuah kisah maling kundang. 2. Kemudian guru menjelaskan materi berdasarkan naskah pelajaran. 3. Bertanya jawab tentang kisah maling kundang (Menanya dan Menjawab) 4. Mendengarkan jawaban peserta didik tentang maling kundang 5. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik dan dijawab secara bersama-sama oleh peserta didik 	30 Menit

	6. Guru menunjuk beberapa peserta didik dan bertanya untuk mengetahui kemampuan peserta didik 7. Peserta didik diberi waktu untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti 8. Guru memberikan tes tertulis secara individual dan dikerjakan sesuai waktu yang ditentukan. 9. Guru mengumpulkan hasil LKS peserta didik.	
Penutup	1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 2. Peserta didik diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi lainnya 3. Mengakhiri dengan mengucapkan salam.	15 Menit

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Naskah
2. Papan dan Spidol.

H. PENILAIAN

1. Jenis Penilaian
 - a. Penilaian aktivitas peserta didik
 - b. Penilaian Ketuntasan belajar peserta didik
2. Instrument Penilaian
 - a. Lembar observasi
 - b. Tes tertulis

29, februari 2020

Mengetahui,

Kepala Madrasah



Harnoyo Manoppo, S.Pd
NIP. 19850502 2014071 01

Peneliti



Nur Intan R. U. Ruru
NIM: 16.2.1.032

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD CokroAminoto Poyowa Besar Satu

Kelas/ Semester : 5 / 1

Tema : Maling Kundang

Sub tema : PAI dan Budi Pekerti

Pembelajaran Ke : 2

Alokasi Waktu : 60 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin. Tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memberikan contoh dari sikap santun dan menghargai orangtua, teman baik di rumah, sekolah dan dimasyarakat sekitar.
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 (KD)

Muatan PAI dan Budi Pekerti

No.	Kompetensi	Indikator
1	1. Memahami penjelasan nara sumber dan kisah tentang maling kundang	1. Siswa dapat menanggapi isi kisah secara lisan dan tulisan.
2	2. Menunjukkan sikap santun dalam menghargai orangtua	2. Memberikan contoh dan sikap santun dan menghargai orangtua, teman dan di masyarakat sekitar

C. TUJUAN

1. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, peserta didik mampu bersikap sopan di masyarakat sekitar.
2. Melalui membaca kisah tentang maling kundang siswa dapat membaca secara lisan dengan intonasi dengan aksentuasi yang tepat
3. Dengan membaca teks, peserta didik mampu menyebutkan informasi terkait dengan pertanyaan apa, bagaimana dan mengapa.
4. Dalam menyimpulkan materi santun dan menghargai orang tua peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru.

D. MATERI

PAI dan Budi Pekerti: Maling Kundang

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Role Playing*

Metode : Penugasan, diskusi, tanya jawab, dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Peserta didik berdoa bersama dengan dipimpin 1 peserta didik. 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan 4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan naskah kepada masing-masing peserta didik dan menjelaskan langkah-langkah pada saat pembelajaran, dalam metode pembelajaran <i>role playing</i> 2. Kemudian guru menjelaskan materi berdasarkan naskah pelajaran. 3. Bertanya jawab tentang kisah maling kundang (Menanya dan Menjawab) <ol style="list-style-type: none"> a. Mendengarkan jawaban peserta didik tentang maling kundang b. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik dan dijawab secara bersama-sama oleh peserta didik c. Guru menunjuk beberapa peserta didik dan bertanya untuk mengetahui 	30 Menit

	<p>kemampuan peserta didik</p> <p>d. Peserta didik diberi waktu untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti</p> <p>e. Guru memberikan tes tertulis secara individual dan dikerjakan sesuai waktu yang ditentukan.</p> <p>f. Guru mengumpulkan hasil LKS peserta didik.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 2. Peserta didik diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi lainnya 3. Mengakhiri dengan mengucapkan salam. 	15 Menit

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Naskah
2. Papan dan Spidol.
3. Uang

H. PENILAIAN

1. Jenis Penilaian
 - a. Penilaian aktivitas peserta didik
 - b. Penilaian Ketuntasan belajar peserta didik
2. Instrument Penilaian
 - a. Lembar observasi
 - b. Tes tertulis

05, Maret 2020

Mengetahui,

Kepala Madrasah

Peneliti




Harnoyo Manoppo, S.Pd
NIP. 19850502 2014071 01

Nur Intan R. U. Ruru
NIM: 16.2.1.032

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD CokroAminoto Poyowa Besar Satu

Kelas/ Semester : 5 / 1

Tema : Maling Kundang

Sub tema : PAI dan Budi Pekerti

Pembelajaran Ke : 2

Alokasi Waktu : 60 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin. Tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memberikan contoh dari sikap santun dan menghargai orangtua, teman baik dirumah, sekolah dan dimasyarakat sekitar.
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 (KD)

Muatan PAI dan Budi Pekerti

No.	Kompetensi	Indikator
1	1. Memahami penjelasan nara sumber dan kisah tentang maling kundang	1. Siswa dapat menanggapi isi kisah secara lisan dan tulisan.
2	2. Menunjukkan sikap santun dalam menghargai orangtua	2. Memberikan contoh dan sikap santun dan menghargai orangtua, teman dan di masyarakat sekitar

C. TUJUAN

5. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, peserta didik mampu bersikap sopan di masyarakat sekitar.
6. Melalui membaca kisah tentang maling kundang siswa dapat membaca secara lisan dengan intonasi dengan aksentuasi yang tepat
7. Dengan membaca teks, peserta didik mampu menyebutkan informasi terkait dengan pertanyaan apa, bagaimana dan mengapa.
8. Dalam menyimpulkan materi santun dan menghargai orang tua peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru.

D. MATERI

PAI dan Budi Pekerti: Maling Kundang

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Role Playing*

Metode : Penugasan, diskusi, tanya jawab, dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Peserta didik berdoa bersama dengan dipimpin 1 peserta didik. 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan 4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menceritakan kisah maling kundang kepada peserta didik 2. Kemudian guru menjelaskan materi berdasarkan naskah pelajaran. 3. Bertanya jawab tentang kisah maling kundang (Menanya dan Menjawab) <ol style="list-style-type: none"> a. Mendengarkan jawaban peserta didik tentang maling kundang b. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik dan dijawab 	30 Menit

	<p>secara bersama-sama oleh peserta didik</p> <p>c. Guru menunjuk beberapa peserta didik dan bertanya untuk mengetahui kemampuan peserta didik</p> <p>d. Peserta didik diberi waktu untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti</p> <p>e. Guru memberikan tes tertulis secara individual dan dikerjakan sesuai waktu yang ditentukan.</p> <p>f. Guru mengumpulkan hasil LKS peserta didik.</p>	
Penutup	<p>1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>2. Peserta didik diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi lainnya</p> <p>3. Mengakhiri dengan mengucapkan salam.</p>	15 Menit

G. SUMBER DAN MEDIA

1. HP. WA
2. Google Forms

H. PENILAIAN

1. Jenis Penilaian
 - a. Penilaian aktivitas peserta didik
 - b. Penilaian Ketuntasan belajar peserta didik
2. Instrument Penilaian
 - a. Lembar observasi
 - b. Tes tertulis

17, Maret 2020

Mengetahui,

Kepala Madrasah



Harnoyo Manoppo, S.Pd
NIP. 19850502 2014071 01

Peneliti



Nur Intan R. U. Ruru
NIM: 16.2.1.032

**DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN DI SD COKROAMINOTO
POYOWA BESAR**

Peneliti sedang mengantar surat izin penelitian



Wawancara dengan kepala sekolah SD CokroAminoto Poyowa Besar Satu



Wawancara bersama Ibu Nansi Gugule mengenai Role Playing



**Praktek penerapan metode Role Playing
(Memilih 3 siswa dan mengarahkan untuk memerankan tokoh-tokoh dalam kisah Malin Kundang yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya)**





Siswa-siswa sedang mempratekkan peran dari tokoh-tokoh dalam kisah Malin Kundang







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas

1. Nama : Nur Intan Rahmatia Usman
Ruru
2. Tempat, Tanggal Lahir : Gogagoman, 09 oktober
1998
3. NIM : 16.2.1.032
4. Tarbiyah : Tarbiyah
5. Prodi : Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah
6. Alamat : Kota-kotamobagu Barat
7. Jenis Kelamin : Perempuan
8. Status : Lajang
9. Nama Ayah : Aggussalim Usman Ruru
10. Nama Ibu : Sumiati Umadji



B. Riwayat Pendidikan

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| 1. MI Budi Mulia Kotamobagu | Lulusan Tahun 2010 |
| 2. MTS Negri 1 Kotamobagu | Lulusan Tahun 2013 |
| 3. MAN 1 Kotamobagu | Lulusan Tahun 2016 |