

PENINGKATAN MINAT BELAJAR PAI MATERI KISAH NABI PESERTA DIDIK SD N 12 SUNGAI SAPIH MELALUI METODE ROLE PLAYING

Miftahur Rahmah^{1*}, Muhammad Kosim²

¹Mahasiswa PPG PAI LTPK UIN IB Padang - Guru PAI SD N 12 Sungai Sapih, Kota Padang, Indonesia

²Dosen FTK UIN Imam Bonjol Padang, Indonesia

*metakosim@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode role playing dapat meningkatkan minat belajar PAI materi Kisah Nabi pada peserta didik kelas IV SDN 12 Sungai Sapih pada tahun 2020/ 2021. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode role playing dengan cara memerankan suatu situasi yang sesuai dengan kisah yang sedang mereka pelajari, sehingga proses penerimaan peserta didik terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam. Penelitian ini merupakan PTK dengan 2 siklus melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini sebanyak 32 peserta didik. Hipotesis yang diajukan adalah jika metode role playing dapat digunakan dengan baik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik mata pelajaran PAI pada peserta didik kelas IV SDN 12 Sungai Sapih Tahun 2021 yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Indikator keberhasilan untuk minat $\geq 50\%$ dan untuk hasil belajar 75% dengan KKM sebesar 75. Teknik pengumpulan data dengan observasi. Teknik analisis data dengan rumus untuk mengetahui nilai rata-rata dan presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada siklus 1 mencapai 40,53 % dan hasil belajar peserta didik sebanyak 37,5 %. Sedangkan pada siklus II minat peserta didik meningkat menjadi 78 % dengan hasil belajar 87,5 %.

Kata kunci: Minat Belajar dan Metode Role Playing

Abstract:

This study aimed to determine whether the role-playing method could increase the interest in learning Islamic Education (PAI) on the topic of the Stories of the Prophets among fourth-grade students at SDN 12 Sungai Sapih during the 2020/2021 academic year. This classroom action research employed the role-playing method, where students acted out situations related to the stories they were studying, making the learning experience more meaningful and impactful. The research was conducted in two cycles, with four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study consisted of 32 students. The hypothesis proposed was that if the role-playing method was effectively implemented, it could enhance the students' interest in learning PAI, as evidenced by improved learning outcomes. The success indicators for interest were $\geq 50\%$, and for learning outcomes, 75% with a passing grade (KKM) of 75. Data was collected through observation, and data analysis used formulas to calculate average scores and percentages. The results showed that in the first cycle, students' interest in learning reached 40.53%, and their learning outcomes were 37.5%. In the second cycle, students' interest increased to 78%, and their learning outcomes improved to 87.5%.

Keywords: Interest in Learning, the Role-Playing Method

History:

Received : 2 Juli 2022
Revised : 12 Juli 2022
Accepted : 17 Agustus 2022
Published : 30 Agustus 2022

Publisher: Pendidikan Profesi Guru LPTK UIN Imam Bonjol Padang

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 3.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



A. Pendahuluan

Minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Sardiman sebagaimana yang dikutip oleh Indah Lestari (2021:120), menjelaskan minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan dan kebutuhannya sendiri. Efektivitas pembelajaran melekat pada aktivitas belajar dan partisipasi peserta didik. Untuk dapat bersikap aktif dibutuhkan pula faktor penggerak yang secara langsung memberi dorongan pada peserta didik untuk bertindak. Faktor pendorong yang dimaksud adalah minat belajar. Dengan tumbuhnya minat belajar, peserta didik akan berusaha menemukan momen yang tepat dan kondisi yang menarik untuk turut larut dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik menunjukkan minatnya dalam mengikuti setiap proses yang berlangsung.

Dalam pembelajaran PAI di SD N 12 Sungai Sapih yang peneliti amati, masih rendah minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, yang dilihat dari antusias peserta didik dalam belajar rendah, hal ini nampak ketika akan memasuki ruang belajar dan dimulai dengan pembelajaran PAI para peserta didik kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran PAI, sehingga peserta didik cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas, materi PAI dan BP yang bersifat dogmatis dan banyak hafalan membuat peserta didik malas untuk memahami informasi-informasi baik yang terdapat dalam buku maupun yang disampaikan guru. Suasana belajar yang kaku dan monoton membuat peserta didik tidak bergairah selama proses pembelajaran.

Berdasarkan fenomena tersebut, untuk mengatasi persoalan diatas, peneliti merasa perlu untuk memperbaiki proses pembelajaran PAI dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode pembelajaran yang akan peneliti gunakan adalah metode role playing. Dengan metode role-playing dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran dan interaksi antar peserta didik

dapat terjalin dengan baik. Yamin sebagaimana dikutip oleh Rizki Ananda (2021:34), menjelaskan bahwa "metode role playing adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi". Dari pengertian tersebut dapat terlihat bahwa dengan metode roleplaying dituntut kemampuan peserta didik untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya. Dengan menggunakan metode role-playing peserta didik juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selama ini.

Menurut Hilgard sebagaimana yang dikutip oleh Indah Lestari (2021:120), memberi rumusan pengertian tentang minat sebagai berikut: "Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content" yang berarti minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang dan diperoleh suatu kepuasan. Atau bisa dikatakan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Lebih lanjut dikatakan bahwa minat adalah keinginan untuk

melakukan suatu kegiatan dalam mencapai sesuatu tujuan. Menurut Muhibbin Syah (2023:151) dalam bukunya Psikologi Pendidikan menyatakan "Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu". Apabila seseorang telah memiliki keinginan yang besar terhadap suatu hal maka apapun akan dilakukannya. (Roida Eva Flora Siagan, 2021:122-131) Sementara menurut Slameto (2010:577, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan-kegiatan yang diamati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang untuk memperoleh kepuasan. Sedangkan Akyas Azhari (1996:47) menjelaskan, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa obyek kegiatan, obyek yang diamati seseorang diperhatikan terus disertai dengan rasa senang.

Dari penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa minat adalah kecenderungan seseorang untuk selalu memperhatikan sesuatu atau bisa juga disebut sebagai ketertarikan seseorang terhadap sesuatu sehingga ia terdorong atau tergerak untuk melakukan sesuatu pekerjaan dengan perasaan senang dan tidak terbebani serta ada keinginan untuk mengetahui atau mengenal lebih lanjut.

Arti role secara harfiah adalah peranan, dan play adalah bermain. Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi yang sedang terjadi. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana senang. Dengan bermain anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya sendiri yaitu tentang kelebihan yang dimilikinya, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana senang.

Dengan bermain anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya sendiri yaitu tentang kelebihan yang dimilikinya, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi (Hisyam Zaini, 2008:98). Bermain peran (role playing) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman (Oemar Hamalik, 2021:214), karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

B. Metode

Dalam penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Adapun jenis penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian kualitatif ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sumber data yang digunakan yaitu hasil tes, hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu mereduksi data (2) menyajikan data (3) menarik kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Siklus 1

Perencanaan

Peneliti menyusun RPP. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan peserta didik.

Pelaksanaan

Sebelum pelajaran dimulai, guru menyapa serta mengabsen murid-murid, dan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa. Setelah itu guru melakukan apersepsi dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran hari ini dengan memutar lagu 25 Nabi dan Rasul. Setelah itu, dilakukan kegiatan inti dengan langkah saitifik metode role playing, yaitu

- a. Mengamati. Peserta didik mengamati video pembelajaran kisah Nabi Musa a.s. Ketika mengamati video sumber belajar peserta didik menjawab pertanyaan yang sebelumnya sudah disiapkan oleh guru.
- b. Menanya. Peserta didik saling bertanya dan menjawab pertanyaan, dengan cara melemparkan kertas. Siapa yang dapat lemparan kertas, dialah yang membuat pertanyaan. Setelah mengutarakan pertanyaan, si pembuat pertanyaan juga melemparkan kertas kepada temannya. Temannya yang dapat kertas itulah yang menjawab pertanyaan. Begitu seterusnya.
- c. Mengeksperimen. Dalam kegiatan ini guru, membagi peserta didik menjadi 3 kelompok kemudian meminta peserta didik untuk berdiskusi pada kelompoknya masing-masing tentang peran yang akan ditampilkan di depan

kelas. Setelah itu guru memanggil peserta didik sesuai dengan peran mereka masing-masing. Setelah formasi lengkap guru mempersilahkan peserta didik untuk memainkan drama. Dalam kegiatan main drama ini guru juga terlibat sebagai pembaca prolog. Di samping itu guru juga mengarahkan peserta didik yang lupa ketika mereka memainkan peran.

- d. Mengasosiasi. Dalam kegiatan mengasosiasi ini peserta didik mendiskusikan tentang materi drama yang sudah ditampilkan di depan kelas. Masing-masing kelompok mendiskusikan satu materi saja, yaitu kelompok 1 tentang kisah kelahiran Nabi Musa a.s, kelompok 2 tentang kisah Nabi Musa a.s di Madyan dan kelompok 3 tentang kisah Nabi Musa a.s menghadapi Firaun. Sebelumnya guru sudah membagikan LKPD kepada peserta didik sebagai pedoman bagi peserta didik ketika berdiskusi.
- e. Mengkomunikasikan. Dalam kegiatan mengkomunikasikan ini, masing-masing kelompok mengutus utusannya kelompoknya untuk mempersentasikan hasil diskusi mereka di sepan kelas.
- f. Menyimpulkan. Dalam kegiatan ini guru dan peserta didik berkolaborasi dalam merumuskan kesimpulan pelajaran kisah Nabi Musa a.s.

Observasi

Pengamatan yang dilakukan adalah aktivitas peserta didik. Aktivitas peserta didik pada saat role playing sedang berlangsung, yaitu dengan cara mengamati orang lain, mengemukakan pendapat, penampilan cerita/dialog, ekspresi wajah, dan kerjasama tim. Pengamatan/observasi dilakukan oleh guru kelas IV selaku observer dan dicatat dalam lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Peran peneliti selama kelompok pertama memainkan perannya dan peserta didik yang lainnya mengamati dan mencatat evaluasi kelompok yang sedang memainkan peran, peneliti juga membantu kelompok lain yang mengalami kesulitan dan mengarahkannya

dalam mengevaluasi kelompok yang sedang memainkan peran.

Tabel 1. Persentasi minat belajar peserta didik dengan metode role playing

No	Indikator Minat	Jumlah	Persentase	Keterangan
1	Senang Mengikuti pembelajaran melalui metode role playing	15	46,5 %	Belum memenuhi kriteria
2	Aktif dalam bermain peran	13	40,6 %	Belum memenuhi kriteria
3	Mau berdiskusi ketika merumuskan hasil pengamatan setelah bermain peran	12	37,5 %	Belum memenuhi kriteria
4	Mau mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas	12	37,5 %	Belum memenuhi kriteria

Tabel ini menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran dengan metode role playing masih rendah, karena semua indikator belum memenuhi kriteria. Persentase tertinggi berada pada indikator "Aktif dalam bermain peran" dan "Mau mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas" dengan nilai 46,87% dan 40,6%. Upaya peningkatan minat belajar dapat difokuskan pada aspek-aspek ini pada siklus II.

Pada akhir siklus I pertemuan I guru melakukan tes akhir yang berfungsi untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil belajar peserta didik pada siklus I KKM : 75

No	Nilai	Jumlah	Persentase	Keterangan
1	< 75	20	62,5 %	Tidak Lulus
2	≥ 75	12	37,5 %	Tuntas
Total		32	100%	

Berdasarkan temuan yang tercantum dalam tabel di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik yaitu sebanyak 62,5 % belum mencapai KKM pada siklus 1, sementara hanya 37,5 % yang memenuhi kriteria tuntas. Berdasarkan pengamatan pada kondisi peserta didik selama proses pembelajaran kisah Nabi Musa as. Pada siklus 1 bahwa kondisi peserta didik kurang baik dalam mengikuti pembelajaran maka perlu perbaikan pada siklus berikutnya.

Sedangkan hasil observasi mengenai aktifitas pembelajaran yang dilakukan guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Aktifitas Pembelajaran Guru pada Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang dinilai	Skor Pengamatan
1.	Melakukan apersepsi	3
2.	Memotivasi peserta didik	3
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3
4.	Menjelaskan materi pelajaran dengan bahasa yang baik dan mudah dimengerti	2
5.	Penerapan metode pembelajaran	3
6.	Memilih dan menggunakan media pembelajaran	4
7.	Mengorganisasi peserta didik dalam belajar	2
8.	Membimbing peserta didik selama proses pembelajaran	2
9.	Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya	3
10.	Menanggapi/menjawab pertanyaan peserta didik	3
11.	Memberikan penghargaan/pujian kepada peserta didik	3
12.	Menyimpulkan pelajaran	3
13.	Melakukan penilaian	4

Jumlah Skor	38
Presentase Pelaksanaan Pembelajaran: $\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan} \times 100\%}{52}$	73%
Kategori*)	Cukup Baik

Selain melihat hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, perlu juga mempertimbangkan faktor lain yang mendukung pembelajaran yaitu aktifitas pembelajaran yang dilakukan guru. Tampak pada tabel di atas bahwa pelaksanaan pembelajaran guru mendapatkan nilai rata-rata 73% dan tergolong pada kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan guru sudah cukup baik dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran. Namun pelaksanaan pembelajaran juga harus lebih ditingkatkan pada pertemuan berikutnya terutama pada aspek pengorganisasian peserta didik, karena dari pelaksanaan pembelajaran yang dikelola oleh guru inilah akan melahirkan tingkat aktivitas peserta didik yang lebih tinggi serta peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

SIKLUS II

Perencanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan.

Pelaksanaan

Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan pembelajaran. Sebelum pelajaran dimulai, guru menyapa serta mengabsen murid-murid, dan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa. Setelah itu guru melakukan apersepsi dan memotivasi peserta didik dalam untuk mengikuti pembelajaran hari ini dengan memutar lagu 25 Nabi dan Rasul. Setelah itu, dilakukan kegiatan inti dengan langkah saitifik metode role playing, yaitu :

1. Mengamati. Peserta didik mengamati video pembelajaran kisah Nabi Harun a.s. Ketika mengamati video sumber belajar peserta didik menjawab pertanyaan yang sebelumnya sudah disiapkan oleh guru.

2. Menanya. Peserta didik saling bertanya dan menjawab pertanyaan, dengan cara melemparkan kertas. Siapa yang dapat lemparan kertas, dialah yang membuat pertanyaan. Setelah mengutarakan pertanyaan, si pembuat pertanyaan juga melemparkan kertas kepada temannya. Temannya yang dapat kertas itulah yang menjawab pertanyaan. Begitu seterusnya.
3. Mengeksperimen. Ketika mengeksperimen ini guru mengubah tempat duduk peserta didik menjadi liter U sehingga peserta didik lebih leluasa ketika bermain peran. Dalam kegiatan ini guru, membagi peserta didik menjadi 2 kelompok kemudian meminta peserta didik untuk berdiskusi pada kelompoknya masing-masing tentang peran yang akan ditampilkan di depan kelas. Setelah itu guru memanggil peserta didik sesuai dengan peran mereka masing-masing. Setelah formasi lengkap guru mempersilahkan peserta didik untuk memainkan drama. Dalam kegiatan main drama ini guru juga terlibat sebagai pembaca prolog. Di samping itu guru juga mengarahkan peserta didik yang lupa ketika mereka memainkan peran.
4. Mengasosiasi. Dalam kegiatan mengasosiasi ini peserta didik mendiskusikan tentang materi drama yang sudah ditampilkan di depan kelas. Masing-masing kelompok mendiskusikan satu materi saja, yaitu kelompok 1 tentang kisah kelahiran Nabi Harun a.s, menemani Nabi Musa a.s menghadapi Firaun, kelompok 2 tentang kisah Nabi Harun a.s menjaga umat Nabi Musa a.s. Sebelumnya guru sudah membagikan LKPD kepada peserta didik sebagai pedoman bagi peserta didik ketika berdiskusi.
5. Mengkomunikasikan. Dalam kegiatan mengkomunikasikan ini, masing-masing kelompok mengutus utusannya kelompoknya untuk mempersentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.
6. Menyimpulkan. Dalam kegiatan ini guru dan peserta didik berkolaborasi

dalam merumuskan kesimpulan pelajaran kisah Nabi Harun a.s.

Observasi

Hasil observasi mengenai aktifitas pembelajaran yang dilakukan guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Aktifitas Pembelajaran Guru pada Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang dinilai	Skor Pengamatan
1.	Melakukan apersepsi	3
2.	Memotivasi peserta didik	4
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3
4.	Menjelaskan materi pelajaran dengan bahasa yang baik dan mudah dimengerti	3
5.	Penerapan metode pembelajaran	3
6.	Memilih dan menggunakan media pembelajaran	4
7.	Mengorganisasi peserta didik dalam belajar	3
8.	Membimbing peserta didik selama proses pembelajaran	3
9.	Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya	3
10.	Menanggapi/menjawab pertanyaan peserta didik	3
11.	Memberikan penghargaan/pujian kepada peserta didik	3
12.	Menyimpulkan pelajaran	3
13.	Melakukan penilaian	4
Jumlah Skor		42
Presentase Pelaksanaan Pembelajaran: <u>Jumlah Skor Perolehan x 100%</u> 52		<u>42x100% =</u> 81% 52
Kategori*)		Baik

Berdasarkan data tabel tentang aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan II di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas peserta didik pada siklus ini mencapai 81%, ini tergolong pada kategori baik. Hal ini menunjukkan guru sudah baik dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi pelajaran, pengorganisasian peserta didik dan melakukan bimbingan pada pertemuan ini telah mengalami peningkatan. Namun guru perlu memaksimalkan aktivitas pembelajaran pada setiap aspek agar dapat mendorong aktivitas dan hasil belajar peserta didik yang lebih baik lagi.

Aktivitas peserta didik pada saat role playing sedang berlangsung, yaitu dengan cara mengamati orang lain, mengemukakan pendapat, penampilan cerita/dialog, ekspresi wajah, dan kerjasama tim. Pengamatan/observasi dilakukan oleh guru kelas IV selaku observer dan dicatat dalam lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Peran peneliti selama kelompok pertama memainkan perannya dan peserta didik yang lainnya mengamati dan mencatat evaluasi kelompok yang sedang memainkan peran, peneliti juga membantu kelompok lain yang mengalami kesulitan dan mengarahkannya dalam mengevaluasi kelompok yang sedang memainkan peran.

Tabel 5. Persentasi minat belajar peserta didik dengan metode role playing

No	Indikator Minat	Jumlah	Persentase	Keterangan
1	Senang Mengikuti pembelajaran melalui metode role playing	28	87,5 %	Belum memenuhi kriteria
2	Aktif dalam bermain peran	25	78 %	Belum memenuhi kriteria
3	Mau berdiskusi ketika	22	68,75 %	Belum memenuhi kriteria

	merumuskan hasil pengamatan setelah bermain peran			
4	Mau mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas	20	78 %	Belum memenuhi kriteria

Pada akhir siklus II ini guru melakukan tes akhir yang berfungsi untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil belajar peserta didik pada siklus II KKM : 75

No	Nilai	Jumlah	Persentase	Keterangan
1	< 75	4	12,5 %	Tidak Lulus
2	≥ 75	28	87,5 %	Tuntas
Total		32	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik (87,5%) telah mencapai KKM dan dinyatakan "Tuntas," sementara hanya 12,5% peserta didik yang belum memenuhi kriteria dan dinyatakan "Tidak Lulus."

Pembahasan Hasil Penelitian

Penggunaan metode role playing pada mata pelajaran PAI sangat membantu dalam pemahaman peserta didik khususnya materi kisah nabi. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode role playing guru menjelaskan materi dengan mengajak peserta didik menonton video lalu melakukan eksperimen dengan bermain peran sesuai dengan kisah yang mereka pelajari, sehingga peserta didik akan lebih melekat dan memahami. Pembelajaran PAI tidak hanya hafalan tetapi harus benar-benar memahami materi yang diajarkan.

Kegiatan selanjutnya guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik sehingga

memungkinkan peserta didik untuk memperbaiki pemahaman yang salah tentang materi kisah Nabi Musa a.s dan Kisah Nabi Harun a.s. Selain itu, metode ini juga membuat pembelajaran lebih jelas dan bervariasi. Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode role playing ternyata membuahkan hasil dan akibat yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 14 anak, dan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran belum mencapai 50 %. Namun, pada siklus III untuk materi kisah Nabi Harun a.s jumlah peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 28 anak, sedangkan minat belajar peserta didik mencapai 78 % untuk Hal ini menunjukkan bahwa dari siklus I sampai dengan siklus II minat belajar peserta didik meningkat dan ketuntasan dalam belajar menunjukkan peningkatan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan minat belajar yang dilihat dari meningkatnya prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

D. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Metode role playing pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD N 12 Sungai Sapih Kec. Kuranji Kota Padang pada tahun 2021. Minat belajar peserta didik pada siklus 1 mencapai 40,53 % dan hasil belajar peserta didik sebanyak 37,5 %. Sedangkan pada siklus 2 minat peserta didik meningkat menjadi 78 % dengan hasil belajar 87,5 %.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang diperoleh maka terdapat beberapa saran sebagai berikut: (1) Bagi Guru, dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran PAI selain menggunakan metode ceramah atau penugasan sebaiknya juga dapat menggunakan metode role playing terutama menyangkut materi yang membutuhkan metode ini agar prestasi belajar peserta didik dapat meningkat. (2) Bagi peserta didik, dalam proses pembelajaran sebaiknya peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga peserta

didik dapat memperoleh hasil yang maksimal. (3) Bagi Sekolah, hendaknya menyiapkan fasilitas untuk para guru yang akan melakukan penelitian tindakan kelas agar terwujud sekolah yang bermutu dan berkualitas dalam menghadapi kemajuan di dunia pendidikan

Daftar Rujukan

- Ananda, Rizki, Peningkatan pembelajaran PKN dengan penerapan metode role playing peserta didik kelas II SDN 003 Bangkinang Kota, Jurnal Basicedu Vol 2 No 1 April Tahun 2018, <https://media.neliti.com/media/publications/278080-peningkatan-pembelajaran-pkn-dengan-pene-2358075c.pdf> diakses 7 November 2021.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhari, Akyas, Psikologi Pendidikan, Semarang: Dina Utama, 1996.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011.
- Hamalik, Oemar, Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan system, Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Hamalik, Oemar, Proses belajar mengajar, Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2001.
- Lestari, Indah, Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika, Jurnal Formatif 3(2): 115-125, di akses tangagl 7 November 2021.
- Nuridin, Syafruddin dan Andri Antoni, Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016.
- S, Nasution, Didaktik Asas-asas Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Sanjaya, Wina, Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta: Kencana, 2013.
- Sarwono, Sarlito Wirawan, Pengantar Umum Psikologi, Jakarta: Bulan Bintang, 2000.
- Siagan, Roida Eva Flora, Pengaruh Minat dan Kebiasaan belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika, Jurnal Formatif2 (2):

122-131, diakses tanggal 7 November 2021.

Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Syah, Muhibbin, Psikologi Belajar, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003.

Usman, Basyiruddin, Metodologi Pembelajaran Agama Islam, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Z, Zurinal dan Wahdi Sayuti, Ilmu Pendidikan Pengantar dan Dasar-dasar Pelaksanaan Pendidikan, Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta dengan UIN Jakarta Press, 2006.

Zaini, Hisyam, Bermawiy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, Strategi Pembelajaran Aktif, Yogyakarta: Pustaka Insani Madani, 2008