

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI
MATERI KERJA SAMA DAN TOLONG MENOLONG KELAS II
SDN-1 PAHANDUT PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

EKA KHAIRUNNISA

NIM : 122 111 1645

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2019 M/1440 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Khairunnisa
NIM : 122 111 1645
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI KERJA SAMA DAN TOLONG MENOLONG KELAS II SDN-1 PAHANDUT PALANGKA RAYA", adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh di batalkan.

Palangka Raya, 30 April 2019

Yang Membuat Pernyataan



Eka Khairunnisa
NIM. 122 111 1645

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI KERJA SAMA DAN TOLONG MENOLONG KELAS II SDN-1 PAHANDUT PALANGKA RAYA

Nama : EKA KHAIRUNNISA

NIM : 122 111 1645

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Setelah diteliti dan di adakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 30 April 2019

Pembimbing I,

Drs. Fahmi, M.Pd
NIP. 19610520 199903 1 003

Pembimbing II,

Ali Iskandar Zulkarnain, M.Pd
NIP. 19700725 200312 1 001

Mengetahui:
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

Ketua Jurusan Tarbiyah,

Jasiah, M.Pd
NIP. 19680812 199803 2 002

NOTA DINAS

Palangka Raya, April 2019

**Hal : Mohon Diuji Skripsi
Saudari Eka Khairunnisa**

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Tarbiyah FTIK
di-
Palangka Raya

Assalamu 'alaikumWr.Wb

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa Skripsi Saudari :

Nama : EKA KHAIRUNNISA
NIM : 122 1111 645
Judul : **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI KERJA SAMA DAN TOLONG MENOLONG KELAS II SDN-1 PAHANDUT PALANGKA RAYA**

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikumWr.Wb

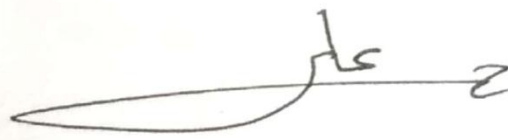
Mengetahui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Drs. Fahmi, M.Pd
NIP. 19610520 199903 1 003



Ali Iskandar Zulkarnain, M.Pd
NIP. 19700725 200312 1 001

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI KERJA SAMA DAN TOLONG MENOLONG KELAS II SDN-1 PAHANDUT PALANGKA RAYA**

Nama : EKA KHAIRUNNISA
NIM : 122 111 1645
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 22 Mei 2019 M / 17 Ramadhan 1440 H

TIM PENGUJI:

1. **Sri Hidayati, M.A**

(Ketua Sidang/Penguji)

2. **Asmawati, M.Pd**

(Anggota 1/Penguji)

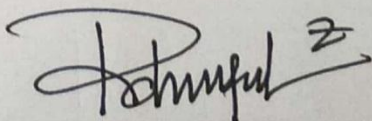
3. **Drs. Fahmi, M.Pd**

(Anggota 2/Penguji)

4. **Ali Iskandar Zulkarnain, M.Pd**

(Sekretaris/Penguji)

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
PADA MATA PELAJAR PAI DAN BUDI PEKERTI
MATERI KERJA SAMA DAN TOLONG MENOLONG
KELAS II SDN-1 PAHANDUT PALANGKA RAYA

ABSTRAKSI

Siswa kelas II SD masih dalam tahap pemula di sekolah, siswa kelas II SD tidak bisa hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam penyampaian materi. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas agar para peserta didik mudah dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa kelas II SD harus diberikan pemahaman yang nyata tentang materi kerja sama dan tolong menolong. Pemilihan metode *Role Playing* (bermain peran) menjadikan mereka akan terlibat langsung dalam proses belajar.

Penelitian ini akan mendeskripsikan bagaimana penerapan metode bermain peran (*Role playing*) pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, mendeskripsikan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, mendeskripsikan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dan mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model kolaborasi, dengan subjek penelitian siswa kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya dan guru/peneliti. Instrumen yang digunakan adalah : lembar observasi terhadap aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yakni siklus pertama dilaksanakan pada 24 Januari 2019 dan siklus kedua dilaksanakan pada 14 februari 2019.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa, siklus pertama aktivitas siswa dalam pembelajaran cukup baik dengan skor 76,4, aktivitas guru dalam pembelajaran cukup baik 79,7. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode bermain peran adalah 100% siswa merasa senang, 75% siswa merasa terbantu dalam menerima pelajaran, 42 % waktu yang disediakan untuk melakukan metode bermain peran belum memadai, 33% mengalami kesulitan dalam melakukan metode bermain peran, 75 % menyatakan dapat memahami isi skenario yang diberikan. Pada siklus kedua aktivitas siswa dalam pembelajaran baik dengan skor 81,32, aktivitas guru dalam pembelajaran baik dengan skor 87. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan mengkombinasikan metode bermain peran dan diskusi adalah 100% merasa senang, 92% menyatakan siswa terbantu dalam menerima pelajaran, 40 % menyatakan waktu yang diberikan tidak memadai, 30% mengalami kesulitan dalam melakukan metode bermain peran dan diskusi dan 80% menyatakan dapat memahami isi skenario dan berdiskusi untuk mengambil kesimpulan. Metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

THE IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING METHOD
ON ISLAMIC EDUCATION AND CHARACTER SUBJECT
TEAM WORK AND MUTUAL HELP MATERIAL
2ND GRADE SDN-1 PAHANDUT PALANGKA RAYA

ABSTRACTION

2nd grade children are still at the beginner stage of school. They could not only use the method of lecture and assignment in the process of material delivery. Creating fun learning atmosphere inside classroom so that the learners are easier to receive the learning material delivered by the teacher. They need to be given concrete comprehension about team work and mutual help material. The choice of role playing method will make them directly involved in the process of learning.

This research will explain the implementation of role playing method on Islamic Education and Character Subject at the 2nd of SDN-1 Pahandut Palangka Raya.

The aim of this research is to describe the student's activity in learning process, to describe teacher's activity in learning process, to describe the implementation of role playing method, and to know student's response towards the implementation of role playing method in the process of learning.

This research is a Class Action Research (*Penelitian Tindakan Kelas*) with collaboration model, the research subject are 2nd grade students of SDN-1 Pahandut Palangka Raya and teacher/researcher. Instrument used is: observation sheet towards student's and teacher's activity in the process of learning. This research is done within two cycles.

The result of data analysis shows that in the first cycle, student's activity in the learning is quite good with the score of 76,4, teacher's activity in the learning is quite good at 79,7. Student's responses toward the learning with role playing method are 100% students are feeling happy, 75% students feel helped when receiving learning material, 42% time allocated for role playing method are not adequate, 33% feel troubled when doing role playing, 75% states that they could understand the scenario given. In the second cycle, student's activity in the learning is good with the score of 81,32, teacher's activity in the learning is good with the score of 87. Student's response towards the learning with the combination between role playing method and discussion is 100% are feeling happy, 92% states that the students are helped when receiving learning material, 40% states the allocated time are not adequate, 30% feel troubled when doing role playing method and discussion, and 80% states they could understand the scenario and discussing to get the conclusion. Role playing method could improve student's learning interest on Islamic Education and Character Subject.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul **“PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI KERJA SAMA DAN TOLONG MENOLONG KELAS II SDN-1 PAHANDUT PALANGKA RAYA”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 (Sarjana) FTIK jurusan Tarbiyah prodi Pendidikan Agama Islam di IAIN Palangka Raya.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Maka dengan terlaksananya penyusunan Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Khairil Anwar, M.Ag Rektor IAIN Palangka Raya.
2. Bapak Drs. Fahmi, M.Pd Dekan FTIK IAIN Palangka Raya dan dosen pembimbing skripsi, yang selalu memperhatikan dan mencarikan solusi untuk mahasiswa menyelesaikan tugas akhir.
3. Ibu Jasiah, M.Pd ketua jurusan Tarbiyah IAIN Palangka Raya, yang selalu menyediakan waktu untuk berkonsultasi berbagai masalah akademik. .

4. Bapak Fadli Rahman, M.Ag dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan motivasi agar segera menyelesaikan pendidikan.
5. Bapak Ali Iskandar zulkarnain, M.Pd dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini
6. Seluruh dosen IAIN Palangka Raya yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya dan menyusun skripsi ini.
7. Ibu Normasih Busera, S.Pd kepala sekolah sekaligus observer I yang telah memberikan izin kepada penulis.
8. Ibu Siti Wasilah, S.Pd observer II yang sangat membantu dalam menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini.
9. Orang tuaku tercinta yang telah banyak memberikan bantuan terbesar dalam doa, perhatian dan dorongan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
10. Kawan, sahabat dan seluruh orang yang turut memberikan sumbangan pemikiran kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas segala amal budi serta kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap agar skripsi dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan

Palangkarya, 30 April 2019

Penulis

MOTTO

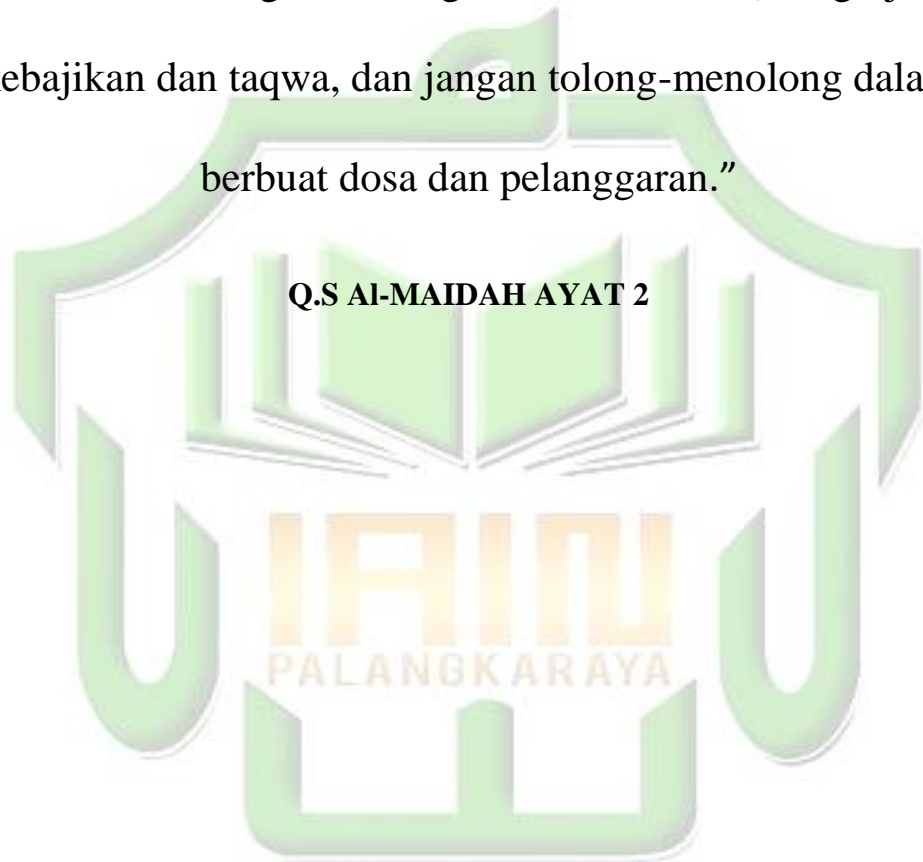
وَالْعُدْوَانَ الْإِثْمِ عَلَى تَعَاوُنُوا وَلَا وَالتَّقْوَى الْبِرِّ عَلَى وَتَعَاوُنُوا

“.....dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan)

kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong-menolong dalam

berbuat dosa dan pelanggaran.”

Q.S AI-MAIDAH AYAT 2



PERSEMBAHAN

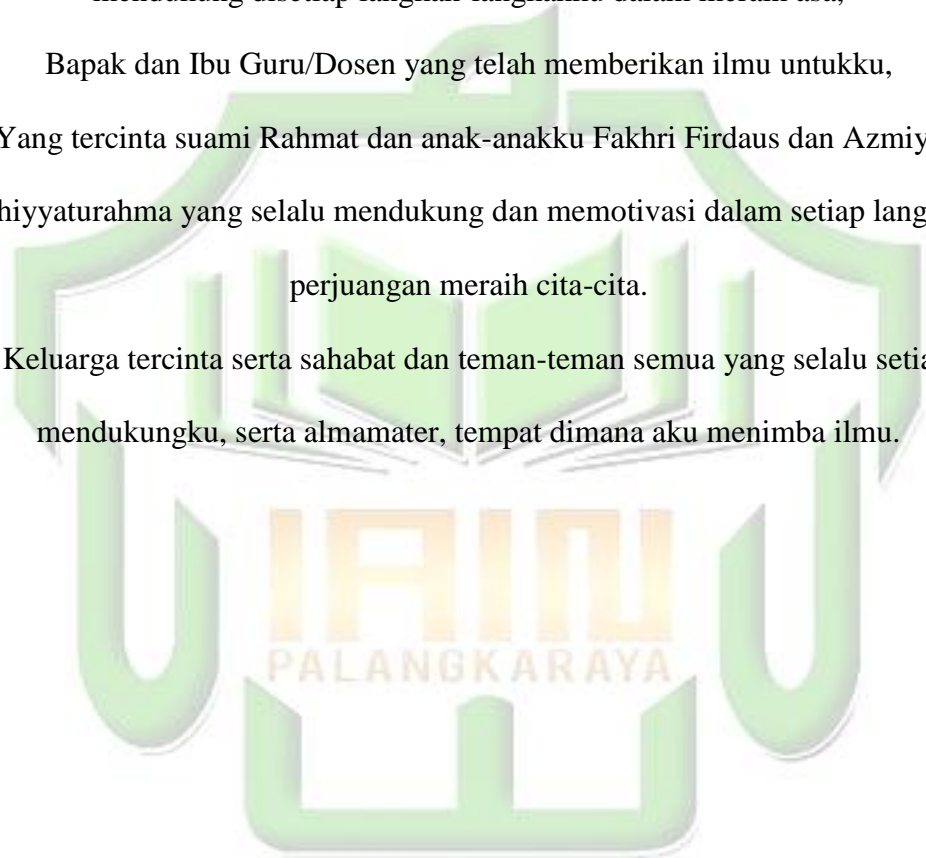
Skripsi ini kupersembahkan untuk :

Bapakku Eko Widagdo dan ibuku Arbayah yang selalu mendo'akan dan mendukung disetiap langkah-langkahku dalam meraih asa,

Bapak dan Ibu Guru/Dosen yang telah memberikan ilmu untukku,

Yang tercinta suami Rahmat dan anak-anakku Fakhri Firdaus dan Azmiya fathiyaturahma yang selalu mendukung dan memotivasi dalam setiap langkah perjuangan meraih cita-cita.

Keluarga tercinta serta sahabat dan teman-teman semua yang selalu setia mendukungku, serta almamater, tempat dimana aku menimba ilmu.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAKSI	v
KATA PENGANTAR	vii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Hasil Penelitian yang Relevan/Sebelumnya.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tindakan yang dipilih.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Ruang Lingkup.....	8
G. Hasil Yang Diharapkan.....	8
H. Definisi Oprasional.....	9
I. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II ACUAN TEORI	
A. Acuan Teori Substansi Mata Pelajaran.....	11
B. Acuan Teori Tindakan Yang Dipilih.....	16

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	28
B. Rencana Tindakan.....	30
C. Pengumpulan Data.....	34
D. Analisis Data.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Tindakan	
1. Deskripsi Hasil tindakan Siklus Pertama.....	38
2. Deskripsi Hasil tindakan Siklus Kedua.....	53
B. Deskripsi Model Tindakan	
1. Deskripsi Model Tindakan Sikus Pertama.....	67
2. Deskripsi Model Tindakan Sikus Kedua.....	70
C. Pembahasan Hasil Penelitian	
1. Pembahasan Hasil Partisipasi Siswa.....	73
2. Pembahasan Presatasi mata Pelajaran.....	74
3. Pembahasan Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	75
4. Pembahasan Hasil Observasi Aktivitas siswa.....	79

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

TABEL 1.1 Data Siswa Kelas II b.....	29
TABEL 2.1 Jadwal kegiatan Penelitian.....	33
TABEL 3.1 Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Siklus Pertama.....	48
TABEL 4.1 Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Siklus Pertama.....	50
TABEL 5.1 Data Hasil Observasi Terhadap Siswa siklus Kedua.....	63
TABEL 6.1 Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Siklus Kedua.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.....	25
Gambar 2.1.....	33



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembangunan Nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang sejahtera lahir batin. Dalam rangka mencapai tujuan pembangunan nasional tersebut, pemerintah telah berupaya melakukan pembangunan di berbagai aspek kehidupan bangsa, baik dalam aspek ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan.

Pendidikan di Indonesia sudah tentu tidak bisa terlepas dari tujuan pendidikan, sebab suatu pendidikan yang dilaksanakan adalah untuk kepentingan bangsa Indonesia. Tujuan pendidikan bangsa Indonesia tertera dalam undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 yang berbunyi sebagai berikut:

“Bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.undang-undang RI No 20”(2003:8)

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana agar dapat merasakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dalam dirinya. Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai

pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid kata Syaiful sagala (2013:61).

Peserta didik merupakan objek dari terjadinya proses pendidikan untuk melaksanakan dari tujuan pendidikan nasional. Supaya tujuan pendidikan nasional lebih terarah maka harus menggunakan kurikulum sebagai acuan dari proses pembelajaran. Kurikulum yang digunakan pada saat ini yakni kurikulum 2013, yang mana kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi, antara lain ingin mengubah pola pendidikan dari orientasi terhadap hasil dan materi ke pendidikan sebagai proses, melalui pendekatan tematik integratif dengan *contextual teaching and learning* (CTL) (Mulyasa, 2014:42).

Kurikulum 2013 sangat memerlukan kreativitas dari guru, menurut Hamzah B.Uno dan Nurdin Muhammad agar mampu menjadi fasilitator serta mitra belajar bagi peserta didik. Karena tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus kreatif memberikan layanan dan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Pembelajaran aktif sangat diperlukan dalam hal ini karena peserta didik akan belajar dari pengalamannya, mereka belajar dengan cara melakukan, menggunakan indera mereka, menjelajahi lingkungan berupa benda, tempat serta peristiwa-peristiwa disekitar mereka (2014:76).

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas adalah tugas seorang guru agar para peserta didik mudah dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak hanya itu peserta didik pun menjadi lebih bersemangat untuk menerima materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu guru dapat menciptakan suasana *active learning* di kelas agar para peserta didik juga dapat menjadi subjek dalam proses belajar-mengajar, penggunaan strategi *active learning* dijelaskan (Hamdani.2010:48) strategi *active learning* adalah strategi belajar mengajar yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar, dibutuhkan berbagai pendukung dalam proses belajar mengajar, yaitu dari sudut siswa, guru, situasi belajar, program belajar dan dari sarana belajar.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti sangat memerlukan strategi *active learning* agar dalam proses pembelajaran peserta didik mampu menerima materi pelajaran dengan baik, tidak hanya itu peserta didik pun mampu mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari materi yang disampaikan oleh guru. Karena mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti tidak hanya mengajarkan pengetahuan tetapi juga mengajarkan ibadah yang harus diamalkan peserta didik setiap hari. Maka dari itu sangat diperlukan pemahaman dan penghayatan dalam sebuah materi pelajaran yang disampaikan. Dengan menggunakan *active learning* sangat diharapkan agar siswa dapat benar-benar memahami materi yang disampaikan guru,

apalagi sekarang ini sudah menggunakan kurikulum 2013 yang mana aspek penilaiannya mengharapakan siswa aktif dalam proses belajar-mengajar.

Berdasarkan hasil observasi saya yang pertama kali pada tanggal 15 januari 2018 yakni mengenai materi kerja sama dan tolong menolong sudah disampaikan di kelas 2 sekolah dasar. Materi ini adalah dasar dari sikap peserta didik dalam bersosialisasi di lingkungan masyarakat karena sikap kerja sama dan tolong menolong adalah kewajiban manusia sebagai makhluk sosial. Supaya peserta didik betul-betul memahami materi ini bukan hanya dapat menjawab beberapa pertanyaan dari guru ataupun hanya mengerti definisi dari kerja sama dan tolong menolong alangkah baiknya kalau peserta didik pun mampu memahami hakikat dan mengerti bagaimana melaksanakan kerja sama dan tolong menolong dalam kehidupan sehari-hari peserta didik baik disekolah maupun dirumah. Memahami kerja sama dan tolong menolong apa saja yang diperintahkan agama, seperti penjelasan dalam surah Al-maidah ayat 2 yang berbunyi :

تَعْتَدُوا أَنْ الْحَرَامِ الْمَسْجِدِ عَنِ صَدُّوْكُمْ أَنْ قَوْمٍ شَنَانٌ يَجْرِمَنَّكُمْ وَلَا
وَاتَّقُوا وَالْعُدْوَانَ الْإِثْمِ عَلَى تَعَاوُنُوا وَلَا وَالْتَّقْوَى الْبِرِّ عَلَى وَتَعَاوُنُوا
الْعِقَابِ ۚ شَدِيدُ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ

“.....Dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada suatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat aniaya (kepada mereka) dan tolongmenolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertaqwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya”(Q.S Al. Maidah ayat 2)

Siswa kelas II masih dalam tahap pemula di sekolah, mereka tidak bisa hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam penyampaian materi alangkah baiknya seorang guru mengemas materi tersebut agar menarik dan mudah difahami peserta didik tahap pemula. Karena pada tahap ini peserta didik masih suka di ajak dalam sebuah permainan mereka masih belum memahami sepenuhnya teks yang ada di buku-buku pelajaran. Mereka harus diberikan pemahaman yang nyata tentang materi kerja sama dan tolong menolong.

Pemilihan metode *Role Playing* (bermain peran) saya rasa sangat tepat untuk peserta didik kelas 2, mereka akan terlibat langsung dalam proses belajar. Sehingga dengan melibatkan mereka secara langsung dalam proses belajar mereka akan mudah meniru dan melakukan materi yang disampaikan.

Saya melihat anak-anak pada tahap pemula masih kurang rasa empati pada orang lain, karena mereka belum mendapatkan pemahaman dan pembiasaan sehari-hari. Sehingga pada saat melihat orang lain atau temannya dalam keadaan kesusahan mereka malah diam saja atau menertawakan, hal ini sangat memprihatinkan pada saat sudah beranjak dewasa dan sudah berada dilingkungan masyarakat. Jadi, mulai dari sekarang sudah ditanamkan sifat kerja sama dan tolong menolong. Alasan saya memilih metode bermain peran dikarenakan saya melihat para peserta didik banyak yang belum menghayati materi hormat dan patuh kepada

orang tua, mereka hanya terpaku pada aspek kognitif materi tersebut dan masih kurang tersentuh pada aspek afektif.

Bermain peran (*Role Playing*) dapat membawa peserta didik merasakan bagaimana merasakan dan dapat memecahkan masalah yang mereka hadapi secara langsung. Sehingga diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran ini peserta didik dapat menerapkan materi kerja sama dan tolong menolong kehidupan mereka sehari-hari. Setelah penjabaran latar belakang ini maka saya akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Kerja Sama dan Tolong Menolong Kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya”.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Siti Jumiah mahasiswa STAIN Palangka Raya dengan NIM 060 111 0718 judul “ Penerapan Metode Demonstrasi dan Drill Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 3 Nanga Bulik Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau”, dengan hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa guru menerapkan metode demonstrasi dan drill dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN 3 Nanga Bulik, terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, memastikan semua siswa mengikuti jalannya pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran, dan melakukan evaluasi dari rangkaian kegiatan belajar mengajar. Kemudian penelitian oleh Bayu mahasiswa STAIN dengan NIM 092 111 1240 judul “ Penerapan

Metode Demonstrasi Pada Materi Gerakan Shalat Kelas IV di SDN Katu Meranti Mustika Kecamatan Seranu Kabupaten Kotawaringin Timur” dengan hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa guru di kelas IV SD kayu meranti mustika sudah berjalan dengan baik dalam menggunakan metode demonstrasi , karena dalam penerapan metode demonstrasi dalam gerakan sholat guru mampu menjalankan lima prosedur yang harus dipenuhi dalam penerapan metode demonstrasi walaupun ada beberapa faktor penghambat dan ada juga faktor pendukung dalam menjalankan penerapan metode demonstrasi. Dan yang terakhir penelitian sebelumnya dilakukan oleh Rahmawati mahasiswa STAIN dengan NIM 092 111 1277 judul “Penerapan Metode PAIKEM dalam Pembelajaran PAI di Kelas VIII SMP Byna Mulia Sikui Kecamatan Tewel Tengah Kabupaten Barito Utara” dengan hasil penelitian yakni penerapan metode PAIKEM dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP byna mulia sikui pada awal pembelajaran berjalan dengan baik. Tapi dalam proses selanjutnya proses belajar mengajar yang dilakukan tidak lagi mencerminkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Adapun kendala yang dihadapi guru dalam penerapan metode PAIKEM dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP byna mulia sikui adalah mengembangkannya jawaban guru dari materi yang disampaikan atas pertanyaan siswa sehingga waktu tidak digunakan efektif, adanya siswa yang suka berbicara pada saat proses belajar mengajar dilaksanakan, serta keterbatasan guru Pendidikan Agama

Islam dalam pembuatan alat untuk dijadikan media dalam proses pembelajaran..

Perbedaan dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah penulis akan melakukan penelitian ini yang mengarah kepada metode bermain peran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi kerja sama dan tolong menolong kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya.

C. Rumusan masalah

Bagaimana penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya.

D. Tindakan Yang Dipilih

Penelitian Tindakan Kelas kolaborasi adalah mengharuskan peneliti terlibat langsung dari awal hingga akhir penelitian, dan terus menerus, dari pembuatan perencanaan hingga selesainya penelitian dan terbentuk sebuah laporan penelitian. Pemantauan, pencatatan, pengumpulan data, dan menganalisa hasil yang didapat dilakukan oleh peneliti dengan judul **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI KERJA SAMA DAN TOLONG MENOLONG KELAS II SDN 1 PAHANDUT PALANGKA RAYA.**

E. Tujuan Penelitian

Mengetahui penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi kerja sama dan tolong menolong kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya.

F. Ruang Lingkup

Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti membatasi pada pembahasan yang meliputi:

1. Penerapan metode bermain peran kelas II semester genap SDN 1 Pahandut tahun ajaran 2018/2019.
2. Materi kerja sama dan tolong menolong.

G. Hasil Yang Diharapkan

Dengan penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti diharapkan peserta didik mampu mengembangkan diri dalam proses belajar-mengajar agar tercipta sebuah pembelajaran yang efektif dan peserta didik pun tidak hanya memahami konsep saja tetapi dapat mempraktikkan pelajaran yang sudah didapat dalam kehidupan sehari-hari. Bagi pihak guru juga agar lebih aktif dan kreatif dalam menyampaikan materi agar tidak terlihat kaku sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

H. Definisi Operasional

Definisi dari metode bermain peran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka memberikan pemahaman tentang suatu hal kepada siswa dengan menyajikan secara nyata masalah-masalah hubungan sosial sesuai dengan tingkah laku yang pernah siswa lakukan sendiri atau dilakukan oleh masyarakat umum.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tindakan yang dipilih, tujuan, ruang lingkup PTK dan hasil yang diharapkan dari penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TELAAH PUSTAKA

Bab ini berisi tentang acuan teori substansi materi pelajaran dan acuan teori tindakan yang dipilih.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian lokasi dan Subjek Penelitian, Rencana Tindakan, Pengumpulan Data, Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I dan Deskripsi Hasil tindakan Siklus II. Deskripsi Model Sikus I dan. Deskripsi Model Tindakan Sikus II. Pembahasan Hasil Penelitian Partisipasi Siswa, Pembahasan Presentasi mata Pelajaran, Pembahasan Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Pembahasan Hasil Observasi Aktivitas siswa.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari Penelitian Tindakan Kelas dan saran dari penulis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Subtansi Mata Pelajaran

Subtansi mata pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti materi kerja sama dan tolong menolong kelas II SDN 1 pahandut, mengutip dari Buku PAI dan Budi Pekerti kelas II SD yang diterbitkan Kemdikbud tahun 2017 yang ditulis oleh Achmad Hasim dan M. Kholid Fathoni. Yakni yang berisi :

1. Kerja Sama

a. Kompetensi Inti (KI)

KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas 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)

1.8 Meyakini bahwa sikap kerja sama dan saling tolong-menolong sebagai cerminan dari iman

2.8 Menunjukkan sikap kerja sama dan tolong-menolong

3.8 Memahami sikap kerja sama dan saling tolong menolong.

4.8 Mencontohkan sikap kerja sama dan saling tolong -menolong.

c. Tujuan Pembelajaran:

1.8.1 Meyakini bahwa sikap saling tolong menolong sebagai cerminan dari iman

2.8.1 Menunjukkan sikap tolong menolong

3.8.1 Menyebutkan arti tolong menolong

3.8.2 Menjelaskan manfaat tolong menolong.

4.8.1 Menunjukkan contoh sikap tolong menolong.

4.8.2 Mendemonstrasikan sikap tolong menolong.

d. Pengembangan Materi

Penduduk kota Madinah (saat itu disebut Yastrib) pernah melakukan kerja sama dengan Rasulullah saw. dan sahabatnya. Puncak peristiwa terjadi ketika Rasulullah saw. melakukan hijrah dari Makkah ke Yastrib. Sebelumnya, orang-orang kafir Makkah meningkatkan permusuhan kepada Nabi Muhammad beserta para pengikutnya, bahkan berencana melakukan pembunuhan. Akhirnya Rasulullah memberitahu penduduk Yaḥrib tentang rencananya berhijrah. Hati penduduk Yaḥrib ketika itu sebenarnya telah beriman kepada nabi karena telah banyak

mendengar kabar tentang kebenaran agama Nabi Muhammad. Setelah 7 hari lamanya berjalan menyusuri padang pasir, akhirnya Nabi Muhammad dan para sahabatnya pun tiba di Yastrib. Apa yang penduduk Yastrib lakukan terhadap nabi dan para sahabat saat tiba? Mereka menyambut dengan suka cita dan menyediakan penginapan serta makanan bagi teman-teman yang baru datang dari Makkah. Orang-orang yang datang dari Makkah disebut kaum Muhajirin (kaum yang berhijrah) sedangkan yang menyambut mereka dan memberikan pertolongan disebut kaum Anshor (kaum yang menolong). Keteladanan apa yang dapat dipetik dari kisah hijrah di atas? Dalam kehidupan nyata saat ini, anak-anak dapat diajak menyebutkan beberapa contoh pekerjaan yang membutuhkan kerja sama. Misalnya: menyeberangi jalan yang ramai. Memenangi pertandingan sepak bola kesebelasan. membangun rumah, merapikan jalanan, mengatasi banjir, memasak bersama ketika terjadi bencana alam, dsb. Bagaimana jika kita tidak mau bekerja sama, pasti beban hidup menjadi berat. Contoh jika ada jalanan yang rusak. Apabila semua orang tidak bekerja sama memperbaikinya maka jalan akan selamanya rusak. Atau apabila yang memperbaiki hanya seseorang maka akan memberatkannya. Begitu juga jika menyewa tukang, maka biaya perbaikan pasti mahal. Berbeda dengan jika dilakukan dengan bekerja sama untuk memperbaikinya. Beban kerja menjadi ringan, dan bisa jadi tidak harus mengeluarkan banyak biaya. Ada pula orang yang sudah mau bekerja sama dan

bergotong royong, tapi diam-diam ia pergi meninggalkan yang lain yang sedang bekerja sama. Sikap seperti ini bukanlah sifat terpuji karena akan semakin memberatkan pekerjaan orang lain.

2. Tolong Menolong

a. Kompetensi Inti (KI)

KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI-2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI-3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 47 dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI-4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas 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)

1.8 Meyakini bahwa sikap kerja sama dan saling tolong menolong sebagai cerminan dari iman.

2.8 Menunjukkan sikap kerja sama dan tolong-menolong.

3.8 Memahami sikap kerja sama dan saling tolong menolong.

4.8 Mencontohkan sikap kerja sama dan saling tolong menolong.

c. Indikator Pencapaian Kompetensi

1.8.1 Meyakini bahwa sikap saling tolong menolong sebagai cerminan dari iman

2.8.1 Menunjukkan sikap tolong menolong

3.8.1 Menyebutkan arti tolong menolong.

3.8.2 Menjelaskan manfaat tolong menolong.

4.8.1 Menunjukkan contoh sikap tolong menolong.

d. Pengembangan Materi

Dalam jiwa setiap orang terdapat rasa ingin menolong orang lain. Sifat inilah yang harus ditumbuhkan melalui pendidikan agar keberadaannya berubah menjadi sikap peduli kepada kesusahan orang lain, lalu secara sigap ia memberikan pertolongan sesuai dengan kebutuhan. Dalam alam komunikasi, orang hidup harus saling menolong, yang diperlukan tidak hanya memberikan pertolongan namun juga ada kewajiban moral bagi orang yang ditolong agar menghargai pertolongan itu dan paling sedikit harus mengucapkan terimakasih kepadanya. Hidup ini akan ringan dengan semangat tolong-menolong. Sebaliknya akan terasa sulit dan berat jika sifat sosial

tolongmenolong ini sudah hilang. Masyarakat Indonesia dikenal dengan sifat tolong menolong ini, misalnya dalam tradisi gotong-royong. Itulah ciri bangsa Indonesia yang dikenal hingga keluar negeri. bahwa tolong menolong yang disarankan oleh Islam adalah tolong menolong dalam hal kebaikan dan takwa. Allah berfirman dalam Q.S. Al-Maidah/5:2, “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran” Berdasarkan ayat itu, kita harus mempunyai sifat peduli kepada sesama. Jangan pernah membiarkan seseorang yang sedang membutuhkan pertolongan kita, sedangkan kita mampu melakukannya. Apabila kita menghilangkan sifat kepedulian itu maka sesungguhnya kita telah berdosa pada Allah Swt. Jika kita sedang dalam kesulitan, lalu ada teman atau orang yang datang menolong kita, maka kita harus mengucapkan terimakasih kepadanya, atau pun membalas kebaikannya. Apabila kita tidak mengucapkan terimakasih maka kita bukanlah orang yang baik, karena kita tidak bisa menghargai jasa baik orang lain.

B. Acuan Teori Tindakan Yang Dipilih

1. Pengertian Penerapan

Kamus Besar Bahasa Indonesia dikemukakan bahwa penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan (1989:1180). Sedangkan

menurut Uzer Usman yang terdapat di dalam bukunya yang berjudul “Menjadi Guru Profesional” menyatakan penerapan adalah kemampuan menggunakan atau materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan prinsip (2001:35).selanjutnya menurut Pengertian Penerapan Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara atau hasil. Adapun menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

2. Metode bermain peran

Metode bermain peran memiliki persamaan dengan beberapa metode lain yang membedakannya pada langkah-langkah penerapannya, dan konsep penggunaannya. Untuk lebih lengkapnya seperti dibawah ini :

a. Psikodrama

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya (wina sanjaya,161:2012)

b. Simulasi

Metode simulasi adalah metode pembelajaran yang sengaja dirancang untuk bertindak atau mencoba suatu kondisi yang sebenarnya akan terjadi atau dilakukan. Biasanya dalam kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu pada situasi yang dikondisikan (Hamzah B.Uno dan Nurdin muhammad,101:2014).

c. Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah pertunjukkan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara nyata atau tiruannya (syaiful sagala, 211:2013).

d. Teori metode bermain peran

Metode bermain peran dalam buku model Pembelajaran karya

Hamzah B.uno adalah

sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri (jati diri) di dunia 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(2011:26).

Sama halnya menurut Dr.Hamdani,M.A dalam bukunya strategi belajar mengajar, yakni

metode *Role Playing* (bermain peran) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (2010:87).

Sejalan dengan dua teori tadi menurut Wina sanjaya dalam bukunya strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan, yakni

Bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan unruk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (wina sanjaya, 161:2012)

Dari tiga teori diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode pembelajaran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang

menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Bermain peran digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. Jadi, didalam bermain peran para siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri sesuai dengan skenario yang sudah diberikan guru. Hal ini menjadikan pengalaman yang berarti, setiap siswa dapat merasakan pengalaman sosial masyarakat yang belum pernah mereka ketahui dan akan menjadi suatu pelajaran.

e. Langkah-langkah metode bermain peran

Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel dalam buku kurikulum yang disempurnakan karya E. Mulyasa mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

1) *Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.*

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini

sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

2) *Memilih peran*

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

3) *Menyusun tahap-tahap peran*

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

4) *Menyiapkan pengamat*

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

5) *Pemeranan*

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa

yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah mamakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

6) *Diskusi dan evaluasi*

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

7) *Pemeranan ulang*

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

8) *Diskusi dan evaluasi tahap dua*

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

9) *Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan*

Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan (2009:224).

Secara singkat Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohammad dalam buku Belajar dengan Pendekatan PAILKEM, langkah-langkah pelaksanaan bermain peran yakni :



- 1) Guru menyusun skenario yang ditampilkan;
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM (kegiatan belajar mengajar);
- 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 melakokan skenario yang sudah dipersiapkan;
- 6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan dan 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 (2014:86)

Dari beberapa pendapat berdasarkan pakar di atas mengenai tahapan metode bermain peran, jadi sintak penerapan metode bermain peran pada materi kerja sama dan tolong menolong kelas II SDN-1 Pahandut adalah :

1. Guru menyusun serta menyiapkan skenario

2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung
 3. Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa
 4. Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai
 5. Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario
 6. Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain.
 7. Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan
 8. Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
 9. Evaluasi
- f. Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran

Mengutip dari buku konsep dan makna pembelajaran karya Syaiful Sagala, yakni metode bermain peran mempunyai kelebihan-kelebihan antara lain, ialah :

- 1) Melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan.
- 2) Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi
- 3) Bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain (2013:213).

Pendapat lain mengenai kelebihan dari metode bermain peran di

jabarkan dalam buku model Pembelajaran karya Hamzah B. Uno,

proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk :

- 1) Menggali perasaannya
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara (2011:26)

Suatu metode mempunyai kelebihan maupun kelemahan, termasuk metode bermain peran pun memiliki kelemahan dalam penerapannya. Syaiful segala menjabarkan beberapa kelemahan dari bermain peran yakni :

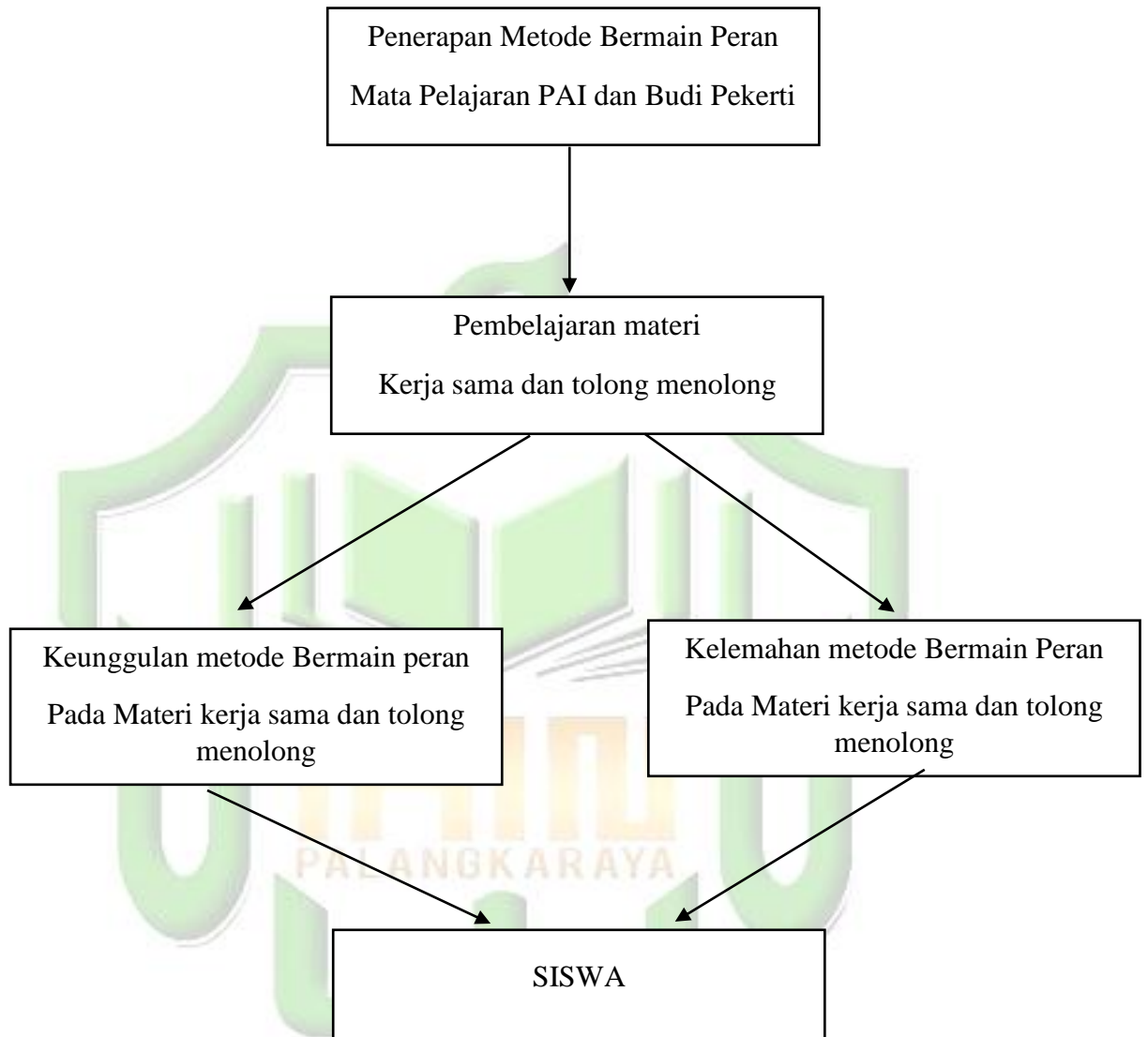
- 1) Sebagian besar anak yang tidak bermain drama mereka menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya (2013:214)

C. Kerangka pikir dan Pertanyaan Penelitian

1. Kerangka Pikir

Ketepatan seorang guru dalam memilih metode pengajaran dapat menghasilkan suatu perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode, strategi belajar, gaya belajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru kepada siswa.

Dalam kerangka pikir ini merupakan suatu dasar untuk data yang ada dilapangan dan dapat dituangkan dalam suatu bagan sebagai berikut :



Gambar 1.1

2. Pertanyaan Penelitian

Bertolak dari pemikiran di atas berikut ini penulis menemukan sejumlah pertanyaan yang dikemukakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian sebagai berikut :

- a. Apakah guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sudah membuat RPP berdasarkan penerapn metode bermain peran ?
- b. Apakah guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sudah menyusun dan menyiapkan skenario ?
- c. Apakah peserta didik sudah diberikan skenario dan dipersiapkan beberapa saat sebelum pelaksanaan ?
- d. Sudahkah guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok ?
- e. Seperti apa minat peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan metode bermain peran ?
- f. Apa peran guru dalam kegiatan metode bermain peran ?
- g. Apa saja langkah-langkah kegiatan metode bermain peran ?
- h. Bagaimana guru dalam menyajikan metode bermain peran agar terlihat menarik ?
- i. Apa saja kelebihan dari metode bermain peran dalam penerapan pada materi hormat dan patuh kepada orang tua?
- j. Apa saja kekurangan metode bermain peran dalam penerapan pada materi hormat dan patuh kepada orang tua ?
- k. Seperti apa guru menyiasati dari kekurangan metode bermain peran pada materi kerja sama dan tolong menolong?
- l. Apakah murid bisa memahami materi kerja sama dan tolong menolong melalui metode bermain peran ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun tempat penelitian adalah SDN-1 Pahandut palangkaraya, karena sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013 pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sehingga sangat relevan dengan penelitian ini untuk menjabarkan bagaimana seharusnya pembelajaran aktif sesuai dengan pedoman kurikulum 2013 dengan Alamat Jl. Jawa Kelurahan Pahandut kecamatan Pahandut Kota Palangka Raya.

2. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah

- a. Guru PAI dan Budi Pekerti kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya (peneliti sendiri)
- b. Siswa kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya, kelas II dibagi menjadi dua kelas yakni kelas II a dan II b karena keterbatasan waktu penelitian maka penenliti mengambil salah satu kelas yaitu hanya kelas II b yang akan dilakukan Penelitian Tindakan Kelas(PTK) yakni siswanya berjumlah laki-laki 9 orang dan perempuan 8 orang. Hal ini sesuai dengan teori pengambilan sampel *Purposive Sampling* dengan eksklusi kriteria artinya Metode ini menggunakan kriteria yang telah dipilih oleh peneliti dalam memilih

sampel. Untuk digunakan sesuai tujuan penelitian yang memiliki kriteria khusus yang diperlukan oleh peneliti. Di kelas Iib meliki wali kelas yang beragama islam sehingga hal ini memudahkan peneliti untuk menjadikannya observer dalam PTK (Sugiyono. 2012:85).

Tabel 1.1

Data Siswa Kelas II b SDN-1 Pahandut Palangka Raya Tahun 2019

No	Nama	L/P
1	2	3
1	Alfian	L
2	Diana Salsabela	P
3	Febrian	L
4	Gina Mufida	P
5	Mega	P
6	Muhammad Aidhil Fitri	L
7	Muhammad Irfan	L
8	Muhammad Iqbal	L
9	Muhammad Jai	L
10	Muhammad Mulkan	L
11	Muhammad Riski	L
12	Nazwa Sabita	P
13	Norcahayati	P
14	Rizal Fadhillah	L

15	Rubaisyah	P
16	Sasa amelia	P
17	Zaskiya	P

B. Rencana Tindakan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu siklus tetapi beberapa kali hingga mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas. Karena melalui pendekatan ini akan diketahui proses penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi kerja sama dan tolong menolong kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan berbeda dengan penelitian kelas faktor pendorong pada kelas biasanya keinginan untuk mengetahui atau keinginan untuk mengembangkan sesuatu. Sehingga dalam penelitian kelas guru berperan sebagai objek penelitian, yang kadang-kadang hasilnya pun tidak dapat dimanfaatkan oleh guru itu sendiri. Berbeda dengan penelitian tindakan kelas, faktor pendorong PTK adalah keinginan untuk memperbaiki kinerja guru. (wina sanjaya, 2012:27)

Penelitian tindakan kelas ini termasuk penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan ada juga yang bersifat kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrument pertama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk.

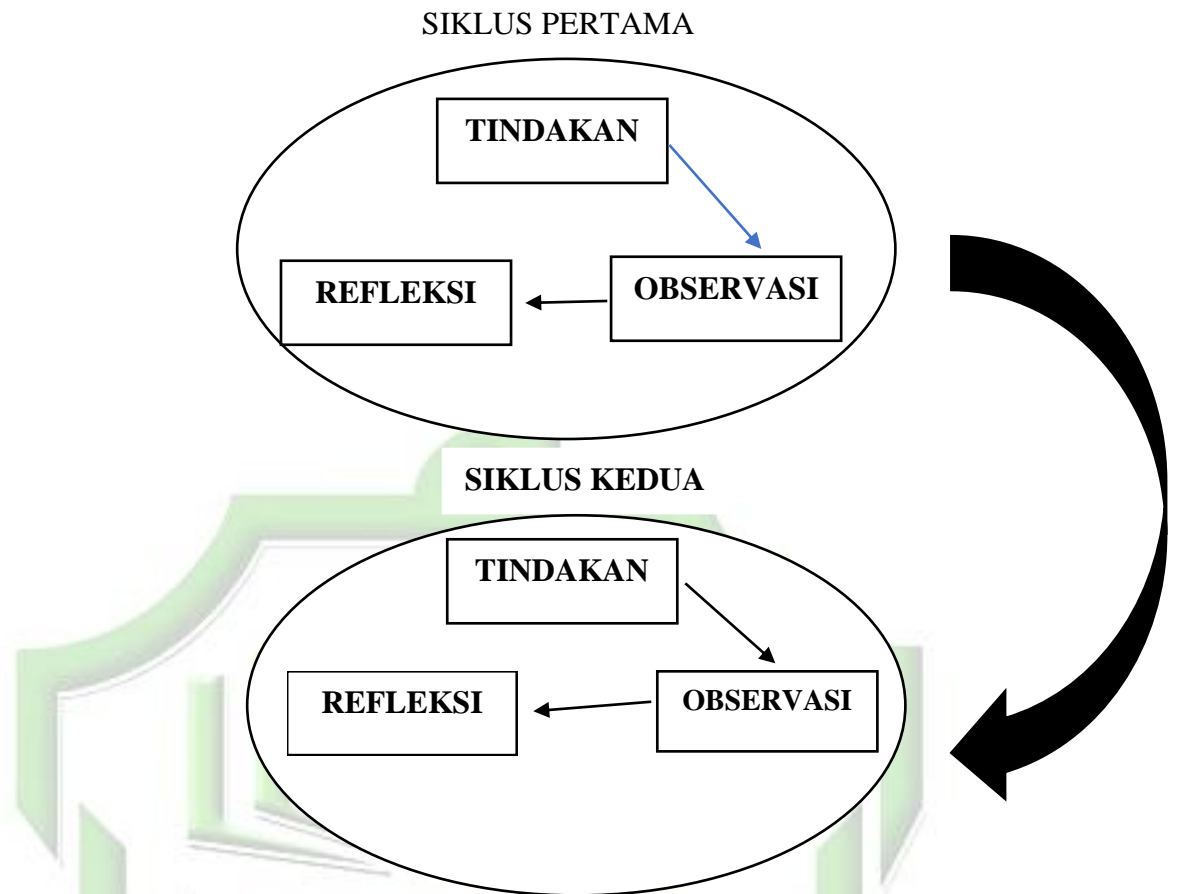
Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart dalam buku Metode Penelitian Tindakan Kelas, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. (Rochiati wiriatmadja, 2008:66)

Penelitian direncanakan dengan mengimplementasikan Penelitian Tindakan Kelas yang meliputi komponen-komponen :

1. Menyusun perencanaan (*planning*), pada tahap ini yang harus dilakukan adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun fasilitas dari sarana pendukung yang

diperlukan di kelas, dan mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.

2. Melaksanakan tindakan (*acting*), pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
3. Melaksanakan observasi (*observing*), pada tahap ini yang harus dilakukan adalah mengamati perilaku siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, memantau kegiatan diskusi/ kerja sama antar siswa-siswi dalam kelompok, mengamati pemahaman tiap-tiap anak terhadap penguasaan materi pembelajaran, yang telah dirancang sesuai dengan tujuan PTK.
4. Melakukan refleksi (*reflecting*), pada tahap ini yang harus dilakukan adalah mencatat hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, dan mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan perancangan siklus berikutnya sampai tujuan PTK dicapai. (Asrori, 2007:68-69)



Gambar 2.1

melihat peningkatan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti materi kerja sama dan tolong menolong melalui metode Role Playing pada siswa kelas II SDN-1 Pahandut, penelitian ini dilakukan melalui dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan mengikuti sesuai dengan prosedurnya yaitu: perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observing) dan refleksi (reflecting). Tiap siklusnya yakni 4 jam pelajaran (4x35 menit).

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus dalam waktu tiga bulan (Januari, Februari dan Maret tahun 2019), dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 2.1
Jadwal kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Siklus I - Persiapan/ <i>Planning</i> - Tindakan dan Observasi - Refleksi dan Evaluasi		√	√									
2	Siklus II - Persiapan/ <i>Planning</i> - Tindakan dan Observasi - Refleksi dan Evaluasi						√						
3	Penyusunan Laporan								√	√	√		

C. Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan daftar nama, KKM Mata Pelajaran PAI dan nilai hasil belajar siswa dan dokumentasi proses pembelajaran dengan menggunakan foto.

2. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh observer dengan hadir secara langsung ketika proses pembelajaran. Pelaksanaan observasi dimaksudkan untuk memperoleh data tentang :

- a. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran
- b. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data tersebut adalah lembar observasi terhadap aktivitas siswa dan lembar observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

3. Kuesioner tentang respon siswa

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang respon siswa kelas IIB SDN-1 Pahandut terhadap metode bermain peran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

D. Analisis Data

Data hasil penelitian yang sudah terkumpul, kemudian dianalisis sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis data menggunakan rumus didalam buku Pengantar Statistik pendidikan, tentang hasil observasi terhadap aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran dilakukan dengan menghitung nilai- rata-rata (*mean*) dari skor pada lembar observasi dengan rumus (Anas Sudijono, 81:2008) :

$$Mx = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

Mx : Mean yang dicari

$\sum X$: Jumlah dari skor-skor yang ada

N : *Number of Cases* (banyaknya skor itu sendiri)

2. Untuk menganalisis data tentang respon siswa terhadap penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran dengan menghitung presentase dari jawaban yang diberikan siswa..
3. Pada lembar observasi kegiatan guru dan siswa, untuk mengukurnya peneliti menggunakan *Rating Scale* maksudnya data mentah yang didapatkan dari lembar observasi berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian deskriptif(Sugiyono. 2012:97).

90-100 = Amat Baik

80-89 = Baik

70-79 = Cukup Baik

60-69 = Kurang Baik

<60 =Tidak Baik



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai peneliti dan pelaksana proses pembelajaran hingga siklus kedua pada bulan februari 2019, dengan berkolaborasi/dibantu oleh dua orang guru yaitu kepala sekolah SDN-1 Pahandut dan teman sejawat (wali kelas II) yang bertindak sebagai observer dan berfungsi sebagai teman diskusi dalam tahap refleksi dan *replanning*. Kompetensi dasar yang dijadikan topik dalam kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah kompetensi dasar :

- 1.8 Meyakini bahwa sikap kerja sama dan saling tolong menolong sebagai cerminan iman
- 2.8 Menunjukkan sikap kerja sama dan tolong menolong
- 3.8 Memahami sikap kerja sama dan tolong menolong
- 4.8 Mencontohkan sikap kerja sama dan tolong menolong.

A. Deskripsi Hasil Tindakan

Hasil Penenlitiian Tindakan Kelas tentang Penerapan Metode Bermain Peran Materi Kerja Sama dan Tolong Menolong Kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya ini diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus yang dilakukan dalam proses pemebelajaran di dalam kelas.

Penelitian ini diawali dengan kegiatan pra-tindakan dan dilanjutkan dengan tindakan penelitian yang dilakukan dalam dua siklus

1. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus Pertama

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi serta *replanning*, sebagai berikut :

a. Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan pada pembahasan sebelumnya di Bab I Pendahuluan bahwa, Berdasarkan hasil observasi saya yang pertama kali pada tanggal 15 januari 2018 yakni mengenai materi kerja sama dan tolong menolong sudah disampaikan di kelas 2 sekolah dasar. Materi ini adalah dasar dari sikap peserta didik dalam bersosialisasi di lingkungan masyarakat karena sikap kerja sama dan tolong menolong adalah kewajiban manusia sebagai makhluk sosial. Supaya peserta didik betul-betul memahami materi ini bukan hanya dapat menjawab beberapa pertanyaan dari guru ataupun hanya mengerti definisi dari kerja sama dan tolong menolong alangkah baiknya kalau peserta didik pun mampu memahami hakikat dan mengerti bagaimana melaksanakan kerja sama dan tolong menolong dalam kehidupan sehari-hari peserta didik baik disekolah maupun dirumah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti/guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*), menyiapkan beberapan adegan yang akan ditampilkan dan menyiapkan beberapa instrumen lainnya dalam pelaksanaan siklus pertama.

b. Pelaksanaan (*acting*)

Proses pembelajaran siklus pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 Januari 2019 pada pukul 07.00 – 08.45 WIB.

1) Aktivitas Guru

Pada kegiatan awal, guru sudah menyiapkan skenario yang akan ditampilkan siswa secara berkelompok. Sebelum itu guru sudah membagi kelompok di kelas menjadi 4 kelompok secara acak. Masing-masing kelompok mendapatkan skenario yang berbeda-beda yang akan mereka perankan di depan kelas dengan menggunakan beberapa media sederhana yang ada di dalam kelas.

Guru terlebih dahulu menjelaskan isi materi yang akan dipelajari hari ini mengenai tugas mereka dalam bermain peran. Setelah diberi waktu selama 30 menit, guru memanggil kelompok-kelompok secara acak untuk memainkan peran sesuai isi skenario yang sudah dibagikan. Dalam kegiatan bermain peran ini guru pun ikut membantu mengarahkan jalannya aktivitas ini agar siswa tidak kebingungan.

Kelompok lain yang belum mendapatkan giliran untuk tampil, mereka diminta untuk menyimak pertunjukan kelompok lain dengan tenang. Setelah semua kelompok maju

guru meminta semua siswa untuk memberikan kesimpulan dari hasil pertunjukkan yang mereka simak tadi. Setelah semua siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan pendapat mereka masing-masing selanjutnya guru memberikan kesimpulan secara umum dari beberapa pertunjukkan tadi.

Pada akhir pembelajaran untuk melihat pemahaman para siswa guru melakukan evaluasi melalui post tes untuk siswa yaitu mengerjakan soal latihan.

2) Aktivitas peserta didik

Pada kegiatan awal, siswa mendengarkan penejelasan isi materi kerja sama dan tolong menolong, sampai pada penjelasan mengenai tahapan-tahapan bermain peran. Setelah itu siswa pun dibagi menjadi 4 kelompok secara acak dan mendapatkan masing-masing satu skenario yang berbeda dan mereka diminta untuk menampilan di depan kelas dengan menggunakan beberapa media sederhana yang ada di dalam kelas. Masing-masing kelompok diberi waktu selama 30 menit untuk mempelajari isi skenario.

Skenario kelompok 1

Pagi-pagi sekali di hari minggu pak RW 1, memberikan pengumuman kepada warganya untuk melakukan gotong royong membersihkan drainase lingkungan kompleks aman damai.

Pak RT 1 : “selamat pagi warga kompleks aman damai, seomga hari ini dalam keadaan sehat wal afiat dikarenakan saya mengharapkan kehadiran bapak-bapak kompleks aman damai untuk gotong royong membersihkan drainase kompleks kita karena ini sudah memasuki musim penghujan. Agar nanti saluran air tidak macet. Terima kasih atas perhatiannya” dengan lantang melalui alat pengeras di masjid Al-ikhlas dilingkungan kompleks aman damai.

Setelah mendengar pengumuman dari pak RW 1, para warga pun bersiap-siap membawa peralatan dari rumah untuk bergotong royong

Pak ahmad : “ayo, kita bekerja sama membersihkan drainase dengan warga yang lain, sudahkah kamu bersiap-siap membawa peralatannya” panggil pak ahmad kepada tetangga sebelah rumahnya.

Pak rudi : “iya pak ahmad mari kita bekerja sama membersihkan lingkungan rumah kita agar tidak menimbulkan penyakit “ sahut pak rudi sembari keluar dari halaman rumahnya.

Mereka berdua pun bersama-sama ikut gotong royong bersama warga lainnya dilingkungan kompleks aman damai, mereka bekerja sama membersihkan lingkungan rumah agar nanti bersih dan

terhindar dari berbagai penyakit yang diakibatkan lingkungan yang kotor.

Ibu-ibu komplek pun juga ikut berpartisipasi, seperti ibu dita, ibu rina, ibu sarah dan ibu-ibu lainnya yang bekerja sama menyiapkan makanan dan minuman untuk bapak-bapak yang ikut bergotong royong.

Skenario kelompok 2

Pagi ini di kelas II SD maju jaya, para siswa masuk ke dalam kelas seperti biasa pada saat lonceng berbunyi. Ibu ani memberikan pengumuman kepada siswa kelas II bahwa teman sekelas mereka mereka yang bernama sarah mendapatkan musibah yaitu rumahnya tadi malam terkena kebakaran dan menghanguskan seluruh rumahnya.

Ibu Ani : “ Anak-anak, ibu mendapatkan berita duka bahwa teman kalian bernama sarah, tadi malam rumahnya terkena kebakaran hingga habis seluruh rumahnya, sukur mereka sekeluarga dapat menyelamatkan diri dan membawa dokumen-dokumen penting lainnya. Akan tetapi seluruh alat sekolah dan seragam sekolah sarah habis terbakar”
kata ibu ani dengan hati yang sedih

Rio : “apakah yang bisa kami tolong untuk sarah bu guru ?” tanya rio kepada bu ani, agar dapat membantu sarah.

Ibu ani : “kalian dapat menyumbangkan uang atau seragam sekolah dan alat-alat sekolah yang masih layak pakai. Nanti ibu akan berikan kepada sarah agar dia dapat kembali ke sekolah”

Tika : “apakah saya bisa menyumbangkan uang saja bu ?” tanya tika sambil ragu kepada bu ani.

Ibu ani : “kita bisa menyumbangkan apa saja kepada sarah, asalkan dengan niat hati yang ikhlas” jawab bu ani kepada seluruh siswa

Wulan : “sebagai ketua kelas aku siap untuk membantu mengumpulkan sumbangan dari teman-teman semua” tegas wulan sebagai ketua kelas

Ibu ani : “bagus, jadi besok ibu minta kepada siswa kelas II untuk saling bekerja sama membantu menumpulkan sumbangan untuk teman kita sarah!”

Skenario kelompok 3

Pada setiap hari kamis para siswa dan guru di sekolah dasar maju jaya mengadakan kerja bakti untuk membersihkan lingkungan sekolah. Para siswa dan guru saling bekerja sama untuk membersihkan lingkungan sekolah. Sebelum memulai bergotong royong kepala sekolah memberi arahan terlebih dahulu.

Kepala sekolah : “kepada seluruh siswa dan dewan guru agar saling membantu, agar lingkungan sekolah kita menjadi

bersih dan nyaman sehingga terhindar dari berbagai penyakit yang diakibatkan oleh lingkungan yang kotor”.

Semua siswa dari kelas satu hingga kelas enam semua mengambil posisi mereka masing-masing, ada yang menyapu kelas, ada yang mengepel lantai dan ada yang menyapu halaman sekolah.

Andi : “aku, bayu dan reza akan menyapu lantai kelas, dan sinta, rini dan susi mengepel lantai setelah kami selesai menyapu”. Ucap andi yang sebagai ketua kelas II untuk membagi tugas mereka.

Sinta :”baiklah kami akan mengepel lantai setelah kalian selesai menyapu” sahut sinta dengan semangat.

Mereka semua saling membantu, sehingga lingkungan sekolah menjadi bersih dan sehat.

Pak jaka : “ayo semua anak-anak tolong bapak untuk mengumpulkan sampah dan memasukkan kedalam tong sampah” perintah pak jaka kepada siswa yang ada disekitarnya.

Rudi : “baik pak saya dan teman-teman akan memilah sampah untuk dimasukkan kedalam tong sampah”. Sahut rudi segera mengiyakan perintah pak jaka.

Dan pada hari itu semua warga sekolah dasar maju jaya saling tolong menolong dalam membersihkan lingkungan sekolah, untuk menjad manfaat bagi mereka semua.

Skenario kelompok 4

Malam ini masjid Al-ikhlas akan mengadakan acara isra mi'raj, sehingga pada pagi ini seluruh warga lingkungan masjid al-ikhlas ramai-ramai menuju masjid untuk melakukan kegiatan gotong royong membersihkan dan menyiapkan masjid untuk acara malam ini.

Ahmad : “ assalammua'alaikum, terima kasih kepada bapak dan ibu warga lingkungan masjid Al-Ikhlas sudah bersedia datang untuk persiapan acara isra mi'raj malam ini” ucap pengurus masjid Al-Ikhlas.

Para warga sudah mulai melakukan gotong royong, para bapak-bapak ada yang membersihkan karpet, menyapu lantai masjid, mengepel, membersihkan langit-langit atap masjid dan membersihkan halaman depan masjid. Sedangkan, para ibu-ibu mereka semua bekerja sama untuk menyiapkan hidangan untuk acara isra mi'raj.

Bayu : “alhamdulillah malam ini kita dapat menyelenggarakan acara isra mi'raj di masjid kita ini, semua warga pun antusias untuk melakukan gotong

royong menyiapkan acara ini” ucap bayu pada saat istirahat sambil minum secangkir kopi.

Ilham : “iya aku sangat bersyukur sekali tinggal dilingkungan ini semuanya mempunyai semangat kerja sama yang tinggi” sahut ilham menjawab perkataan bayu.

Bayu : “makanya kita dengan tetangga harus saling menghormati dan saling membantu agar warga kita ini semakin solid dalam melakukan berbagai macam acara”

Rita : “ iya kami para ibu-ibu pun semangat bekerja sama untuk memasak hidangan untuk malam ini” sahut rita menimpali percakan bayu dan ilham.

Hari semakin sore pekerjaan para bapak dan para ibu pun sudah selesai mereka pulang masing-masing keruamh untuk menyiapkan diri berhadir di acara isra mi'raj malam ini.

Setelah 30 menit berjalan, mereka di panggil secara acak untuk memainkan peran sesuai isi skenario yang sudah dibagikan. Dalam kegiatan bermain peran ini mereka pun di bantu oleh guru untuk mengarahkan jalannya aktivitas ini agar siswa tidak kebingungan. Kelompok lain yang belum mendapatkan giliran untuk tampil, mereka diminta untuk menyimak pertunjukkan kelompok lain dengan tenang.

Setelah semua kelompok maju, Guru akan memberikan kesimpulan dari seluruh adegan yang telah dimainkan oleh peserta didik. Pada kegiatan akhir, peserta didik mendapatkan soal pos test mengenai materi kerja sama dan tolong menolong dan dikerjakan secara perorang.

3) Masalah-masalah yang ditemui dalam proses pembelajaran dan upaya penyelesaiannya

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran siklus pertama guru/peneliti menemui berbagai masalah atau kendala diantaranya sebagian siswa sulit memahami dari aturan metode bermain peran dan peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memerankan isi dari skenario yang diberikan guru, sehingga membuat kelas menjadi tidak kondusif. Dalam pelaksanaan bermain peran sebagian besar peserta didik hanya seperti membaca teks tanpa penghayatan peran yang dimainkan. Banyak teman-teman yang menonton menertawakan kelompok yang sedang maju, jadi merusak konsentrasi kelompok lain.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran guru/peneliti sebisa mungkin mengarahkan kelompok yang maju untuk sungguh-sungguh dalam bermain peran. Dan untuk kelompok yang belum maju, guru/peneliti memberikan tugas untuk berdiskusi memberikan kesimpulan dari adegan yang sedang dimainkan oleh kelompok lain. Sehingga

meminimalkan kegaduhan yang ada di kelas, menjadikan siswa lebih aktif dalam memperhatikan kelompok yang sedang bertugas.

c. Observasi

1. Observasi terhadap aktivitas siswa

Observasi terhadap aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran menunjukkan bahwa pada awalnya pelaksanaan pembelajaran belum sesuai dengan yang direncanakan, tetapi siswa cukup antusias mengikuti kegiatan “bermain peran”. Media yang disediakan adalah barang-barang yang ada dikelas serta lembar skenario yang dibagikan guru.

Aktivitas siswa yang diobservasi adalah kemampuan menjawab pertanyaan guru tentang pelajaran sebelumnya pada kegiatan appersepsi, keaktifan dalam proses pembelajaran, kemampuan dalam bermain peran sesuai dengan isi skenario, kemampuan bekerja sama dengan kelompok, kemampuan menjawab pertanyaan guru secara lisan dalam kegiatan menyimpulkan pelajaran dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan post tes.

Hasil analisis data observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1
Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Siklus Pertama

No	Aktivitas yang diamati	Skor Nilai				
		Ob 1	Ob 2	Jumlah	Rata-rata	Ket
1	Kegiatan awal					
	Kemampuan menjawab pertanyaan guru tentang materi yang akan disampaikan dalam apersepsi	77	75,4	152,4	76,2	CB
2	Kegiatan inti					
	a. Keaktifan dalam proses pembelajaran	76	76	162	76	CB
	b. Kemampuan dalam memerankan suatu adegan dalam permainan peran	75,6	75,8	151,4	75,7	CB
	c. Kemampuan bekerja sama dengan kelompok	76,2	76,3	152,5	76,3	CB
	d. Kemampuan pemahaman materi kerja sama dan tolong menolong	76,8	77,1	153,9	76,9	CB
	e. Kemampuan menjawab pertanyaan guru secara lisan saat menyimpulkan pelajaran	75,8	76,2	152	76	CB
3	Kegiatan akhir					
	Ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	78,1	77,1	155,2	77,6	CB
Jumlah		535,6	533,7			
Rata-rata Observer		76,5	76,3			
Rata-rata akhir		76,4				CB

90-100 = Amat Baik
80-89 = Baik
70-79 = Cukup Baik
60-69 = Kurang Baik
<60 = Tidak Baik

Ob 1 = Observer 1
Ob 2 = Observer 2

2. Observasi terhadap aktivitas guru

Aktivitas siswa tersebut sangat dipengaruhi oleh aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran guru terlihat lebih banyak membantu siswa pada saat bermain siswa dan membantu mengarahkan hal yang harus dilakukan siswa, sehingga kelas menjadi sedikit kurang kondusif. Aktivitas guru lebih banyak membantu kelompok yang kurang memahami dalam bermain peran, sehingga siswa yang belum maju banyak yang kurang memperhatikan.

Aktivitas guru yang diobservasi adalah apersepsi (menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari), kemampuan menarik perhatian siswa terhadap topik yang akan dipelajari, kemampuan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, kemampuan memberikan motivasi terhadap siswa, kemampuan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran, kemampuan melibatkan siswa dalam menyimpulkan pelajaran, teknik pelaksanaan evaluasi dan kemampuan menutup pelajaran.

Hasil analisis data observasi terhadap aktivitas guru pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1
Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Siklus Pertama

No	Aktivitas yang diamati	Skor Nilai				
		Ob 1	Ob 2	Jumlah	Rata-rata	Ket
1	Kegiatan awal					
	Apersepsi pelajaran memberikan (membuka dengan beberapa	80	83	163	81,5	B

	pertanyaan yang berhubungan dengan materi)					
2	Kegiatan inti					
	a. Menarik perhatian siswa	78	80	158	79	CB
	b. Melibatkan siswa	82	83	165	82,5	B
	c. Memotivasi siswa	76	76	152	76	B
	d. Menerapkan metode bermain peran	76	78	142	71	CB
	e. Memberikan penghargaan atau penguatan	70	72	142	71	CB
	f. Menyimpulkan pelajaran bersama siswa	80	83	163	81,5	B
3	Kegiatan akhir					
	a. Pelaksanaan evaluasi (post test)	83	85	168	84	B
	b. Menutup pembelajaran	83	85	168	84	B
Jumlah		708	725			
Rata-rata Observer		78,7	80,6			
Rata-rata akhir		79,7				B

Keterangan :

90-100 = Amat Baik
 80-89 = Baik
 70-79 = Cukup Baik
 60-69 = Kurang Baik
 <60 = Tidak Baik

Ob 1 = Observer 1
 Ob 2 = Observer 2

d. Refleksi dan *replanning* (perencanaan ulang)

Dari pelaksanaan proses pembelajaran siklus pertama, menurut analisa guru/peneliti berkolaborasi dengan observer terhadap keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus pertama.

- 1) Guru belum terbiasa menciptakan suasana pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran. Pada saat proses pembelajaran guru terlihat lebih banyak membantu kelompok yang maju daripada memperhatikan siswa yang belum maju, sehingga pada saat aktivitas berlangsung suasana menjadi ribut dan kurang kondusif. Hasil

observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran siklus pertama mencapai skor rata (79,7) dan tergolong cukup baik.

- 2) Sebagian siswa belum terbiasa menerapkan metode bermain peran dan kurang memahami langkah-langkah dari bermain peran, sehingga suasana kelas menjadi agak sedikit gaduh. Proses pembelajaran lebih didominasi bantuan dari guru dalam mengarahkan, sementara siswa yang sedang memperhatikan jalannya proses pembelajaran kurang terkendali akibatnya kelas menjadi kurang kondusif.
- 3) Masih ada siswa yang masih belum mehami makna dari kerja sama dan tolong menolong. Dilihat melalui post tes yang diberikan guru pada akhir pembelajaran.
- 4) Respon siswa terhadap penerapn metode bermain peran dalam proses pembelajaran adalah semua siswa merasa senang, 75% siswa merasa terbantu untuk menerima dan memahami pelajaran, 42% siswa merasa waktu yang disediakan tidak cukup dalam bermain peran, 33% masih merasakan kesulitan dalam memahami isi dialog, meinkan peran dan semua siswa menyatakan senang melakukan kegiatan bermain peran.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai maka pada pelaksanaan siklus berikutnya dibuat perencanaan sebagai berikut :

- 1) Lebih banyak memberikan motivasi belajar siswa dan meningkatkan prestasi.
- 2) Mengadakan diskusi untuk masing-masing kelompok sehingga diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Lebih intensif membimbing siswa yang mengalami kesulitan .
- 4) Menyediakan media yang bervariasi dan merangsang minat belajar siswa.
- 5) Mengkombinasikan metode bermain peran dengan metode diskusi agar suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih bersemangat.

2. Deskripsi Hasil tindakan Siklus Kedua

Siklus kedua terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, sebagai berikut :

a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan pada siklus kedua ini sesuai dengan *replanning* siklus pertama, yaitu :

- 1) Lebih banyak memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.
- 2) Lebih intensif membimbing siswa yang mengalami kesulitan.
- 3) Memberikan penghargaan kepada siswa atau kelompok yang sudah menampilkan perannya.

- 4) Menyediakan media yang bervariasi dan merangsang minat belajar siswa.
- 5) Mengkombinasikan metode bermain peran dengan metode diskusi agar siswa menjadi lebih faham mengenai materi ini.

b. Pelaksanaan (*acting*)

Proses pembelajaran siklus pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 Februari 2019 pada pukul 09.00 – 11.00 WIB.

1) Aktivitas Guru

Pada kegiatan awal, guru sudah menyiapkan skenario yang ditampilkan pada siklus pertama. Akan tetapi, pada siklus kedua ini setiap kelompok mendapatkan skenario yang berbeda. Masing-masing kelompok mendapatkan skenario yang berbeda-beda yang akan mereka perankan di depan kelas dengan menggunakan beberapa media sederhana yang ada di dalam kelas.

Guru terlebih dahulu menjelaskan isi materi yang akan dipelajari hari ini mengenai tugas mereka dalam bermain peran. Setelah diberi waktu selama 30 menit, guru memanggil kelompok-kelompok secara acak untuk memainkan peran sesuai isi skenario yang sudah dibagikan. Dalam kegiatan bermain peran ini guru pun ikut membantu mengarahkan jalannya aktivitas ini agar siswa tidak kebingungan.

Kelompok lain yang belum mendapatkan giliran untuk tampil, mereka diminta untuk menyimak pertunjukkan kelompok lain dengan tenang. Selain itu juga mereka setelah selesai semua pertunjukkan semua kelompok diminta berdiskusi untuk menyimpulkan semua adegan yang sudah mereka simak tadi. Setelah semua kelompok memberikan kesimpulan sesuai dengan pendapat mereka masing-masing selanjutnya guru memberikan kesimpulan secara umum dari beberapa pertunjukkan tadi.

Pada akhir pembelajaran untuk melihat pemahaman para siswa guru melakukan evaluasi melalui post tes untuk siswa yaitu mengerjakan soal latihan.

2) Aktivitas peserta didik

Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok acak. Masing-masing kelompok mendapatkan kertas yang berisi beberapa skenario yang akan dimainkan peserta didik, setelah mendapatkan kelompok dan mendapatkan adegan yang harus diperankan. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru bagaimana aturan dari metode bermain peran yang berhubungan dengan materi kerja sama dan tolong menolong. Peserta didik diberi 30 menit waktu untuk membaca isi skenario dan arahan yang diberikan guru bersama kelompok masing-masing. Setelah itu, peserta didik dipanggil berkelompok secara acak untuk

menampilkan adegan dengan skenario yang sudah di pelajari mereka dengan arahan guru. Kelompok yang belum maju diminta untuk memperhatikan adegan yang dimainkan oleh kelompok lain.

Skenario kelompok 1

Pagi-pagi sekali di hari minggu pak RW 1, memberikan pengumuman kepada warganya untuk melakukan gotong royong membersihkan drainase lingkungan komplek aman damai.

Pak RT 1 : “selamat pagi warga komplek aman damai, seomga hari ini dalam keadaan sehat wal afiat dikarenakan saya mengharapkan kehadiran bapak-bapak komplek aman damai untuk gotong royong membersihkan drainase komplek kita karena ini sudah memasuki musim penghujan. Agar nanti saluran air tidak macet. Terima kasih atas perhatiannya” dengan lantang melalui alat pengeras di masjid Al-ikhlas dilingkungan komplek aman damai.

Setelah mendengar pengumuman dari pak RW 1, para warga pun bersiap-siap membawa peralatan dari rumah untuk bergotong royong

Pak ahmad : “ayo, kita bekerja sama membersihkan drainase dengan warga yang lain, sudahkah kamu bersiap-siap membawa peralatannya” panggil pak ahmad kepada tetangga sebelah rumahnya.

Pak rudi : “iya pak ahmad mari kita bekerja sama membersihkan lingkungan rumah kita agar tidak menimbulkan penyakit “ sahut pak rudi sembari keluar dari halaman rumahnya.

Mereka berdua pun bersama-sama ikut gotong royong bersama warga lainnya dilingkungan komplek aman damai, mereka bekerja sama membersihkan lingkungan rumah agar nanti bersih dan terhindar dari berbagai penyakit yang diakibatkan lingkungan yang kotor.

Ibu-ibu komplek pun juga ikut berpartisipasi, seperti ibu dita, ibu rina, ibu sarah dan ibu-ibu lainnya yang bekerja sama menyiapkan makanan dan minuman untuk bapak-bapak yang ikut bergotong royong.

Skenario kelompok 2

Pagi ini di kelas II SD maju jaya, para siswa masuk ke dalam kelas seperti biasa pada saat lonceng berbunyi. Ibu ani memberikan pengumuman kepada siswa kelas II bahwa teman sekelas mereka mereka yang bernama sarah mendapatkan musibah yaitu rumahnya tadi malam terkena kebakaran dan menghanguskan seluruh rumahnya.

Ibu Ani : “ Anak-anak, ibu mendapatkan berita duka bahwa teman kalian bernama sarah, tadi malam rumahnya terkena kebakaran hingga habis seluruh rumahnya, sukur mereka

sekeluarga dapat menyelamatkan diri dan membawa dokumen-dokumen penting lainnya. Akan tetapi seluruh alat sekolah dan seragam sekolah sarah habis terbakar” kata ibu ani dengan hati yang sedih

Rio : “apakah yang bisa kami tolong untuk sarah bu guru ?” tanya rio kepada bu ani, agar dapat membantu sarah.

Ibu ani : “kalian dapat menyumbangkan uang atau seragam sekolah dan alat-alat sekolah yang masih layak pakai. Nanti ibu akan berikan kepada sarah agar dia dapat kembali ke sekolah”

Tika : “apakah saya bisa menyumbangkan uang saja bu ?” tanya tika sambil ragu kepada bu ani.

Ibu ani : “kita bisa menyumbangkan apa saja kepada sarah, asalkan dengan niat hati yang ikhlas” jawab bu ani kepada seluruh siswa

Wulan : “sebagai ketua kelas aku siap untuk membantu mengumpulkan sumbangan dari teman-teman semua” tegas wulan sebagai ketua kelas

Ibu ani : “bagus, jadi besok ibu minta kepada siswa kelas II untuk saling bekerja sama membantu menumpulkan sumbangan untuk teman kita sarah!”

Skenario kelompok 3

Pada setiap hari kamis para siswa dan guru di sekolah dasar maju jaya mengadakan kerja bakti untuk membersihkan lingkungan sekolah. Para siswa dan guru saling bekerja sama untuk membersihkan lingkungan sekolah. Sebelum memulai bergotong royong kepala sekolah memberi arahan terlebih dahulu.

Kepala sekolah : “kepada seluruh siswa dan dewan guru agar saling membantu, agar lingkungan sekolah kita menjadi bersih dan nyaman sehingga terhindar dari berbagai penyakit yang diakibatkan oleh lingkungan yang kotor”.

Semua siswa dari kelas satu hingga kelas enam semua mengambil posisi mereka masing-masing, ada yang menyapu kelas, ada yang mengepel lantai dan ada yang menyapu halaman sekolah.

Andi : “aku, bayu dan reza akan menyapu lantai kelas, dan sinta, rini dan susi mengepel lantai setelah kami selesai menyapu”. Ucap andi yang sebagai ketua kelas II untuk membagi tugas mereka.

Sinta :”baiklah kami akan mengepel lantai setelah kalian selesai menyapu” sahut sinta dengan semangat.

Mereka semua saling membantu, sehingga lingkungan sekolah menjadi bersih dan sehat.

Pak jaka : “ayo semua anak-anak tolong bapak untuk mengumpulkan sampah dan memasukkan kedalam tong

sampah” perintah pak jaka kepada siswa yang ada disekitarnya.

Rudi : “baik pak saya dan teman-teman akan memilah sampah untuk dimasukkan kedalam tong sampah”. Sahut rudi segera mengiyakan perintah pak jaka.

Dan pada hari itu semua warga sekolah dasar maju jaya saling tolong menolong dalam membersihkan lingkungan sekolah, untuk menjad manfaat bagi mereka semua.

Skenario kelompok 4

Malam ini masjid Al-ikhlas akan mengadakan acara isra mi'raj, sehingga pada pagi ini seluruh warga lingkungan masjid al-ikhlas ramai-ramai menuju masjid untuk melakukan kegiatan gotong royong membersihkan dan menyiapkan masjid untuk acara malam ini.

Ahmad : “ assalammua'alaikum, terima kasih kepada bapak dan ibu warga lingkungan masjid Al-Ikhlas sudah bersedia datang untuk persiapan acara isra mi'raj malam ini” ucap pengurus masjid Al-Ikhlas.

Para warga sudah mulai melakukan gotong royong, para bapak-bapak ada yang membersihkan karpet, menyapu lantai masjid, mengepel, membersihkan langit-langit atap masjid dan membersihkan halaman depan masjid. Sedangkan, para ibu-ibu

mereka semua bekerja sama untuk menyiapkan hidangan untuk acara isra mi'raj.

Bayu : “alhamdulillah malam ini kita dapat menyelenggarakan acara isra mi'raj di masjid kita ini, semua warga pun antusias untuk melakukan gotong royong menyiapkan acara ini” ucap bayu pada saat istirahat sambil minum secangkir kopi.

Ilham : “iya aku sangat bersyukur sekali tinggal dilingkungan ini semuanya mempunyai semangat kerja sama yang tinggi” sahut ilham menjawab perkataan bayu.

Bayu : “makanya kita dengan tetangga harus saling menghormati dan saling membantu agar warga kita ini semakin solid dalam melakukan berbagai macam acara”

Rita : “ iya kami para ibu-ibu pun semangat bekerja sama untuk memasak hidangan untuk malam ini” sahut rita menimpali percakan bayu dan ilham.

Hari semakin sore pekerjaan para bapak dan para ibu pun sudah selesai mereka pulang masing-masing keruamh untuk menyiapkan diri berhadir di acara isra mi'raj mala ini.

Setelah semua kelompok maju menampilkan perannya, siswa diminta untuk berdiskusi dengan teman satu kelompoknya

agar dapat memberikan kesimpulan materi kerja sama dan tolong menolong dari beberapa adegan yang sudah dimainkan oleh kelompok lain. Guru akan membantu memberikan kesimpulan dari seluruh adegan yang telah dimainkan oleh peserta didik. Pada kegiatan akhir, peserta didik mendapatkan soal pos test mengenai materi kerja sama dan tolong menolong dan dikerjakan secara perorang..

3) Masalah-masalah yang ditemui dalam proses pembelajaran dan upaya penyelesaiannya

Dalam proses pembelajaran siklus kedua terdapat masalah yang dihadapi, yaitu :

- a) Kegiatan diskusi sedikit menyita waktu maka waktu yang seharusnya untuk melaksanakan kegiatan yang lain menjadi tersita/terkurangi.
- b) Sebagian siswa belum memiliki percaya diri untuk tampil dalam bermain peran sehingga hasilnya kurang mendapatkan penghayatan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dalam proses pembelajaran kesempatan untuk berdiskusi mengambil kesimpulan lebih ditambah waktunya sehingga siswa mendapatkan pemahaman yang maksimal. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan rasa

percaya diri agar dilain kesempatan siswa akan menampilkan dengan maksimal.

e. Observasi

Berdasarkan hasil observasi ketika proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa suasana pembelajaran pada siklus kedua ini cukup menyenangkan. Komunikasi yang tercipta merupakan komunikasi multi arah, dan siswa sudah terbiasa dengan suasana pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Penerapan metode bermain peran dikombinasikan dengan metode diskusi menjadikan siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran.

1. Observasi terhadap aktivitas siswa

Observasi terhadap aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran menunjukkan bahwa pada awalnya pelaksanaan pembelajaran belum sesuai dengan yang direncanakan, tetapi siswa cukup antusias mengikuti kegiatan “bermain peran”. Media yang disediakan adalah barang-barang yang ada dikelas serta lembar skenario yang dibagikan guru.

Aktivitas siswa yang diobservasi adalah kemampuan menjawab pertanyaan guru tentang pelajaran sebelumnya pada kegiatan appersepsi, keaktifan dalam proses pembelajaran, kemampuan dalam bermain peran sesuai dengan isi skenario,

kemampuan bekerja sama dengan kelompok, kemampuan menjawab pertanyaan guru secara lisan dalam kegiatan menyimpulkan pelajaran dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan post tes.

Hasil analisis data observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5.1
Data Hasil Observasi Terhadap Siswa siklus Kedua

No	Aktivitas yang diamati	Skor Nilai				
		Ob 1	Ob 2	Jumlah	Rata-rata	Ket
1	Kegiatan awal					
	Kemampuan menjawab pertanyaan guru tentang materi yang akan disampaikan dalam apersepsi	82,5	84,4	166,9	83,5	B
2	Kegiatan inti					
	a. Keaktifan dalam proses pembelajaran	78,7	81,5	160,2	80,1	B
	b. Kemampuan memerankan suatu adegan dalam permainan peran	80,7	80	160,7	80,4	B
	c. Kemampuan bekerja sama dengan kelompok	80,3	80,3	160,3	80,3	B
	d. Kemampuan pemahaman materi kerja sama dan tolong menolong	80,9	81,3	162,2	81,1	B
	e. Kemampuan berdiskusi bersama kelompok untuk memberi kesimpulan dari beberapa adegan tadi	81,5	80	161,5	80,7	B
	f. Kemampuan menjawab pertanyaan guru secara lisan saat menyimpulkan pelajaran	82,6	80	162,8	81,4	B
3	Kegiatan akhir					
	Ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	83,7	81,4	165,1	82,5	B
Jumlah		651	648,8			
Rata-rata Observer		81,4	81			
Rata-rata akhir		81,2				B

Keterangan :	Ob 1 = Observer 1
90-100 = Amat Baik	Ob 2 = Observer 2
80-89 = Baik	
70-79 = Cukup Baik	
60-69 = Kurang Baik	<60 =Tidak Baik

2. Observasi terhadap aktivitas guru

Aktivitas siswa tersebut sangat dipengaruhi oleh aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran guru terlihat lebih banyak membantu siswa pada saat bermain siswa dan membantu mengarahkan hal yang harus dilakukan siswa, sehingga kelas menjadi sedikit kurang kondusif. Aktivitas guru lebih banyak membantu kelompok yang kurang memahami dalam bermain peran, sehingga siswa yang belum maju banyak yang kurang memperhatikan.

Aktivitas guru yang diobservasi adalah apersepsi (menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari), kemampuan menarik perhatian siswa terhadap topik yang akan dipelajari, kemampuan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, kemampuan memberikan motivasi terhadap siswa, kemampuan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran, kemampuan melibatkan siswa dalam menyimpulkan pelajaran, teknik pelaksanaan evaluasi dan kemampuan menutup pelajaran.

Hasil analisis data observasi terhadap aktivitas guru pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6.1
Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Siklus Kedua

No	Aktivitas yang diamati	Skor Nilai				
		Ob 1	Ob 2	Jumlah	Rata-rata	Ket
1	Kegiatan awal					
	Apersepsi (membuka pelajaran dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi)	83	85	168	84	B
2	Kegiatan inti					
	a. Menarik perhatian siswa	87	90	177	88,5	B
	b. Melibatkan siswa	87	90	177	88,5	B
	c. Menerapkan metode bermain peran	90	88	178	89	B
	d. Kemampuan mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi kelompok masing-masing untuk memberikan kesimpulan	85	90	175	87,5	B
	e. Memberikan penghargaan atau penguatan	87	83	170	85	B
	f. Menyimpulkan pelajaran bersama siswa	88	90	178	89	B
3	Kegiatan akhir					
	a. Pelaksanaan evaluasi (post test)	85	85	170	85	B
	b. Menutup pembelajaran	80	87	167	83,5	B
Jumlah		776	790			
Rata-rata Observer		86,2	87,8			
Rata-rata akhir		87				B

Keterangan :

90-100 = Amat Baik
 80-89 = Baik
 70-79 = Cukup Baik
 60-69 = Kurang Baik
 <60 = Tidak Baik

Ob 1 = Observer 1
 Ob 2 = Observer 2

f. Refleksi

Dari pelaksanaan proses pembelajaran siklus kedua yang telah diobservasi oleh observer, maka guru/peneliti berkolaborasi dengan observer melakukan refleksi. Dari hasil refleksi menunjukkan keberhasilan yang terjadi pada siklus kedua.

- 1) Aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat antusias dan dapat mengikuti permainan peran dengan baik sesuai tugas peran masing-masing. Siswa mampu membangun kerjasama kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Siswa dapat memahami makna dari kerja sama dan tolong menolong dilihat dari kesimpulan yang mereka buat dengan berdiskusi antar kelompok.
- 2) Meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan mengkombinasikan beberapa metode mengajar. Guru intensif membimbing siswa pada saat mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, dan dapat memberikan motivasi kepada siswa sehingga mereka lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari data hasil observasi terhadap aktivitas guru yang meningkat dari skor rata-rata (76,4) pada siklus pertama menjadi (81,2) pada siklus kedua.
- 3) Respon siswa terhadap proses pembelajaran pada siklus kedua adalah semua siswa merasa senang, siswa yang merasa terbantu menerima pelajaran meningkat dari 75% menjadi 92 %. Pengelolaan waktu menunjukkan perbaikan karena siswa yang menyatakan waktu untuk

pelaksanaan permainan tidak memadai menurun dari 42% menjadi 33%, siswa yang merasa kesulitan menurun dari 33% menjadi 17%

- 4) Fakta tersebut menunjukkan proses pembelajaran dengan mengkombinasikan metode bermain peran dan metode diskusi dapat diterima dan dilaksanakan dengan baik oleh siswa dan guru dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut membuat peneliti bersama rekan kolaborasi/observer mengambil keputusan untuk menyudahi kegiatan penelitian sampai siklus II saja.

B. Deskripsi Model Tindakan

Penelitian tentang Penerapan Metode Bermain Peran Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Kerja Sama Dan Tolong Menolong Kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan (*action research*) dengan model penelitian kolaborasi dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Adapun tahapan dari pelaksanaan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada metode Kemmis dan Taggart yang meliputi empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*Action*), Pengamatan (*observation*), dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Teori ini dikutip dari buku Rochiati Wiriadmadja. (metodologi penelitian : 66. 2008)

1. Deskripsi Model Tindakan Siklus Pertama
 - a. Tahap Perencanaan

Kegiatan utama yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap perencanaan ini yaitu:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi kerja sama dan tolong menolong, yang didalamnya menggunakan metode Role Playing.
- 2) Membuat instrumen penelitian, berupa lembar pengamatan (observasi) terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik
- 3) Membuat skenario untuk 4 kelompok
- 4) Menyusun alat-test berupa soal-soal evaluasi.
- 5) Membagi siswa menjadi 4 kelompok secara acak.
- 6) Membuat kuesioner tertutup untuk mengetahui respon dan tanggapan siswa terhadap tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.
- 7) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas

b. Tahap tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus pertama ini peneliti di bantu oleh guru (kolaborator) untuk melaksanakan proses pembelajaran yang telah direncanakan dalam RPP. Penelitian ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 25 januari 2019.

c. Tahap Observasi

Dalam kegiatan pengamatan peneliti dan guru mengumpulkan serta menyusun data yang diperoleh dari proses pembelajaran. Fokus pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran Pengamatan terhadap aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah disusun oleh peneliti dalam proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Aktivitas guru dalam proses pembelajaran, kegiatan pengamatan terhadap aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun dan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

d. Tahap refleksi

- 1) Merefleksi proses pembelajaran yang telah terlaksana
- 2) Mencatat kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran
- 3) Melakukan diskusi dengan guru (kolaborator) untuk merencanakan perbaikan pelaksanaan tindakan kelas untuk digunakan pada siklus berikutnya berdasarkan kekurangan pada siklus pertama.
- 4) Menentukan tindakan yang perlu diulang atau diganti yang dilaksanakan di siklus kedua.

2. Deskripsi Model Tindakan Siklus Kedua

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan utama yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap perencanaan ini yaitu:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi kerja sama dan tolong menolong, yang didalamnya sudah menyesuaikan dengan hasil diskusi bersama observer pada tahap refleksi siklus pertama.
- 2) Menambah metode pada siklus kedua, yaitu metode diskusi yang dikombinasikan bersama metode bermain peran.
- 3) Membuat media untuk bermain peran lebih kreatif.
- 4) Menyusun alat-test berupa soal-soal evaluasi.
- 5) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas

b. Tahap Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus kedua ini peneliti dibantu oleh guru (kolaborator) untuk melaksanakan proses pembelajaran yang telah direncanakan dalam RPP dan hasil diskusi bersama observer. Penelitian ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 14 februari 2019.

c. Tahap Observasi

Dalam kegiatan pengamatan peneliti dan guru mengumpulkan serta menyusun data yang diperoleh dari proses pembelajaran. Fokus pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran Pengamatan terhadap aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah disusun oleh peneliti dalam proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Aktivitas guru dalam proses pembelajaran, kegiatan pengamatan terhadap aktivitas guru dalam mengelolah proses pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun dan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

d. Tahap Refleksi

- 1) Merefleksi proses pembelajaran yang telah terlaksana
- 2) Evaluasi tindakan siklus kedua

Tabel 7
Rancangan Kegiatan Penelitian

Siklus	Tahapan	Jenis kegiatan
Pertama	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). 2. Menyiapkan 4 buah skenario. 3. Membagi siswa menjadi 4 kelompok secara acak. 4. Menyiapkan lembar observasi. 5. Menyiapkan alat evaluasi 6. Menyiapkan. kuesioner respon siswa.

	Tindakan	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tahapan metode bermain peran
	Observasi	Pelaksanaan observasi berdasarkan format yang telah disusun : 1. Mencatat hasil observasi terhadap aktivitas siswa. 2. Mencatat hasil observasi aktivitas guru.
	Refleksi	1. Melakukan pertemuan dengan observer untuk membahas hasil observasi. 2. Mengidentifikasi masalah yang ditemukan dalam siklus pertama, dan mencari alternatif pemecahannya. 3. Menentukan tindakan untuk siklus selanjutnya.
Kedua	perencanaan	Menyusun RPP untuk siklus kedua
Catatan : dilaksanakan jika siklus pertama belum berhasil.	Tindakan	Pelaksanaan rencana tindakan kedua
	Observasi	Pengumpulan data tindakan kedua
	Refleksi	Evaluasi tindakan kedua

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1) Pembahasan Hasil Partisipasi Siswa

a. Siklus Pertama

Proses pembelajaran siklus pertama belum berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Menurut analisa peneliti dan observer, hal ini disebabkan siswa belum terbiasa dengan kondisi belajar dengan menerapkan metode bermain peran. Siswa kurang memahami instruksi guru sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Selain itu pembelajaran lebih didominasi oleh siswa yang unggul, sementara siswa yang kurang unggul lebih terlihat pasif sehingga hasil belajar menjadi tidak merata. Dalam menjelaskan langkah-langkah permainan peran bahasa guru kurang dapat dipahami oleh siswa, guru terlalu banyak memberikan bantuan kepada siswa yang belum memahami isi skenario sehingga kurang memperhatikan serta memberikan motivasi kepada kelompok yang sedang menyimak dari adegan tersebut.

b. Siklus Kedua

Proses pembelajaran siklus kedua berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Menurut analisa peneliti dan observer, hal ini disebabkan karena siswa sangat termotivasi mengikuti pembelajaran. Dengan mengkombinasikan metode bermain peran dengan metode diskusi suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan cukup merangsang motivasi, dan daya faham siswa. Aktivitas utama yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran ada dua aspek yaitu memainkan beberapa peran yang dilakukan berkelompok, masing-

masing kelompok mempunyai skenario yang berbeda masalahnya. Selanjutnya, kelompok yang sudah maju atau belum maju harus menyimak dari adegan yang ditampilkan kelompok lain akhirnya masing-masing kelompok dapat berdiskusi dengan kelompoknya untuk mendapatkan kesimpulan dari beberapa adegan yang sudah disimak tadi.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan perbaikan, terutama pada aspek kemampuan kerjasama antar siswa. Menurut analisa peneliti dan observer hal ini disebabkan karena pada siklus pertama siswa dikondisikan untuk melakukan bermain peran saja, tidak perlu memperhatikan kelompok lain dan masing-masing kelompok tidak diberi kewajiban untuk menyampaikan kesimpulan, sehingga suasana kelas menjadi sedikit gaduh karena kurang perhatian dari kelompok lain. Sedangkan pada siklus kedua ini siswa dikondisikan tidak hanya untuk bermain peran saja akan tetapi mereka juga harus menyimak dari setiap adegan untuk berdiskusi menarik kesimpulan untuk disampaikan kepada guru.

2) Pembahasan Prestasi mata Pelajaran

Data tentang hasil belajar siswa pada kedua siklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus pertama, siswa menjadi lebih memahami makna dari kerjasama dan tolong menolong, sehingga mereka ingin melakukannya di kehidupan sehari-hari mereka. Pada saat menjawab post tes dari guru pun siswa mendapatkan nilai yang

memuaskan dan hanya sedikit siswa yang masih belum memahami. Karena pada saat pelaksanaan metode bermain peran para siswa ada yang tidak memperhatikan dan kelas menjadi gaduh. Hasil belajar siswa pada siklus kedua lebih meningkat dari pada siklus pertama dikarenakan pada siklus kedua metode bermain peran dikombinasikan dengan metode diskusi. Hal ini menjadikan siswa lebih aktif, karena setelah mereka melihat adegan dari kelompok lain mereka pun juga diminta untuk berdiskusi dengan masing-masing kelompok untuk mengambil kesimpulan dari beberapa adegan. Dari hasil post tes pada siklus kedua diketahui bahwa pembelajaran lebih efektif dan berhasil dengan mengkombinasikan metode bermain peran dengan metode diskusi.

3) Pembahasan Hasil Observasi Aktivitas Guru

a. Hasil observasi aktivitas guru siklus Pertama

Tabel 8
Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Siklus Pertama

No	Aktivitas yang diamati	Skor Nilai				
		Ob 1	Ob 2	Jumlah	Rata-rata	Ket
1	Kegiatan awal					
	Apersepsi (membuka pelajaran dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi)	80	83	163	81,5	B
2	Kegiatan inti					
	g. Menarik perhatian siswa	78	80	158	79	CB
	h. Melibatkan siswa	82	83	165	82,5	B
	i. Memotivasi siswa	76	76	152	76	B
	j. Menerapkan metode bermain peran	76	78	142	71	CB
k. Memberikan penghargaan atau penguatan	70	72	142	71	CB	

	1. Menyimpulkan pelajaran bersama siswa	80	83	163	81,5	B
3	Kegiatan akhir					
	c. Pelaksanaan evaluasi (post test)	83	85	168	84	B
	d. Menutup pembelajaran	83	85	168	84	B
Jumlah		708	725			
Rata-rata Observer		78,7	80,6			
Rata-rata akhir		79,7				B

Keterangan :

90-100 = Amat Baik
 80-89 = Baik
 70-79 = Cukup Baik
 60-69 = Kurang Baik
 <60 = Tidak Baik

Ob 1 = Observer 1
 Ob 2 = Observer 2

Data hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus pertama dalam tabel dapat dideskripsikan sebagai berikut :

- 1) Appresepsi (menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari) tergolong baik dengan skor 81,5.
- 2) Kemampuan menarik perhatian siswa terhadap topik yang akan dipelajari tergolong cukup baik dengan skor 79.
- 3) Kemampuan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran tergolong baik dengan skor 82,5.
- 4) Kemampuan memberikan motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran tergolong cukup baik, dengan skor 76.
- 5) Kemampuan menerapkan metode bermain peran tergolong cukup baik, dengan skor 77.

- 6) Kemampuan memberikan penguatan atau penghargaan kepada kelompok yang berhasil bermain peran sesuai skenario yang diberikan, tergolong cukup baik dengan skor 71.
- 7) Kemampuan melibatkan siswa dalam menyimpulkan pelajaran tergolong baik dengan skor 81,5.
- 8) Teknik pelaksanaan post test tergolong baik dengan skor 84.
- 9) Teknik menutup pelajaran tergolong baik dengan skor 84.

Dari tabel 6 menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus pertam tergolong cukup baik dengan perolehan skor rata-rata 79,7.

b. Hasil observasi aktivitas guru siklus Kedua

Tabel 9
Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Siklus Kedua

No	Aktivitas yang diamati	Skor Nilai				
		Ob 1	Ob 2	Jumlah	Rata-rata	Ket
1	Kegiatan awal					
	Apersepsi (membuka pelajaran dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi)	83	85	168	84	B
2	Kegiatan inti					
	g. Menarik perhatian siswa	87	90	177	88,5	B
	h. Melibatkan siswa	87	90	177	88,5	B
	i. Menerapkan metode bermain peran	90	88	178	89	B
	j. Kemampuan mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi kelompok masing-masing untuk	85	90	175	87,5	B

	memberikan kesimpulan					
	k. Memberikan penghargaan atau penguatan	87	83	170	85	B
	l. Menyimpulkan pelajaran bersama siswa	88	90	178	89	B
3	Kegiatan akhir					
	a. Pelaksanaan evaluasi (post test)	85	85	170	85	B
	b. Menutup pembelajaran	80	87	167	83,5	B
Jumlah		776	790			
Rata-rata Observer		86,2	87,8			
Rata-rata akhir		87		B		

Keterangan :

90-100 = Amat Baik
 80-89 = Baik
 70-79 = Cukup Baik
 60-69 = Kurang Baik
 <60 = Tidak Baik

Ob 1 = Observer 1
 Ob 2 = Observer 2

Data hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran siklus kedua pada tabel 12 dapat dideskripsika sebagai berikut :

- 1) Appersepsi (menghubngkan pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari) tergolong baik dengan skor 86.
- 2) Kemampuan menarik perhatian terhadap topik yang akan dipelajari tergolong amat baik dengan skor 90.
- 3) Kemampuan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran tergolong baik dengan skor 86,5.

- 4) Memotivasi siswa dalam proses pembelajaran tergolong baik dengan skor 86,5.
- 5) Kemampuan menerapkan metode bermain peran dan metode diskusi tergolong amat baik dengan skor 90.
- 6) Memberikan penguatan atau penghargaan tergolong baik dengan skor 89.
- 7) Teknik evaluasi tergolong baik dengan peroleh skor 85.
- 8) Menutup pelajaran tergolong baik dengan skor 86.

Berdasarkan hasil observasi yang terdapat pada tabel 7 menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus kedua ini juga mengalami peningkatan atau perbaikan dari siklus pertama. Pada siklus kedua ini aktivitas guru memperoleh skor rata-rata 87 dan termasuk kategori baik. Pada siklus kedua ini guru sudah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan komunikasi yang dibangun merupakan komunikasi multi arah. Perbaikan yang menonjol terletak pada aspek menarik perhatian siswa terhadap topik yang dipelajari, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, memotivasi siswa, menerapkan metode bermain peran serta diikuti metode diskusi, dan memberikan penguatan kepada siswa.

4) Pembahasan Hasil Observasi Aktivitas siswa

- a. Hasil Observasi Aktivitas siswa siklus Pertama

Tabel 10
Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Siklus Pertama

No	Aktivitas yang diamati	Skor Nilai				
		Ob 1	Ob 2	Jumlah	Rata-rata	Ket
1	Kegiatan awal					
	Kemampuan menjawab pertanyaan guru tentang materi yang akan disampaikan dalam apersepsi	77	75,4	152,4	76,2	CB
2	Kegiatan inti					
	a. Keaktifan dalam proses pembelajaran	76	76	162	76	CB
	b. Kemampuan memerankan suatu adegan dalam permainan peran	75,6	75,8	151,4	75,7	CB
	c. Kemampuan bekerja sama dengan kelompok	76,2	76,3	152,5	76,3	CB
	d. Kemampuan pemahaman materi kerja sama dan tolong menolong	76,8	77,1	153,9	76,9	CB
	e. Kemampuan menjawab pertanyaan guru secara lisan saat menyimpulkan pelajaran	75,8	76,2	152	76	CB
3	Kegiatan akhir					
	Ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	78,1	77,1	155,2	77,6	CB
Jumlah		535,6	533,7			
Rata-rata Observer		76,5	76,3			
Rata-rata akhir		76,4				CB

90-100 = Amat Baik

80-89 = Baik

70-79 = Cukup Baik

60-69 = Kurang Baik

<60 = Tidak Baik

Ob 1 = Observer 1

Ob 2 = Observer 2

Data hasil observasi terhadap aktivitas siswa siklus pertama pada tabel 6 dapat dideskripsikan sebagai berikut :

- 1) Kemampuan menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan appersepsi tergolong cukup baik dengan skor 76,2.
- 2) Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tergolong cukup baik dengan skor 76.
- 3) Kemampuan bermain peran serta berdiskusi dalam mengambil kesimpulan tergolong cukup baik dengan skor 75,7.
- 4) Kemampuan bekerja sama dengan pasangan atau kelompok tergolong cukup baik dengan skor 76,3.
- 5) Kemampuan menjawab pertanyaan guru secara lisan dalam kegiatan menyimpulkan pelajaran tergolong cukup baik dengan skor 76.
- 6) Ketepatan waktu dalam menyelesaikan soal post test tergolong cukup baik dengan skor 77,6.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada tabel 6 menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tergolong cukup baik dengan perolehan skor rata-rata 76,4.

b. Hasil Observasi Aktivitas siswa siklus Kedua

Tabel 11
Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Siklus Kedua

No	Aktivitas yang diamati	Skor Nilai				
		Ob 1	Ob 2	Jumlah	Rata-rata	Ket
1	Kegiatan awal					
	Kemampuan menjawab pertanyaan guru tentang materi yang akan disampaikan dalam	82,5	84,4	166,9	83,5	B

	apersepsi						
2	Kegiatan inti						
	a. Keaktifan dalam proses pembelajaran	78,7	81,5	160,2	80,1	B	
	b. Kemampuan dalam memerankan suatu adegan dalam permainan peran	80,7	80	160,7	80,4	B	
	c. Kemampuan bekerja sama dengan kelompok	80,3	80,3	160,3	80,3	B	
	d. Kemampuan pemahaman materi kerja sama dan tolong menolong	80,9	81,3	162,2	81,1	B	
	e. Kemampuan berdiskusi bersama kelompok untuk memberi kesimpulan dari beberapa adegan tadi	81,5	80	161,5	80,7	B	
	f. Kemampuan menjawab pertanyaan guru secara lisan saat menyimpulkan pelajaran	82,6	80	162,8	81,4	B	
3	Kegiatan akhir						
	Ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	83,7	81,4	165,1	82,5	B	
	Jumlah	651	648,8				
	Rata-rata Observer	81,4	81				
	Rata-rata akhir		81,2			B	

Keterangan :

90-100 = Amat Baik

80-89 = Baik

70-79 = Cukup Baik

60-69 = Kurang Baik <60 =Tidak

Baik

Ob 1 = Observer 1

Ob 2 = Observer 2

Data hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus kedua pada tabel 11 dideskripsikan sebagai berikut :

- 1) Kemampuan menjawab pertanyaan guru tentang pelajaran sebelumnya dalam appersepsi tergolong baik dengan skor 83,5.

- 2) Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tergolong baik dengan skor 80,1.
- 3) Kemampuan bermain peran tergolong baik dengan skor 80,4.
- 4) Kemampuan berdiskusi untuk mengambil kesimpulan tergolong baik dengan skor 80,7.
- 5) Kemampuan bekerja sama dengan kelompok tergolong baik dengan skor 80,3.
- 6) Kemampuan berdiskusi bersama kelompok untuk memberi kesimpulan dari beberapa adegan tergolong baik dengan skor 85.
- 7) Kemampuan menjawab pertanyaan guru secara lisan dalam kegiatan menyimpulkan pelajaran tergolong baik dengan skor 81,4.
- 8) Ketepatan waktu dalam menyelesaikan soal post test tergolong baik dengan skor 82,5.

Berdasarkan data hasil observasi yang terdapat pada tabel 9 tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus kedua tergolong baik, yaitu memperoleh skor rata-rata 81,2. Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus pertama. Peningkatan yang paling menonjol adalah pada aspek kemampuan menjawab appersepsi yaitu dari skor perolehan rata-rata 76,2 (katergori cukup baik) menjadi skor perolehan rata-rata 83,5 (kategori baik

B A B V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Kerjasama dan Tolong Menolong kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya” telah dilaksanakan dalam dua siklus.

Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan :

1. Aktivitas siswa pada siklus pertama yaitu pembelajaran dengan metode bermain peran memperoleh skor rata-rata 76,4 setelah siklus kedua dengan mengkombinasikan antara metode bermain peran dengan diskusi aktivitas siswa meningkat dan memperoleh skor rata-rata 81,2 dengan kategori baik. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi positif antar siswa, mampu bekerjasama satu lain untuk mengambil kesimpulan dari beberapa adegan yang sudah dimainkan kelompok lain.
2. Pada siklus pertama aktivitas guru memperoleh skor rata-rata 79,7 berkategori cukup baik dan pada siklus kedua meningkat menjadi skor rata-rata 87 dengan kategori baik. Suasana pembelajaran cukup menyenangkan dilihat dari respon siswa 75% siswa merasa terbantu untuk menerima dan memahami pelajaran dan sesuai dengan yang

3. direncanakan, komunikasi yang dibangun merupakan komunikasi dua arah.
4. Hasil belajar siswa pada siklus pertama, siswa menjadi lebih memahami makna dari kerjasama dan tolong menolong, sehingga mereka ingin melakukannya di kehidupan sehari-hari mereka. Pada saat menjawab post tes dari guru pun siswa mendapatkan nilai yang memuaskan dan hanya sedikit siswa yang masih belum memahami. Karena pada saat pelaksanaan metode bermain peran para siswa ada yang tidak memperhatikan dan kelas menjadi gaduh. Hasil belajar siswa pada siklus kedua lebih meningkat 4,9 poin dari pada siklus pertama dilihat dari lembar observasi yang menunjukkan ketepatan waktu siswa mengerjakan post tes dengan skor 77,6 dan pada observasi siklus kedua mendapatkan skor 82,5. dikarenakan pada siklus kedua metode bermain peran dikombinasikan dengan metode diskusi. Hal ini menjadikan siswa lebih aktif, karena setelah mereka melihat adegan dari kelompok lain mereka pun juga diminta untuk berdiskusi dengan masing-masing kelompok untuk mengambil kesimpulan dari beberapa adegan. Dari hasil post tes pada siklus kedua diketahui bahwa pembelajaran lebih efektif dan berhasil dengan mengkombinasikan metode bermain peran dengan metode diskusi.
5. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode bermain peran pada siklus pertama dan pembelajaran dengan mengkombinasikan metode bermain peran dengan diskusi pada siklus kedua pada umumnya

siswa merasa senang dilihat dari angket kuesioner yakni Respon siswa terhadap pembelajaran dengan mengkombinasikan metode bermain peran dan diskusi adalah 100% merasa senang, 92% menyatakan siswa terbantu dalam menerima pelajaran, 40 % menyatakan waktu yang diberikan tidak memadai, 30% mengalami kesulitan dalam melakukan metode bermain peran dan diskusi dan 80% menyatakan dapat memahami isi skenario.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran maka peneliti memberikan saran-saran berikut :

1. Disarankan kepada guru yang hendak menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran memiliki kesiapan yang matang dalam mengelola suasana belajar dikelas karena apabila guru tidak mampu mengkondisikan kelas dengan baik maka kelas akan menjadi gaduh.
2. Setiap metode pembelajaran memiliki kekhasan masing-masing dan tidak selalu relevan diterapkan dalam setiap situasi pembelajaran karena itu seorang guru harus mampu menerapkan berbagai strategi dalam proses pembelajaran.
3. Disarankan kepada penelitian selanjutnya untuk observasi terhadap aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan skala yang lebih objektif (terukur jelas) supaya dalam tahap menganalisis data lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad suriansyah, Aslamiah,sulaiman,*Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : Rineka Cipta, 2002.
- Asrori, Muhammad, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Wacana Prima, 2007
- B. Uno, Hamzah,*Model Pembelajaran*,Jakarta:PT Bumi Aksara, 2011.
- Dananjaya, Utomo,*Media Pembelajaran Aktif*, Bandung:Nuansa Cendekia, 2013.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka cipta, 2015.
- Eveline siregar dan Hartini,*Teori belajar dan Pembelajaran*,Bogor : Ghalia Indonesia, 2010.
- Hamdani,*Strategi Belajar mengajar*,Bandung:Pustaka Setia, 2010.
- Hamzah B.Uno dan Nurdin Muhammad,*belajar dengan dengan pendekatan PAILKEM*,Jakarta:Bumi Aksara, 2014.
- Hasbullah,*Dasar-dasar Ilmu pendidikan*,Jakarta:Raja Grafindo persada, 2003.
- Mulyasa, E. *Kurikulum yang Disempurnakan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Ngalimun, Fimer liadi, dan Aswan,*Strategi dan Model Pembelajaran berbasis PAIKEM*, Banjarmasin: Pustaka Banua, 2013.
- Redaksi Asa Mandiri, *Standar Nasional Pendidikan*,Jakarta:Asa Mandiri,2006.
- Sagala, syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung : CV.Alfabeta, 2013.
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Sanjaya,Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012.

Silberman, Melvin L, *Active Learning*, Bandung: Penertbit Nuansa, 2006.

Subagio, Joko, *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktek*, Jakarta : Rineka Cipta, 1997.

Uzer, Moh. Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2001.

