

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN MATA PELAJARAN PAI
KELAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA
PADA MASA PANDEMI COVID-19**



OLEH :
GHINA RODIFAH

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
2020 M/1442 H**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN MATA PELAJARAN PAI
KELAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA
PADA MASA PANDEMI COVID-19**

Skripsi
Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
GHINA RODIFAH
NIM : 1501111992

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TAHUN 2020 M/1442 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ghina Rodifah
Nim : 1501111992
Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah Palangka Raya Pada Masa Pandemi Covid-19", adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 19 Oktober 2020
Yang Memberi Pernyataan



Ghina Rodifah
NIM. 150 11 119 92

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Metode Bermain Peran Mata Pelajaran PAI
Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah Palangka Raya
Pada Masa Pandemi Covid-19

Nama : Ghina Rodifah
Nim : 1501111992
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam

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

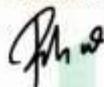
Palangka Raya, 19 Oktober 2020

Pembimbing I,



Asmawati, M.Pd
NIP. 197508118 200003 2003

Pembimbing II,



Rahmad, M.Pd
NIP. 19830815 201801 1001

Mengetahui,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP. 19800307 200604 2004

Ketua Jurusan Tarbiyah,



Sri Hidayati, MA
NIP. 19720929 199803 2002

NOTA DINAS

**Hal : Mohon Diujikan/
Munaqasah Skripsi
An. Ghina Rodifah**

Palangka Raya, 19 Oktober 2020

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

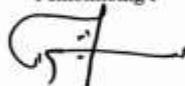
Nama : Ghina Rodifah
Nim : 1501111992
Judul : **Penerapan Metode Bermain Peran Mata Pelajaran PAI
Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah Palangka Raya Pada
Masa Pandemi Covid-19**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Asmawati, M.Pd
NIP. 197508118 200003 2003

Pembimbing II,



Rahmad, M.Pd
NIP. 19830815 201801 1001

PENGESAHAN SKRIPSI

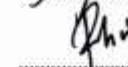
Judul : Penerapan Metode Bermain Peran Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Palangka Raya Pada Masa Pandemi Covid-19
Nama : Ghina Rodifah
Nim : 1501111992
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

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

Hari : Selasa
Tanggal : 03 November 2020/ 18 Rabiul Awal 1442 H

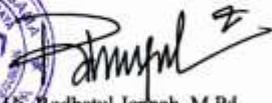
TIM PENGUJI

1. Setria Utama Rizal, M.Pd
(Ketua/Penguji)
2. Sri Hidayati, MA
(Penguji Utama)
3. Asmawati, M.Pd
(Penguji)
4. Rahmad, M.Pd
(Sekretaris/Penguji)



Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya




Dr. H. Rodhatul Jermah, M.Pd.
NIP. 19671003 199303 2 001

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN
PAI KELAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA
PADA MASA PANDEMI COVID-19**

ABSTRAK

Belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi yang saling berhubungan dan tidak hanya terbatas pada penyampaian materi pelajaran dikelas saja. Akan tetapi pada masa pandemi Covid-19 proses belajar mengajar tidak dapat dilaksanakan secara langsung diruang kelas, bisa juga dilakukan secara daring via *Google Meet*. Hal tersebut terjadi di SMP Muhammadiyah Palangka Raya. Rumusan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana Perencanaan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada masa pandemi Covid-19. 2) Bagaimana penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada masa pandemi Covid-19. 3) Apa saja faktor penghambat dan faktor pendukung pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada masa pandemi Covid-19 via daring.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Kualitatif deskriptif*. Subjek penelitian ini adalah 1 orang guru Agama Islam dan siswa kelas VIII. Objek penelitian adalah penerapan metode bermain peran di SMP Muhammadiyah Palangka Raya. Teknik pengumpulan data melalui observasi secara daring, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis dengan 4 tahapan yaitu *Data Collection*, *Data Reducation*, *Data Display*, dan *Data Counculsion Drawing*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Cara guru membuat perencanaan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI sudah terlaksana dilihat dari cara guru membuat persiapan sebelum pembelajaran metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkar adapun komponen-komponen yang sudah di persiapkan guru dalah tujuan pembelajaran, materi, metode, media, sumber pembelajaran dan komponen evaluasi di RPP yang sudah guru rancang. 2) Penerapan pembelajaran metode bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sudah terlaksana, walaupun masih ada kendala yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan metode bermain peran. 3) Terkait faktor penghambat pembelajaran daring yaitu, siswa tidak terlalu leluasa dalam memaikan peran melalui streaming video via *Goggle Meet*, dan pada pembuatan teks skenario guru menugaskan kepada peneliti guru hanya berperan sebagai pemeriksa teks tersebut, pada jaringan yang tidak stabil, Dan tidak semua siswa disiplin mengikuti pembelajaran hingga akhir. Adapun beberapa faktor yang mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam yakni adanya buku pegangan guru, *handphone*.

Kata Kunci : Penerapan, Pembelajaran daring, Covid-19

APPLICATION OF THE ROLE-PLAYING METHOD IN CLASS VIII ISLAMIC EDUCATION SUBJECTS AT MUHAMMADIYAH JUNIOR HIGH SCHOOL PALANGKA RAYA DURING THE COVID-19 PANDEMIC

ABSTRACT

Learning is a process of interaction that is interconnected and not only limited to the delivery of subject matter in class. However, during the Covid-19 Pandemic the teaching and learning process could not be carried out directly in the classroom, it could also be done online via Google Meet. This happened at Muhammadiyah Palangka Raya. This research aims are 1) How to plan a role playing method in class VIII Islamic Education subjects at junior high school Muhammadiyah Palangka Raya during the Covid-19 pandemic. 2) How to apply the role playing method class VIII Islamic Education subjects at junior high school Muhammadiyah Palangka Raya during the Covid-19 pandemic. 3) What are the inhibiting factors and supporting factors for the implementation of learning the role playing method in Islamic Education class VIII at junior high school Muhammadiyah Palangka Raya during the Covid-19 pandemic online. This study uses a descriptive qualitative approach.

The subjects of this study were 1 Islamic religion teacher. The informants were all students of class VIII. The object of research is the application of the role playing method at junior high school Muhammadiyah Palangka Raya. Data collection techniques through observation, interviews, and documentation,. Then the data were analyzed in 4 stages, namely Data Collection, Data Reduction, Data Display, and Data Conclusion Drawing.

The results of the research show that 1) The way the teacher plans the role playing method in Islamic Education has been implemented, seen from the preparation before learning the role playing method on avoiding drinking, gambling, and fighting, the components that the teacher has prepared are the learning objectives, materials, methods, media, learning resources and evaluation components in the RPP that the teacher has designed then the role playing scenario that the teacher has prepared before learning. 2) The application of role playing method learning in Islamic Education has been implemented, although there are still obstacles faced by the teacher in applying the method role playing. 3) Related to the inhibiting factors for online learning, namely students are not too free to ply roles through streaming video via Google Meet, constrained by an unstable network. However, there are several factors that support the learning of Islamic Religious Education, namely the existence of teacher handbooks, cellphones, networks or data packages.

Keywords: Application, online learning, Covid-19

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala rahmat, hidayah, dan karunia pertolongan-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat ujian skripsi untuk mendapatkan gelar sejana pendidikan. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad. Saw sosok teladan umat muslim dalam segala perilaku keseharian yang berorientasi kemuliaan hidup dunia dan akhirat. Penelitian ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari pihak-pihak yang benar-benar konsen dengan dunia penelitian. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Khairil Anwar, M.Ag. Rektor Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya beserta staf dan jajarannya yang telah memberikan restu kepada peneliti untuk menimba ilmu dan menyelesaikan penelitian ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan pengesahan naskah skripsi.
3. Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd yang telah membantu dalam persetujuan naskah skripsi.
4. Ketua Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Ibu Sri Hidayati, M.A yang telah memberikan motivasi dan informasi dalam tugas akhir.

5. Ketua program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Bapak Drs Asmail Azmi, H.B., M.Fil yang mengusulkan dukungan dan motivasi dalam penetapan judul skripsi.
6. Para dosen pembimbing yakni, pembimbing 1 ibu Asmawati, M.Pd dan pembimbing 2 bapak Rahmad, M.Pd yang berkenan meluangkan waktu di sela kesibukan untuk membimbing, mencurahkan pikiran beliau dengan penuh kesabaran, ketelitian dan keikhlasan untuk memberikan koreksi demi perbaikan skripsi ini hingga selesai.
7. Dr. H. Mazrur, M.Pd pembimbing akademik yang telah berkenan dalam memberikan masukan perbaikan dalam pembuatan judul skripsi.
8. Bapak/ibu dosen IAIN Palangka Raya khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang selama ini memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Kepala beserta staf Perpustakaan IAIN Palangka Raya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama masa studi.
10. Kepala sekolah SMP Muhammadiyah Palangka Raya, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Guru mata pelajaran PAI yang banyak membantu dalam proses peneliti ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang telah ikut membantu dalam menyusun dan mengumpulkan data dalam penelitian ini. Tanpa bantuan teman-teman semua tidak mungkin penelitian bisa diselesaikan.

Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga yang telah bersabar di dalam memberikan do'a dan perhatiannya.

Palangka Raya, 19 Oktober 2020
Penulis,

Ghina Rodifah
NIM. 1501111992



MOTTO

...وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۚ

Artinya : “.... Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya”. (QS Al-Maidah: 2)

PERSEMBAHAN

Dengan ucapan rasa syukur kepada Allah Swt atas nikmat dan karunia-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir untuk mencapai gelar sarjana ini.

Dengan rasa hormat dan kasih sayang karya ini kupersembahkan untuk: Mama (Hayati), Bapak (Sukirno) yang sangat penulis cintai dan penulis sayangi, yang selalu memberikan dukungan penuh dalam segala hal serta doa yang tiada henti mereka panjatkan, terimakasih yang sedalam-dalamnya untuk orang tuaku tercinta

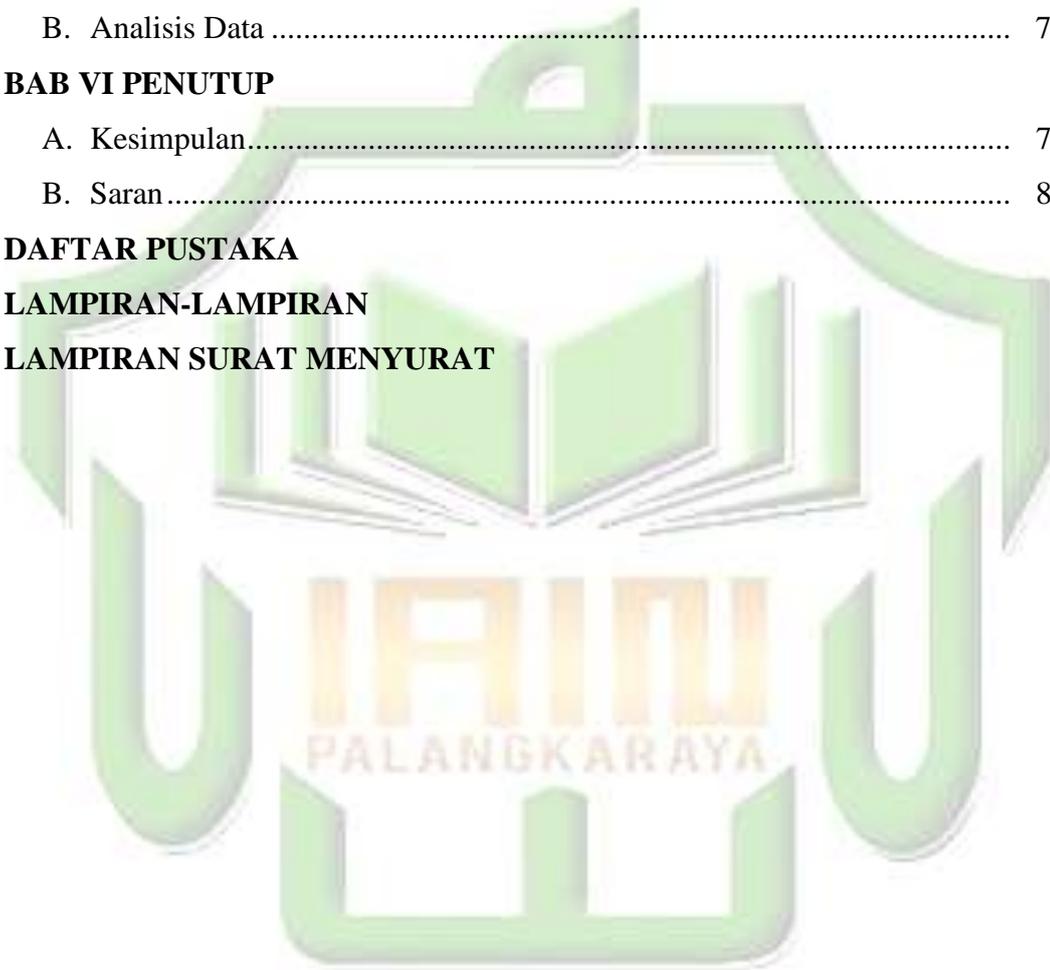
Kepada adik-adikku yang sangat kusayangi (Widya Husna Puspita, Rafeq Kariem Falah dan Achmad Wiratama al Varendra), yan telah memeberikan semangat dan dukungan tanpa batas, Besar harapan kakak dapat menjadi contoh yang baik bagi kalian sehingga kalian mampu menjadi sosok yang jauh lebih hebat dari kakak. Tak lupa saya ucapkan kepada seluruh keluarga yang selalu mendukung dan medoakan dalam penyelesaian kuliah ini.

Teman-teman seperjuangan PAI 15, yang telah sama-sama berjuang dari awal terimakasih atas kebersamaam dan kerjasamanya selama ini. Serta keluarga besar SMP Muhammadiyah Palangka Raya terimakasih telah berpartisipasi dan penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR TERJEMAHAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Hasil Penelitian yang Relevan/Sebelumnya.....	4
C. Fokus Penelitian	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Definisi Operasional.....	10
H. Sistematika Penulisan	11
BAB II TELAAH TEORI	
A. Deskripsi Teoritik.....	12
B. Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Alasan menggunakan Metode	36
B. Waktu dan Tempat Penelitian	36
C. Instrumen Penilaian.....	37
D. Sumber Data.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38

F. Teknik Pengabsahan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV PEMAPARAN DATA	
A. Temuan Penelitian.....	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	47
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pembahasan.....	68
B. Analisis Data.....	70
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
LAMPIRAN SURAT MENYURAT	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Penelitian yang Relevan/Sebelumnya	5
Tabel 3.1 Subyek Penelitian.....	38



DAFTAR GAMBAR

Tabel 2.1 Gambar.....	33
-----------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak asasi setiap manusia karena pendidikan akan membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan dilakukan melalui proses pembelajaran dikenal dan telah diakui masyarakat. Perkembangan dunia pendidikan dari tahun ketahun mengalami perubahan seiring dengan tantangan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di globalisasi.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan banyak hal yang dapat mempengaruhi baik atau tidaknya kualitas pendidikan tersebut. Maka dari itu diperlukan adanya strategi yang tepat baik dari pihak pemerintah maupun tenaga pendidik. Pemerintah juga terus berupaya meningkatkan pembelajaran bermutu diantaranya penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran serta perbaikan sarana dan prasarana pendidikan (Purwananti, 2016:221).

Berbicara tentang mutu pendidikan tidak akan lepas dengan proses belajar mengajar di jelaskan juga dalam Al-Quran surah Ar-Ra'd ayat 11 mengenai hal tersebut yang berbunyi:

لَهُ مَعْقَبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ
 مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ
 مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Arinya :

Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. (Al-Quran surah Ar-Ra'd ayat 11)

Proses pembelajaran telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi, yakni sikap, keterampilan dan pengetahuan bagi dirinya.

Belajar mengajar merupakan sebuah proses dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran, strategi guru dan media yang digunakan sehingga siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pendidikan. Belajar mengajar merupakan suatu proses yang saling berhubungan dan tidak hanya terbatas pada penyampaian materi pelajaran dikelas saja. Akan tetapi pada masa pandemi Covid-19 proses belajar mengajar tidak dapat dilaksanakan secara langsung diruang kelas. Karena sesuai dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran 2020/2021 dan tahun akademik 2020/2021 dimasa pandemi Corona Virus Disease (Covid-19) dan surat edaran

sekretarian Jendral Kementrian dan Kebudayaan Nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) dan sehubungan akan dimulainya tahun pelajaran 2020/2021 dengan ini disampaikan dalam point Nomor 2 “Pembelajaran secara tatap muka di satuan pendidikan PAUD, SD, dan SMP dan satuan pendidikan lainnya di masa pandemi Covid-19 tidak diperkenankan”. Dan dijelaskan juga pada point 5 pihak sekolah dihimbau untuk melakukan beberapa hal salah satunya menetapkan model pengelolaan sekolah dalam menetapkan kebijakan BDR (daring dan luring) dan memastikan sistem pembelajaran terjangkau bagi seluruh peserta didik.

Maka dari itu pembelajaran daring menjadi solusi untuk melaksanakan proses belajar mengajar yang mengkombinasikan antara tatap muka dan daring. Kombinasi daring tersebut dilaksanakan dengan cara mempersiapkan sistem pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan secara langsung antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra observasi pada tanggal 8 Juni 2020 di SMP Muhammadiyah Palangka Raya, bahwa sistem pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan sistem daring pada via *whatsApp* dan *google meet* dan tidak menggunakan *class room* maupun aplikasi *zoom*.

Hasil yang didapatkan setelah peneliti melakukan penelitian di lapangan yaitu bagaimana cara guru membuat perencanaan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI sudah terlaksana dilihat dari cara guru membuat persiapan sebelum pembelajaran metode bermain peran pada materi

menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran adapun komponen-komponen yang sudah di persiapkan guru dalam tujuan pembelajaran, materi, metode, media, sumber pembelajaran dan komponen evaluasi di RPP yang sudah guru rancang kemudian skenario bermain peran yang sudah guru persiapkan sebelum pembelajaran.

Penerapan pembelajaran metode bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sudah terlaksana, walaupun masih ada kendala yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan metode bermain peran. Terkait faktor penghambat pembelajaran daring yakni siswa tidak terlalu leluasa dalam memainkan peran melalui streaming video via *Google meet*, terkendala pada jaringan yang tidak stabil. Akan tetapi ada beberapa faktor yang mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam yakni adanya buku pegangan guru, *handphone*. Hal tersebut melatar belakangi ketertarikan peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah Palangka Raya Pada Masa Pandemi Covid-19”**.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan/ Sebelumnya

Penulis mempersiapkan penelitian ini, terlebih dahulu dengan mempelajari beberapa penelitian lain yang terkait dengan penelitian ini. Hal ini dilakukan sebagai dasar acuan dan juga sebagai pembuktian empiris atas teori-teori pendidikan yang telah mereka temukan antara lain:

Tabel 1.1

Hasil Penelitian yang Relevan/Sebelumnya

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Muhammad Diaz Syafi'i (2013)	Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas III A Mata Pelajaran Fiqih dengan Metode <i>Role Playing</i> di MI Sunan Pandan Sleman	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III A yang berjumlah 16 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) data diperoleh melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan metode <i>Role Playing</i> dapat	Peneliti dari Muhammad Diaz Syafi'i yang membedakan dengan peneliti yaitu pada mata pelajarannya, pelajaran Fiqih dan PAI pada kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangka Raya. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Dan dalam pelaksanaanya diterapkan oleh guru. Persamaanya terletak pada metode <i>Role Playing</i> . Akan tetapi indikator

			meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A MI Sunan Pandan Aran Sleman.	pencapaiannya berbeda, sehingga akan berpengaruh pada hasil penelitian.
2	Sylvia Irmayanti (2016)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya	Penelitian yang dilakukan Sylvia menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah satu orang guru Akidah Akhlak. Informannya adalah seluruh siswa dari kelas VIII C. Pada mata pelajaran Akidah Akhlak	Dapat disimpulkan bahwa yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada materinya dan dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Palangka Raya

			kelas VIII MTS Muslimat NU Palangka Raya	
3	Telo Supriyanto (2015)	<i>Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (SMP PGRI 2 Ciputat)</i> Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.	Penelitian yang dilakukan oleh Telo Supriyanto menggunakan Metode <i>Role Playing</i> . Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-4 yang terdiri dari 35 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua Siklus. Instrumen yang	Penelitian yang dilakukan oleh Telo Supriyanto Yang membedakan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) pada mata pelajaran IPS, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama islam.

			<p>digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, tes hasil belajar siswa berupa pretes dan postes, dan wawancara.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan metode <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP PGRI 2 Ciputat kelas VIII-4.</p>	
4	Rahayu Fitri (2020)	Penerapan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Tematik Online Di SDN 5 Metro Pusat	Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif	Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu yang menjadi perbedaan

			<p>kualitatif,dengan sumber data berasal dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.</p> <p>Subyeknya guru dan siswa.</p> <p>Pembelajaran dilakukan secara online melalui WhatsApp.</p>	<p>dengan peneliti adalah pada Metodenya dan mata pelajarannya.</p>
--	--	--	---	---

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini difokuskan pada uraian sebagai berikut :

1. Perencanaan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada masa pandemi Covid-19.
2. Penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada masa pandemi Covid-19.

3. Faktor penghambat dan faktor pendukung pelaksanaan pembelajaran metode bermain pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada masa pandemi Covid-19 via daring.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diuraikan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana perencanaan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada masa pandemi Covid-19?
2. Bagaimana penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada masa pandemi Covid-19?
3. Apa saja faktor penghambat dan faktor pendukung pelaksanaan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya masa pandemi Covid-19 via daring?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan perumusan masalah yang dikemukakan diatas maka tujuan penulis didalam melakukan penelitian ialah untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, faktor penghambat dan pendukung dengan menggunakan metode bermain peran di kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangka Raya.

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana perencanaan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada masa pandemi Covid-19 via daring

2. Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada masa pandemi Covid-19 via daring
3. Untuk mendeskripsikan apa saja Faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan pembelajaran metode bermain pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada masa pandemi Covid-19 via daring

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah pengetahuan tentang metode bermain peran sehingga proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan bagi siswa.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengelolaan pembelajaran menjadi lebih baik dengan menggunakan metode bermain peran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan serta informasi bagi kepala sekolah untuk selalu memonitoring dan mengevaluasi metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah.

b. Bagi Guru

Untuk meningkatkan keterampilan mengajar dan mengevaluasi pembelajaran yang sudah pernah dilakukan.

c. Bagi Peserta Didik/Siswa

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya serta mampu menumbuhkan minat belajarnya, agar hasil belajar mereka menjadi lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Proses pelaksanaan penelitian dan hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan bagi penulis/peneliti. Dan untuk mengetahui sampai mana kemampuan peneliti dalam menerapkan ilmu dan teori yang didapatkan dibangku perkuliahan.

e. Bagi Pembaca

Sebagai referensi atau literatur dalam pembuatan proposal maupun skripsi.

G. Definisi Operasional

Penerapan merupakan sebuah praktek yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Metode bermain peran yaitu menekankan pernyataan dimana siswa dituntut sertakan dalam memaikan peran didalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan social. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidenfikasikan situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain.

Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Jadi dalam penelitian metode bermain peran adalah pembelajaran yang menekankan siswa untuk melakukan dramatisasi sendiri terhadap situasi atau keadaan belajar dalam kelas. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman dan penyusunan penelitian ini, maka dibuat penyusunan sistematika penulisannya yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN.

Merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang peneliti. Dalam latar belakang peneliti ini digambarkan secara global penyebab serta alasan-alasan yang memotivasi untuk melakukan penelitian tentang penerapan metode bermain peran. Setelah itu, memuat tentang penelitian yang relevan/sebelumnya terkait tentang metode bermain peran, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI.

Telah berisikan deskripsi teoritik tentang teori dan langkah-langkah metode bermain peran, kerangka berfikir dan pertanyaan penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.

Metode penelitian berisi metode dan alasan menggunakan metode penelitian, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : PEMAPARAN DATA

Pemaparan data meliputi temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : PEMBAHASAN

Meliputi pembahasan yang terkait dengan metode bermain peran atau yang terkait tentang perencanaan dan penerapan metode bermain peran di SMP Muhammadiyah Palangka Raya.

BAB VI : PENUTUP

Penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang menjawab rumusan masalah.

BAB II

TELAAH TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Penerapan

Kamus Besar Bahasa Indonesia, penerapan adalah “Proses, cara, perbuatan menerapkan. Menurut Bloom dan Krathwol, Penerapan adalah “Kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan prinsip” (Usman, 2001:35).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

2. Pengertian Metode

Metode adalah merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh seorang guru maka pembelajaran akan semakin baik (Sudjana, 2005:76). Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang berarti cara atau jalan. Metode juga merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran,

metode diperlukan oleh pendidik dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Khuluqo, 2017:60).

Menurut peneliti bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Macam-Macam Metode

a. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan sebagai metode tradisional karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan anak didik dalam interaksi edukatif. Hal yang perlu diperhatikan dalam metode ceramah adalah isi ceramah mudah diterima dan dipahami serta mampu menstimulasi pendengar (murid) untuk mengikuti dan melakukan sesuatu yang terdapat dalam isi ceramah (Hamdayama, 2016:98-99).

b. Metode diskusi

Metode diskusi merupakan tukar menukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur. Tujuannya untuk memperoleh pengertian bersama yang lebih jelas dan teliti mengenai sesuatu, serta untuk mempersiapkan dan merampungkan keputusan bersama. Diskusi bukanlah debat yang bersifat adu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk

menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama. (Hamdayama, 2016:102).

c. Metode Demonstrasi

Demonstrasi merupakan salah satu metode yang cukup efektif karena membantu siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar. Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi, atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan.

d. Metode simulasi

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep prinsip atau keterampilan tertentu.

e. Metode Tanya Jawab

Tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* karena pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru

menjawab. Metode tanya jawab dimaksudkan untuk merangsang berfikir siswa dan membimbingnya dalam mencapai atau mendapatkan pengetahuan.

f. Metode Latihan (Drill)

Metode drill adalah cara membelajarkan siswa untuk mengembangkan kemahiran dan keterampilan serta dapat mengembangkan sikap dan kebiasaan. Latihan atau berlatih merupakan proses belajar dan membiasakan diri agar mampu melakukan sesuatu.

g. Metode Karyawisata

Karyawisata disini artinya kunjungan keluar kelas dalam rangka belajar. Contohnya mengajak siswa ke gedung pengadilan untuk mengetahui sistem peradilan dan proses pengadilan selama satu jam pelajaran. Jadi, karyawisata tersebut tidak mengambil tempat yang jauh dari sekolah dan tidak memerlukan waktu yang lama.

h. Metode Sistem Regu (Team Teaching)

Team teaching pada dasarnya ialah metode mengajar dua orang guru atau lebih bekerja sama dalam mengajar sebuah kelompok siswa. Jadi kelas dihadapi oleh beberapa guru (Majid, 2006:194-215).

i. Metode Tugas dan Resitasi

Metode resitasi adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan diluar jadwal sekolah dalam rentang waktu tertentu dan hasilnya harus dipertanggung jawabkan kepada guru. Metode resitasi adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Pelaksanaannya bisa di rumah, dan perpustakaan (Aditya, 2016:167).

j. Metode Bermain Peran

Metode pembelajaran bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan dalam pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa (Prastowo, 2013:94).

Alasan memilih metode bermain peran adalah dari beberapa metode yang sudah disebutkan diatas menurut saya metode bermain peran efektif jika diterapkan dalam pembelajaran karena anak dilatih untuk bermain peran yang dimana bermain peran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap suatu mata

pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang diajarkan kepada mereka. Apalagi untuk mempersiapkan dengan strategi ini mereka harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter atau tokoh yang diperankan atau dibuat di skenario dalam bermain peran.

4. Syarat-syarat Penggunaan Metode Pembelajaran

Syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik dalam penggunaan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Metode yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motivasi, minat, atau gairah belajar peserta didik.
- b. Metode yang digunakan dapat merangsang keinginan peserta didik untuk belajar lebih lanjut.
- c. Metode yang digunakan harus dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menunjukkan hasil karya.
- d. Metode yang digunakan harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian peserta didik (Khuluqo, 2017:131).

5. Tujuan Metode Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa tujuan dari metode pembelajaran yaitu:

- a. Menghantarkan peserta didik menuju pada perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

- b. Rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah menempuh berbagai pengalaman belajar (pada akhir pengajaran).
- c. Untuk tercapainya tujuan Pendidikan Nasional yang berbunyi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab (Khuluqo, 2017:132).

6. Metode Bermain Peran

Arti role secara harfiah adalah peranan, dan play adalah bermain. Bermain peran merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pengajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar (Hamalik, 2001:214).

Penerapan metode bermain peran memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode bermain peran, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir untuk kreatif dan aktif.

Setiap Orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain. Masing-masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan (Risalatul, 2018: 41).

(Masitoh dan Dewi, 2009:119) menyatakan bahwa bermain peran merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang.

a. Tujuan Metode Pembelajaran Bermain Peran

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai

pemeran dan lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai tema yang dipilih (Mulyasa, 2009:221-222).

b. Kelebihan metode bermain peran

- 1) Siswa melatih dirinya, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya
- 3) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 4) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.
- 5) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu memainkan drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.

c. Kelemahan metode bermain peran

- 1) Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, maka guru tidak dapat mengambil sesuatu kesimpulan apapun yang berarti pula tujuan pengajaran tidak dapat tercapai.

- 2) Metode ini membutuhkan ketekunan, kecermatan dan waktu cukup lama.
- 3) Guru yang kurang kreatif biasanya sulit berperan menirukan sesuatu situasi/tingkah laku sosial yang berarti pula metode ini baginya sangat tidak efektif.
- 4) Ada kalanya para murid enggan memerankan suatu adegan karena merasa rendah diri atau malu.
- 5) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas (Rostiah, 2008:91).

7. Dasar Metode Pembelajaran Bermain Peran

Metode pembelajaran ini sebagai prinsip dasarnya terdapat di dalam Al-Qur'an, dimana terjadinya suatu drama yang sangat mengesankan antara Qabil dan Habil (Ramayulis, 2005:273-274).

Firman Allah SWT:

﴿ وَآتَلُّ عَلَيْهِمْ نَبَأَ أَبِي آدَمَ بِالْحَقِّ إِذْ قَرَّبَا قُرْبَانًا فَتُقْبَلُ مِنْ أَحَدِهِمَا وَلَمْ يُتَقَبَلْ مِنَ الْآخَرِ قَالَ لَأَقْتُلَنَّكَ ۗ قَالَ إِنَّمَا يُتَقَبَلُ اللَّهُ مِنَ الْمُتَّقِينَ ﴿٢٧﴾ لَئِنْ بَسَطْتَ إِلَيَّ يَدَكَ لِتَقْتُلَنِي مَا أَنَا بِبَاسِطٍ يَدِي إِلَيْكَ لِأَقْتُلَنَّكَ ۗ إِنَّي أَخَافُ اللَّهَ رَبَّ الْعَالَمِينَ ﴿٢٨﴾ إِنَّي أُرِيدُ أَنْ تَبُوءَ بِإِثْمِي وَإِثْمِكَ فَتَكُونَ مِنْ أَصْحَابِ النَّارِ ۗ وَذَلِكَ جَزَاءُ الظَّالِمِينَ ﴿٢٩﴾ فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ قَتْلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ فَأَصْبَحَ مِنَ ۗ﴾

الْحَسْرِينَ ﴿٢٧﴾ فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَ أَخِيهِ ۚ قَالَ يَا وَيْلَتَىٰ أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوْرِي سَوْءَ أَخِي ۗ فَاصْبِرْ مِنَ التَّائِبِينَ ﴿٢٨﴾

Artinya :27. Ceritakanlah kepada mereka kisah kedua putera Adam mempersembahkan korban, Maka diterima dari salah seorang dari mereka berdua (Habil) dan tidak diterima dari yang lain (Qabil). ia (Habil dan Qabil) menurut yang sebenarnya, ketika keduanya berkata (Qabil): "Aku pasti membunuhmu!". berkata Habil: "Sesungguhnya Allah hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa.

28. Sungguh kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, aku sekali-kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya aku takut kepada Allah, Tuhan seru sekalian alam.

29. Sesungguhnya aku ingin agar kamu kembali dengan (membawa) dosa (membunuh)ku dan dosamu sendiri, Maka kamu akan menjadi penghuni neraka, dan yang demikian Itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim.

30. Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnyalah, Maka jadilah ia seorang diantara orang-orang yang merugi.

31. Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini? karena itu

jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.

Al-Quran surah Al-Maidah: 27-31 diatas, menjelaskan kepada kita bahwa kriminalitas terjadi sejak zaman Nabi dan hingga saat ini kejahatan-kejahatan serupa sering kita temui dalam kehidupan sekitar kita. Dengan demikian tidak sulit bagi kita untuk mendemostrasikan tingkah laku tersebut sebagai upaya pembelajaran sebagai bahan pengajaran yang lebih mudah bagi yang mengambil hikmahnya dalam menyaksikan bermain perannya.

8. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Bermain Peran

Tahapan-tahapan atau Sintak (langkah-langkah) dapat dilihat dibawah ini sebagai berikut:

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.

- f. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

9. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman kecuali perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses matangnya seseorang atau perubahan intensif atau bersifat temporer (Hamalik, 2004:11).

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Pembelajaran melalui daring menjadi solusi dan alternatif yang bisa dimunculkan dari pemanfaatan media sosial. Salah satunya adalah pemanfaatan media sosial berupa *WhatsApp* yang dapat mengirim pesan suara maupun share lokasi keberadaan pengguna. Dan dapat mengirim foto video dan dokumen Juga menyediakan fitur group chat,

dimana pengguna bisa mengumpulkan beberapa kontak untuk membuat sebuah group.

Media sosial *WhatsApp* melalui beragam fitur yang disediakan dapat digunakan untuk kegiatan yang bermanfaat yaitu salah satunya untuk pendidikan. *WhatsApp* dalam dunia pendidikan termasuk ke dalam teknologi pendidikan yang dapat di fungsikan sebagai alat atau media komunikasi dalam pengelolaan pendidikan dan pengembangan pendidikan (Abdulhak., Darmawan dalam pangestika. 2018:2).

Fitur chat group misalnya dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk melakukan komunikasi maupun diskusi pembelajaran melalui media sosial dan penyebaran informasi lain yang terkait dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu, fitur pengirim dokumen pada aplikasi *WhatsApp* juga dapat dimanfaatkan untuk mempermudah siswa dalam mengirim tugas maupun media pembelajaran dalam bentuk *power point* maupun dokumen sehingga penyebaran informasi pembelajaran menjadi lebih maksimal. Pemanfaatan aplikasi *WhatsApp* selain dalam kegiatan belajar dapat digunakan oleh guru/pihak sekolah dan wali murid. Selain via *WhatsApp* guru jika menggunakan *Google meet* dalam pembelajaran.

10. Faktor penghambat dan faktor pendukung dalam pembelajaran

Adapun faktor penghambat yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, faktor ini dibagi menjadi dua, yaitu lingkungan (baik yang

berasal dari alam maupun sosial budaya) dan instrumental (fasilitas serta media yang disediakan di sekolah).

Adapun faktor pendukung adalah terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran, diantaranya faktor guru, siswa, sarana, alat, media yang tersedia serta lingkungan.

a. Faktor guru

Guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Peran guru untuk siswa tak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio, komputer dan lain sebagainya. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

b. Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek sikap dan penampilan siswa, seperti halnya sikap siswa tidak sedikit juga ditemukan siswa yang pendiam, dan siswa yang sangat aktif, semua itu akan mempengaruhi proses pembelajaran.

c. Sarana dan prasarana

Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

d. Lingkungan

Dilihat dari faktor lingkungan ada dua faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis. Adapun faktor organisasi kelas meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa memengaruhi proses pembelajaran. Adapun faktor sosial-psikologis adalah hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah, misalnya iklim sosial antara siswa dengan siswa, antara siswa dan guru, bahkan antara guru dan pemimpin sekolah (Sanjaya, 2009:50-55).

B. Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Peneliti

1. Kerangka Berfikir

Sekolah merupakan salah satu lembaga tempat berlangsungnya interaksi antara guru dan siswa dengan komponen-komponen pengajaran yang meliputi: guru, materi pelajaran, siswa, sarana dan prasarana, serta metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

Sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar guru dituntut untuk memilih metode pembelajaran yang tepat. Karena metode pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran agar tujuan pengajaran dapat tercapai sesuai keinginan.

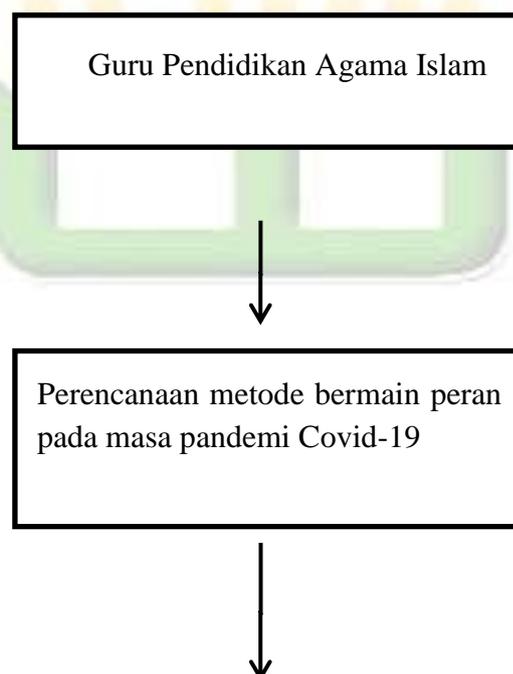
Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran metode bermain peran merupakan metode yang tepat untuk digunakan pada materi tentang menghindari minuman keras, judi, dan pertengkarn, tujuannya agar siswa dapat mudah memahami materi, disenangi dan tidak membosankan, agar mudah untuk tidak dilakukan dikehidupan sehari-hari.

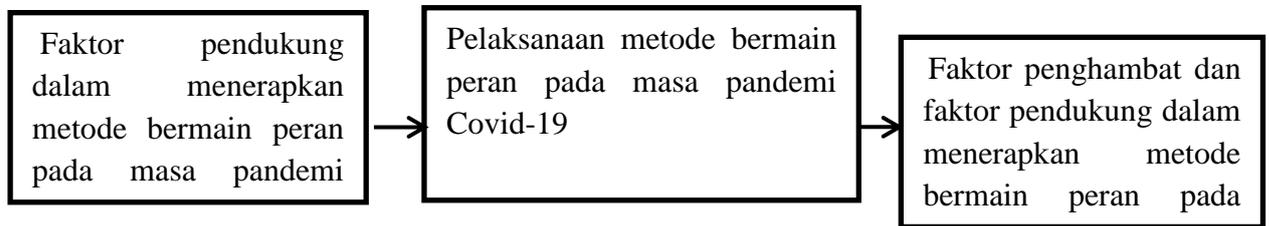
Pembelajaran menggunakan metode bermain peran guru akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kemudian guru membagi video dan skenario melalui grup *WhatsApp* yang akan dipelajari oleh siswa pada pertemuan berikutnya guru meminta salah satu kelompok untuk memainkan perannya sesuai tokohnya masing-masing melalui aplikasi *Google meet* dengan cara streaming video.

Begitupun seterusnya hingga kelompok yang telah dipilih menampilkan skenario nya masing-masing.

Menurut Nugraha anak senang bermain “khayalan” berakting sebagai orang tua, meniru tokoh atau kartun. Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan bermain tahap selanjutnya setelah bermain fungsional. Bermain peran melibatkan interaksi secara verbal atau bercakap-cakap, dan interaksi dengan orang lain. Dengan bermain peran siswa juga akan belajar untuk dapat mendalami berbagai macam karakter dan memahami kebaikan dan keburukan suatu karakter dari sebuah peran (Aida 2010:87).

Untuk lebih jelasnya dalam penelitian ini peneliti akan menuangkan rangkaian gambaran skema kerangka berfikir.





Gambar 2.1

2. Pertanyaan Penelitian

Adapun yang menjadi pertanyaan dalam pertanyaan dalam penelitian ini dengan rumusan masalah:

a. Bagaimana perencanaan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya? ialah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara guru merumuskan tujuan pembelajaran dalam metode bermain peran pada mata pelajaran PAI pada saat pandemi Covid-19?
- 2) Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan metode bermain peran sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran?
- 3) Bagaimana cara guru membuat naskah skenario bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran?

- 4) Bagaimana cara guru membuat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran?
 - 5) Apa saja faktor penghambat dan faktor pendukung dalam menerapkan pembelajaran menggunakan metode bermain peran pada saat pandemi covid-19?
 - 6) Apakah dalam pembelajaran daring guru difasilitasi dari pihak sekolah atau menggunakan paket data pribadi?
- b. Bagaimana perencanaan guru dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PAI siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya pada saat pandemi Covid-19?
- 1) Bagaimana guru menginformasikan metode bermain peran dalam pembelajaran kepada siswa melalui pembelajaran daring?
 - 2) Bagaimana guru membagi kelompok siswa melalui aplikasi *WhatsApp*?
 - 3) Bagaimana cara guru memberikan kesimpulan dan evaluasi setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan metode bermain peran?
 - 4) Bagaimana pemahaman guru mengenai metode bermain peran?
 - 5) Setelah menerapkan metode tersebut, apa tanggapan guru mengenai metode pembelajaran bermain peran?
 - 6) Apa saja kendala yang guru rasakan pada saat menerapkan metode pembelajaran tersebut?

- 7) Apa kelebihan dari metode pembelajaran bermain peran ini?
- 8) Apa kekurangan dari penerapan metode pembelajaran bermain peran ini?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif. Menurut Denzi dan Lincoln dalam Moleong (2015:5) “penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada”.

Penelitian kualitatif menggunakan metode mengumpulkan informasi, terutama individu, dalam menggunakan wawancara secara mendalam dan group fokus. Alasan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu menjabarkan berupa narasi atau kata-kata, gambar dan bukan angka. Yaitu pengumpulan datanya bersifat deskriptif dengan menguraikan data yang ada di lapangan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan tanggal yang ditetapkan dalam surat izin penelitian terhitung dari 07 Agustus sampai 22 September 2020. Waktu tersebut digunakan untuk mendapatkan data yang diinginkan dalam penelitian ini.

2. Tempat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah Palangka Raya yang beralamat Jl. RTA Milono KM 1,5 kec. Pahandut Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan untuk memberikan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran berupa metode bermain peran.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dilakukan penelitian ialah menggunakan pedoman wawancara dan dokumentasi. Menurut Ibrahim instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan dalam konteks menyebut dan mengidentifikasi alat-alat yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian kualitatif, peneliti sendiri yang berperan sebagai alat utama penelitian. Dalam peneliti kualitatif peneliti adalah orang yang merupakan unsur dalam menentukan kualitas data lapangan yang didapatkan (Ibrahim, 2015:134).

D. Sumber Data

Terdapat dua macam sumber data dalam penelitian kualitatif yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder (Sugiyono 2017:70).

1. Sumber data utama (primer)

Data primer (data utama) yaitu sumber data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Terkait dalam penelitian yang menjadi sumber data yaitu guru kelas VIII/guru Pendidikan Agama Islam, dan

siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangka Raya.

2. Sumber data tambahan (sekunder)

Sumber data sekunder (data tambahan) yaitu sumber data yang diperoleh dari dokumentasi. Dokumentasi berupa data-data yang diperoleh dari SMP Muhammadiyah Palangka Raya mengenai profil sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, silabus, RPP, foto-foto kegiatan belajar dan data-data yang mendukung untuk laporan penelitian.

Tabel 3.1
Subyek Penelitian Kelas VIII

√√No	Nama	LK	PR	Keterangan
1	Rabiyatul Adawiyah		√	Guru mapel PAI
2	Adelia sinta		√	Siswa
3	Ahmad jafar	√		Siswa
4	Ardio juliannor	√		Siswa
5	Cahyo	√		Siswa
6	Dea zahratunnisa		√	Siswa
7	Ferdi septian	√		Siswa
8	Fika		√	Siswa
9	Iqbal fahreza	√		Siswa
10	Kevin	√		Siswa
11	Larasanti dewi		√	Siswa
12	Lioni		√	Siswa
13	M. angga	√		Siswa
14	Muhammad adiyaksa	√		Siswa
15	Muhammad fahmi	√		Siswa

16	Muhammad Rezi	√		Siswa
17	Nabela septiani		√	Siswa
18	Natasya		√	Siswa
19	Nauval ikhsan	√		Siswa
20	Putri nor arbayinah		√	Siswa
21	Roni	√		Siswa
22	Rainal subakti	√		Siswa
23	Rahmadani	√		Siswa
24	Rahmat fadillah	√		Siswa
25	Rangga alif	√		Siswa
26	Rifki maulana	√		Siswa
27	Riska Nabila		√	Siswa
28	Revy anggraini		√	Siswa
29	Sylvia		√	Siswa
30	Susanti		√	Siswa

Sumber Data Pribadi Guru Kelas VIII SMP Muhammadiyah

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi..

1. Metode Observasi

Menurut Bugin dalam Ibrahim (2014:81) observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindra mata ada beberapa yang lainnya seperti telinga, penciuman, mulut, dan kulit. Karena itu, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra mata serta dibantu dengan pancaindra yang lainnya.

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dengan melakukan observasi peneliti ingin melihat secara langsung kegiatan-kegiatan yang terjadi, antara lain. Perencanaan dan penerapan pembelajaran PAI melalui daring.

2. Metode Wawancara

Menurut Estraberg bahwa wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu sugiyono (2015: 317). Wawancara yang digunakan adalah wawancara bebas dimana terjadi tanya jawab bebas antara pewawancara dengan responden, tetapi pewawancara menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman wawancara (Mulyana 2004: 180). Wawancara yang dilakukan bersama guru Pendidikan Agama Islam yaitu:

- a. Bagaimana cara guru merumuskan tujuan pembelajaran dalam metode bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada saat pandemi Covid-19?
- b. Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan metode bermain peran sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran?
- c. Bagaimana cara guru membuat naskah skenario pada metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengakaran?
- d. Bagaimana cara guru membuat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran daring menggunakan metode bermain peran pada materi

menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran?

- e. Apa saja faktor penghambat dan faktor pendukung dalam menerapkan pembelajaran menggunakan metode bermain peran pada saat pandemi Covid-19?
- f. Apakah dalam pembelajaran daring guru difasilitasi dari pihak sekolah atau menggunakan paket data pribadi?

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumentasi yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari pengguna metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2017:240).

Dokumentasi di gunakan untuk mengumpulkan data-data berupa perangkat pembelajaran silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), profil sekolah, foto-foto dan video saat menerapkan metode bermain peran di SMP Muhammadiyah. Data yang diperoleh dalam penelitian ini, sebagai berikut :

- a. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- b. Foto-foto kegiatan pembelajaran

F. Teknik Pengabsahan Data

Peneliti menguji keabsahan data dengan menggunakan bahan referensi disini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Data wawancara perlu didukung dengan adanya rekaman wawancara sehingga data yang didapat menjadi kredibel atau lebih dapat dipercaya. Jadi dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan rekaman wawancara dan foto-foto hasil observasi sebagai bahan referensi.

Moleong (2015:330) menyatakan peneliti akan memperoleh data yang valid, maka diuji dengan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Untuk itu peneliti menguji dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara dan membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber sebagai salah satu teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari masing-masing narasumber, yakni: membandingkan data hasil pengamatan pada saat pembelajaran daring melalui *WhatsApp* dan *Google Meet* dengan data hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam, sebab seorang

peneliti akan dihadapkan dengan banyak data. Bahkan tidak jarang akan menemukan sesuatu yang saling beda dari data tersebut. Dengan teknik inilah peneliti dapat memastikan data mana yang benar dan dapat dipercaya, setelah melakukan perbandingan (Ibrahim 2015:124).

2) Triangulasi Teknik

Sugiyono (2016:274) menyatakan Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.

G. Teknik Analisis Data

Mengamati proses pembelajaran, mencatat hasil lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri, mengumpulkan, memilah-memilih, mengklasifikasikan, Berfikir dengan jalan membuat agar kategori data itu mempunyai makna, mencari dan menentukan pola.

Analisis data interaktif ini selalu merujuk pada konsep yang ditawarkan oleh Miles dan Huberman (Ibrahim 2015: 109) yang terdiri dari:

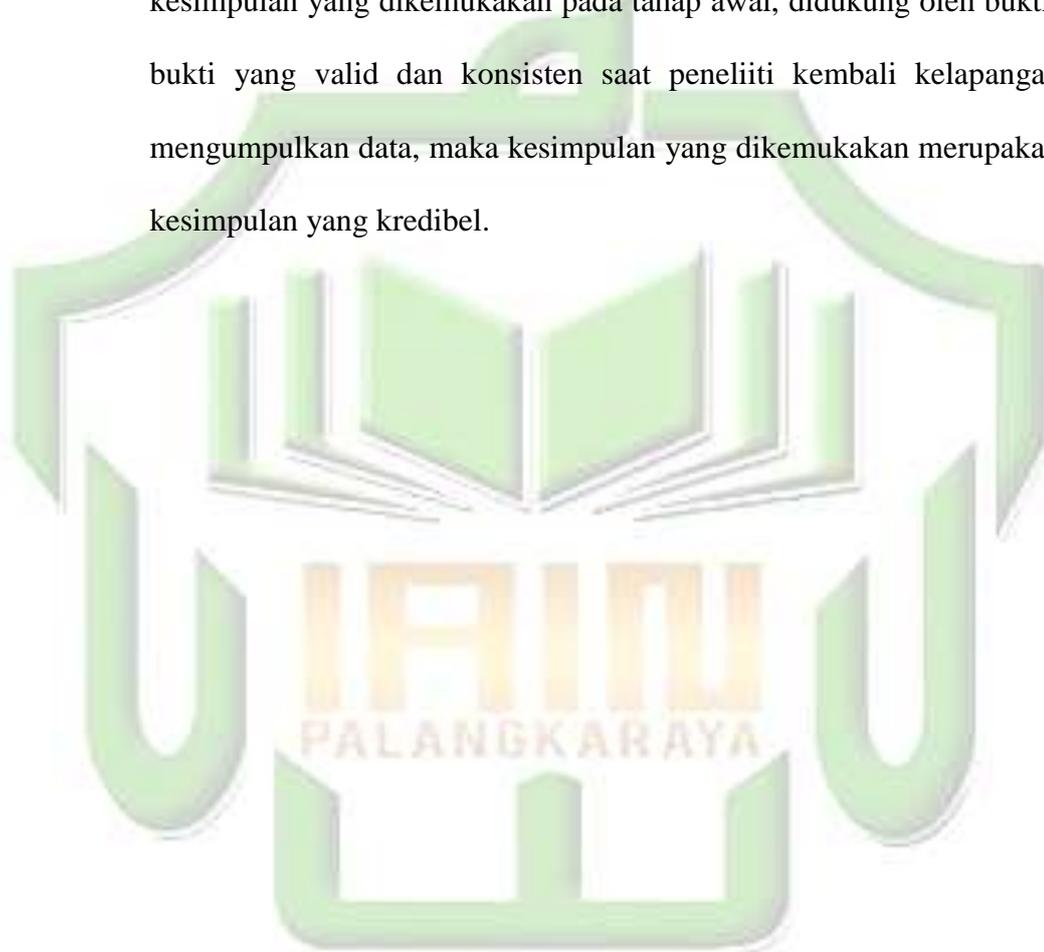
a. *Data Collection* (pengumpulan data) mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan rumusan masalah dalam penelitian.

yang diperoleh dari hasil wawancara tentang perencanaan dan penerapan metode bermain peran serta faktor penghambat dan faktor pendukung dalam pembelajaran daring via *Google Meet*, catatan lapangan dan dokumentasi yang didapatkan pada saat pembelajaran daring dan RPP guru.

b. *Data Reduction* (Reduksi data) pada tahap ini peneliti coba menyusun data lapangan, membuat rangkuman atau ringkasan, memasukkannya ke dalam klasifikasi dan kategorisasi yang sesuai dengan aspek fokus perencanaan dan penerapan metode bermain peran serta faktor penghambat dan faktor pendukung dalam pembelajaran daring via *Google Meet*.

c. *Data Display* (penyajian data) sebagai upaya menampilkan, memaparkan, atau menyajikan data sebagai sebuah langkah kerja analisis, *display data* dapat dimaknai sebagai upaya menampilkan, memaparkan dan menyajikan secara jelas data-data yang dihasilkan dalam bentuk gambar tentang konsep serta tabel hasil penelitian yang relevan/sebelumnya, dan subyek penelitian (Ibrahim 2015:110).

d. *Drawing and verifying conclusion* (menarik kesimpulan dari data yang diperoleh) menurut Miles dan Huberman (Sugiyono 2016: 252) kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.



BAB IV

PEMAPARAN DATA

A. Temuan Penelitian

Menindaklanjuti surat edaran keputusan Nomor 01/KB/2020, Nomor 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/Menkes/363/2020, Nomor 440-882 Tahun 2020. Maka dikeluarkan surat keputusan bersama 4 Menteri. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun 2020/2021 dan tahun akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease (Covid-19) point ke-1 pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan pada tahun ajaran 2020/2021 dan tahun akademik 2020/2021 dilakukan secara bertahap di seluruh wilayah Indonesia.

- a) Satuan pendidikan yang berada di Zona Hijau dan Kuning berdasarkan data satuan Tugas Penanganan COVID-19 Nasional dapat melakukan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan setelah mendapatkan izin dari pemerintah daerah melalui dinas pendidikan provinsi atau kabupaten/kota, kantor wilayah Kementerian Agama provinsi, dan kantor Kementerian Agama kabupaten/kota sesuai kewenangannya berdasarkan persetujuan satuan tugas percepatan penanganan COVID-19 setempat.
- b) Satuan pendidikan yang berada di daerah Zona Oranye dan Merah berdasarkan data satuan Tugas penanganan COVID-19 Nasional,

dilarang melakukan proses pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan kegiatan belajar dari rumah (BDR). Point ke-2 Peta resiko Covid-19 pada pulau-pulau kecil dapat menggunakan ZONA di pulau tersebut berdasarkan hasil pemetaan satuan tugas penanganan COVID-19 setempat. Poin ke-3 Mengubah lampiran Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Nomor 01/KB/2020, Nomor 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/Menkes/363/2020, Nomor 440-882 Tahun 2020, Nomor 440-882 Tahun 2020 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19), sehingga menjadi sebagaimana tercantum dalam lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan Bersama ini.

Surat Edaran dari Pemerintah kota Palangka Raya Dinas Pendidikan No 420/450/870.Um-Peg/VII/2020 dan Surat Edaran Sekretariat Jendral Kementrian dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) dan sehubungan akan dimulainya tahun pelajaran 2020/2021 maka disampaikan lah hal sebagai berikut, menurut point ke-2 pembelajaran secara tatap muka disatuan pendidikan PAUD, SD, dan SMP dan satuan pendidikan lainnya di masa pandemi Covid-19 Tidak diperkenankan melaksanakan pembelajaran

secara tatap muka , point ke-5 juga menyebutkan pihak sekolah dihimbau untuk melakukan beberapa hal berikut:

- 1) Melakukan pendataan kesiapan sarana dan prasarana sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan dan peserta didik;
- 2) Berkoordinasi dengan komite sekolah untuk membentuk paguyuban orang tua;
- 3) Menetapkan model pengelolaan sekolah dalam menetapkan kebijakan belajar dari rumah atau disingkat BDR (daring dan luring);
- 4) Memastikan sistem pembelajaran terjangkau bagi seluruh peserta didik;
- 5) Membuat rencana pembelajaran berkelanjutan (termasuk program sekolah dan jadwal PMB);
- 6) Melakukan pembinaan dan pemantauan kepada pendidik dengan lapor setiap minggu, termasuk penetapan RPP, jadwal supervisi, dan laporan pembelajaran;
- 7) Membuat program pengasuhan bagi orang tua/wali siswa setiap minggu (berbagi materi/informasi di dalam paguyuban kelas dengan dibantu tenaga pendamping profesional seperti guru BK, Psikolog, dan lain-lain;
- 8) Membentuk tim siaga darurat Covid-19 yang terdiri dari unsur Kepala Sekolah, pendidik dan Tenaga Kependidikan, orang tua dan komite sekolah;

- 9) Mengirimkan laporan secara berkala kepada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya;
- 10) Berkoordinasi dengan pengawas sekolah yang menjadi binaan sekolah terkait dengan kegiatan yang dilakukan;

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Data yang disajikan dalam hasil penelitian ini berdasarkan penelitian yang dilakukan, saat penerapan metode bermain peran tersebut, peneliti menggunakan instrumen penelitian yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran.

Penerapan metode pembelajaran bermain peran secara daring melalui via *WhatsApp* dan *Google Meet* pada mata pelajaran PAI materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran yang telah diterapkan guru di SMP Muhammadiyah Palangka Raya telah terlaksana, akan tetapi dalam menerapkan metode pembelajaran tersebut masih adanya kendala yang dihadapi guru sebgaiian kecilnya siswa kurang antusias dan aktif dalam memerankan tokoh yang ia dapatkan. Namun untuk mengatasi masalah tersebut guru memberikan semangat dan motivasi agar siswa tetap semangat sebelum dan sesudah kegiatan belajar berlangsung.

Metode bermain peran ini menekankan kepada imajinasi dan penghayatan siswa mengenai materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran. Pembelajaran daring melalui via *WhatsApp* dan *Google*

Meet membuat siswa menjadi kurang dalam berekspresi dikarenakan terbatas hanya melalui streaming video, tidak leluasa seperti pembelajaran tatap muka di dalam kelas, namun dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran siswa akan lebih aktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Hasil penelitian mengenai penerapan metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan yang guru lakukan sebelum pembelajaran menggunakan metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran di kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya
 - a. Guru merumuskan tujuan pembelajaran metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran di kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya.

Menurut Majid (2007:17) mengungkapkan bahwa perencanaan merupakan proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Perencanaan juga berarti menyusun langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu.

Menurut Hamalik (2006: 236) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material fasilitas, perlengkapan yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah merupakan rangkaian pembelajaran yang meliputi proses memperoleh ilmu pengetahuan yang diharapkan dapat memberi pengaruh secara langsung kepada peserta didik dan membantu peserta didik menghadapi masalah dalam kehidupan di masyarakat sehari-hari.

Tujuan pembelajaran yang telah guru Pendidikan Agama Islam rumuskan di rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam kegiatan pembelajaran bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran. Diharapkan siswa mampu:

- 1) Menyakini bahwa minuman keras, judi, dan pertengkaran adalah dilarang oleh Allah Swt.
- 2) Menunjukkan perilaku menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran adalah dilarang oleh Allah Swt.
- 3) Mengidentifikasi bahaya mengkonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengidentifikasi bahaya mengkonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran.
- 5) Mengidentifikasi bahaya mengkonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran pertanyaan lain yang relevan dan aktual.

- 6) Mengidentifikasi contoh-contoh nyata bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 3 September 2020 bersama dengan guru Pendidikan Agama Islam tentang cara bagaimana guru merumuskan tujuan pembelajaran bermain peran pada materi berbuat menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran, beliau mengatakan:

Cara saya merumuskan tujuan pembelajaran, dapat dilihat dari (RPP) Yang sudah saya buat terlebih dahulu, lalu disesuaikan dengan indikator dari silabus dan di sekolah kami menggunakan kurikulum K-13. Selanjutnya setelah merumuskan tujuan pembelajaran kemudian saya mempertimbangkan metode pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada materi berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru. Karena materi tersebut lebih pada praktek maka metode bermain peran cocok untuk materi tersebut.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam di atas dapat dipahami bahwa cara guru merumuskan tujuan pembelajaran mengacu pada silabus yang mana di dalam silabus memiliki beberapa komponen dan salah satu indikator pembelajaran yang mana dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru membuat RPP sebagai rancangan. RPP harus dijalankan pada saat proses belajar. RPP ini menjadi pedoman yang harus diikuti oleh guru dan siswa dalam berlangsungnya pembelajaran. RPP ini menjadi pedoman guru dalam mengajar sehingga tidak terjadi pengembangan materi di luar yang harus disampaikan guru pada saat proses pembelajaran.

- b. Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan metode bermain peran.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara umum adalah sebuah rencana pembelajaran yang dikembangkan dari materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar. Dalam pembelajaran daring dan luring ada perbedaan dalam pembuatan RPP diantaranya yaitu, pada RPP luring termuatnya KI, KD dan materi sedangkan pada RPP daring lebih disederhanakan tidak adanya termuat KI, KD dan Materi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan hasil pengamatan RPP yang dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2020, guru membuat RPP memuat identitas sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran. Selanjutnya adalah metode yang digunakan, langkah-langkah pembelajaran atau strategi pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir serta alat dan media yang digunakan supaya memperlancar pencapaian kompetensi dasar dan diakhiri dengan penilaian.

Saya membuat RPP dari materi pokok yang dikembangkan atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangka Raya sudah sesuai dengan prosedur kurikulum 2013.

- c. Guru membuat naskah skenario pada metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran

Berdasarkan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam yang dilakukan pada tanggal 3 September 2020 tentang cara guru membuat naskah skenario metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran.

Pembuatan naskah skenario saya menyerahkan kepada peneliti sebab sebenarnya saya ingin melibatkan siswa agar mereka bisa lebih mengembangkan imajinasi mereka, tetapi karena pembelajaran sekarang daring menghambat dalam berinteraksi secara langsung. Dan pada pembuatan naskah skenario sekarang kamu saja yang membuatnya karena memang untuk keperluan penelitian kamu, ibu hanya berperan sebagai pemeriksa skenario saja, dengan memilih tema dengan kesesuaian materi dan yang biasa terjadi dilingkungan siswa agar memudahkan mereka berimajinasi saat memainkan peran.

Berdasarkan hasil wawancara diatas yang telah dilakukan bersama guru Pendidikan Agama Islam dapat dipahami bahwa guru sebenarnya ingin melibatkan siswa namun terkendala oleh pembelajaran daring yang mana lebih sulit untuk berinteraksi secara langsung dengan siswa. Oleh karena itu, dalam pembuatan naskah skenario yang sekarang peneliti sendiri yang merancang nya guru sebagai pemeriksa naskahnya. Guru juga *menshare* video melalui via

whatsApp yang berkaitan dengan materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran agar menjadi gambaran siswa dalam memainkan peran.

Berdasarkan observasi melalui daring pada tanggal 14 Agustus 2020 yakni pada pertemuan pertama setelah guru *menshare* skenario yang sudah dipersiapkan sebelumnya ke grup *whatsApp* kelompok pertama antusias dan aktif dalam memerankan tokoh yang ada diskenario. Namun, pada pertemuan kedua pada tanggal 28 Agustus 2020 siswa kurang antusias dalam memerankan tokoh dikarenakan ada beberapa teks yang tidak dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah terlaksana dapat dipahami dalam membuat naskah skenario metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran guru Pendidikan Agama Islam memberikan kuasa kepada peneliti untuk merancang sendiri naskah skenario dan guru hanya sebagai pemeriksa skenario saja, skenario dibuat dengan kesesuaian materi dan yang sering terjadi di lingkungan siswa sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Guru sebenarnya ingin melibatkan siswa dalam pembuatan skenario namun terkendala dalam berinteraksi secara langsung dengan siswa karena pembelajaran melalui daring.

- d. Guru membuat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam pada tanggal 3 September 2020. Mengenai bagaimana cara guru memberikan kesimpulan dan evaluasi pembelajaran. Secara umum, beliau mengatakan:

Cara saya membuat evaluasi dalam pembelajaran metode bermain peran setelah siswa selesai memainkan perannya melalui streaming video via *Google meet* ialah saya memberikan kesimpulan sedikit tentang materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran agar siswa lebih paham dengan materi yang diajarkan dan penilaian akhir dilakukan dengan memberikan tugas berupa soal pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara diatas mengenai cara membuat evaluasi pembelajaran menggunakan metode bermain peran materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran. Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang sudah diajarkan tujuannya agar siswa lebih mengingat pembelajaran yang sudah disampaikan dan menghindari hal-hal negatif seperti minuman keras, judi, dan pertengkaran evaluasi penilaian yang terakhir yaitu guru memberikan tugas berupa soal kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kedua pada tanggal 28 Agustus 2020 dimana pada akhir pembelajaran guru memberikan kesimpulan tentang materi yang diajarkan menghindari minuman, keras, judi, dan pertengkaran kemudian guru memberikan evaluasi secara umum dengan memberikan tugas berupa soal kepada siswa.

- e. Apakah dalam pembelajaran daring guru difasilitasi dari pihak sekolah atau menggunakan paket data pribadi

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam pada tanggal 3 September 2020. Mengenai apakah dalam pembelajaran daring guru difasilitasi dari pihak sekolah atau menggunakan paket data pribadi, dalam pembelajaran daring jaringan sangatlah penting sebagai penunjang utama dalam pembelajaran sebab karena itu adanya wifi yang difasilitasi sekolah namun kapasitas untuk digunakan seluruh guru tidak memadai sehingga jaringan wifi menjadi lambat.

Pernyataan diatas diperkuat dengan adanya wawancara bersama guru Pendidikan Agama Islam beliau mengatakan:

Selama belajar mengajar daring saya melaksanakannya dari rumah karena disekolah memang tersedianya wifi namun jika wifi tersebut digunakan seluruh guru maka jaringan akan lambat untuk solusi tersebut dan untuk mempersingkat waktu saya mengajar dari rumah dan kebetulan saya memasang wifi pribadi, namun saya tetap kesekolah untuk menerima tugas dari sebagian siswa yang belajar melalui luring.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi di atas bahwa guru hanya mengajar dari rumah dan sesekali guru kesekolah untuk menerima tugas dari sebagian siswa yang belajar melalui luring.

2. Penerapan metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran di kls VIII SMP Muhammadiyah Palangka Raya.

a. Cara guru menginformasikan metode bermain peran kepada siswa

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam pada tanggal 3 September 2020 pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran. cara guru menginformasikan metode pembelajaran bermain peran terlebih dahulu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, selanjutnya beliau menyampaikan metode yang akan digunakan pada materi yang akan dipelajari yaitu materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran. Kemudian guru menjelaskan secara singkat tentang langkah-langkah menggunakan metode bermain peran pada pertemuan sebelumnya siswa sudah dibagi menjadi 2 kelompok.

Berdasarkan wawancara di atas tentang bagaimana cara guru menginformasikan metode bermain peran kepada siswa, beliau mengatakan:

Cara saya menginformasikan metode bermain peran kepada siswa ialah dengan menjelaskann terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai pada materi ini, selanjutnya memberikan informasi tentang metode bermain peran dan menjelaskan langkah-langkah metode bermain peran secara singkat.

Dapat dipahami bahwa sebelum guru menginformasikan metode bermain peran guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, setelah itu guru menginformasikan metode yang akan digunakan dan menyampaikan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran secara singkat.

b. Cara guru membagi kelompok siswa dalam metode bermain peran

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru Pendidikan Agama Islam yang dilakukan pada tanggal 3 September 2020 setelah memberitahukan kepada siswa tentang metode bermain peran dan memberikan motivasi kepada siswa sebelum dimulai pembelajaran, kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Guru membagi 2 kelompok sesuai dengan sub materi masing-masing. Kriteria cara guru menentukan kelompok dengan melihat karakter siswa dan penyesuaian dengan tokoh yang akan diperankan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam pada tanggal 3 September 2020 mengenai bagaimana cara guru membagi kelompok siswa, beliau mengatakan:

Cara saya dalam membagi kelompok siswa ialah dengan membagi 2 kelompok sesuai dengan sub materi masing-masing. Kriteria cara saya menentukan kelompok dengan melihat karakter siswa dalam penyesuaian tokoh yang akan diperankan oleh siswa dalam menentukan kelompok guru memilih siswa secara acak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dapat dipahami bahwa guru membagi siswa menjadi 2 kelompok yang mana guru

menyesuaikan dengan sub materi yang ada. Cara guru membagi kelompok siswa dengan melihat karakter masing-masing siswa dalam penyesuaian tokoh yang akan diperankan oleh siswa dalam menentukan kelompok guru memilih siswa secara acak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan dapat dipahami bahwa sebelum pembagian kelompok menyesuaikan dengan materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran. Maka siswa dibagi menjadi dua kelompok dan guru tidak memiliki kriteria tertentu hanya saja guru menyesuaikan karakter siswa dalam penyesuaian tokoh yang akan diperankan untuk menentukan kelompok guru memilih siswa secara acak.

c. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan metode bermain peran

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam pada tanggal 3 September 2020, pada pertemuan kedua materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran. Masing-masing kelompok memainkan perannya melalui streaming video via *Google Meet* setelah kelompok satu dan dua menampilkan skenario, kemudian setelah semua kelompok selesai dilanjutkan ke pembelajaran inti setelah itu pada kegiatan penutup guru memberikan kesimpulan agar siswa lebih mengingat materi yang telah mereka pelajari dan lebih baik lagi apabila siswa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk menghindari hal-hal negatif lainnya seperti minuman keras, judi, dan pertengkaran. Setelah itu guru memberikan tugas soal uraian yang dapat

dikerjakan siswa di rumah secara individu. Mengenai bagaimana cara guru memberikan kesimpulan dan evaluasi beliau, mengatakan:

Cara saya memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum adalah dengan saya memberikan kesimpulan kepada siswa agar mereka lebih mengingat materi yang sudah dipelajari dan alangkah lebih baik lagi ketika mereka dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dan menjauhi hal-hal negatif lainnya yang dapat merugikan diri sendiri dan lingkungan sekitar tentang menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran dan evaluasi akhir saya memberikan tugas berupa soal uraian yang dapat dikerjakan dirumah secara individu.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dengan guru Pendidikan Agama Islam bahwa cara guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum dengan memberikan kesimpulan agar siswa lebih mengingat materi yang telah mereka pelajari dan alangkah lebih baik lagi apabila siswa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan menjauhkan diri dari hal-hal negatif lainnya seperti minuman keras, judi, dan pertengkaran.

d. Pemahaman guru mengenai metode bermain peran

Berdasarkan observasi secara daring yang dilakukan dengan guru pendidikan Agama Islam melakukan persiapan sebelum mengajar dan selama dilaksanakannya proses belajar mengajar di kelas VIII menggunakan metode bermain peran selama dua kali pertemuan pada tanggal 14 dan 28 Agustus 2020 melalui pembelajaran daring menggunakan *WhatsApp* dan *Google meet*, peneliti dapat melihat bahwa pemahaman guru Pendidikan Agama Islam mengenai penerapan metode bermain peran cukup bagus, hal ini

dapat dilihat dari persiapan sebelum mengajar yang guru lakukan seperti RPP yang dipersiapkan, naskah skenario yang sudah dipersiapkan. Walaupun pembelajaran hanya melalui daring namun selama belajar mengajar dilakukan melalui streaming video menggunakan metode bermain peran guru cukup menguasai pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari cara guru melaksanakan langkah-langkah metode bermain peran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru pada saat pembelajaran daring pada tanggal 28 Agustus 2020 adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan media yang ingin digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Memberikan informasi mengenai metode pembelajaran yang akan digunakan metode bermain peran.
- 4) Mengingat kembali dengan pembagian kelompok yang telah dibagi pada pertemuan sebelumnya
- 5) Menjelaskan uraian sub materi yang ingin dipelajari yaitu menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran.
- 6) Mengkondisikan siswa untuk mengatur posisinya masing-masing dari rumah.
- 7) Kelompok satu dan dua menampilkan perannya melalui streaming video via *google meet*.

8) Setelah kedua kelompok sudah tampil, siswa yang lainnya menyimpulkan materi yang sudah dimainkan perankan oleh kedua kelompok tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dipahami bahwa pemahaman guru mengenai metode bermain peran sudah cukup bagus, hal ini terlihat dari persiapan guru sebelum melakukan pembelajaran dalam penerapan metode bermain peran mengikuti langkah-langkah pembelajaran dan sudah sesuai dengan teori langkah-langkah yang ada. Hal ini juga diperkuat dengan adanya hasil dokumentasi RPP yang guru gunakan dan skenario yang telah dibuat sebelumnya.

e. Tanggapan guru mengenai penerapan metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam tanggal 3 September 2020 tentang tanggapan guru mengenai penerapan metode bermain peran. Pada materi menghindari minuman keras, judi dan pertengkaran, beliau mengatakan:

Tanggapan saya tentang metode bermain peran ini bagus untuk diterapkan pada materi ini karena sesuai dengan materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran. Dengan menggunakan metode bermain peran tersebut pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan pada saat pembelajaran berlangsung, siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi dengan mempraktekkan langsung melalui streaming video via *google meet* bagaimana larangan menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran dan mereka juga lebih meresapi materi yang telah disampaikan sehingga diharapkan siswa dapat menjauhi hal-hal negatif yang

dapat merusak diri mereka sendiri dan lingkungan. Akan tetapi karena pembelajaran melalui daring dengan menerapkan metode tersebut siswa tidak bisa leluasa memainkan perannya sehingga terlihat kurang dalam penampilannya.

Hasil dari wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam setelah menerapkan metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran. Siswa menjadi lebih paham sehingga dapat menjauhi hal-hal negatif seperti minuman keras, judi, dan pertengkaran dan dapat menghindarinya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil temuan diatas sesuai dengan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai penerapan metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran. Dimana kegiatan belajar mengajar melalui daring dilakukan dengan streaming video via *google meet* dan juga siswa menjadi lebih memahami karena mereka langsung mempraktekannya sehingga diharapkan mereka dapat meresapi materi yang telah di pelajari.

f. Kelebihan dari penerapan metode bermain peran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam pada tanggal 3 September 2020 mengenai tentang kelebihan dari penerapan metode bermain peran, beliau mengatakan:

Kelebihannya ialah siswa menjadi lebih paham karena pembelajarannya lebih menarik sehingga bagi siswa yang memiliki bakat yang mengarah pada bermain peran, mereka dapat mengembangkan bakatnya. serta melatih kerjasama antar

siswa agar terbiasa untuk bertanggung jawab pada tugas yang diberikan, dan melatih keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dapat dipahami bahwa kelebihan dalam penerapan metode bermain peran, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena selain pembelajarannya yang menarik siswa juga terlibat secara langsung dalam pembelajaran daring dan mempraktekkan secara langsung bagaimana sifat menghindari minuman keras, judi, dan pertengkar, sehingga siswa menjadi lebih mudah paham mengenai materi yang mereka pelajari. Dan bagi siswa yang memiliki bakat yang mengarah pada bermain peran, teater dan yang lainnya, mereka bisa mengembangkan bakatnya melalui penampilan streaming video via *google meet*.

g. Kekurangan dari penerapan metode bermain peran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Guru Pendidikan Agama Islam mengenai kekurangan dari penerapan metode bermain peran, beliau mengatakan:

Kekurangan metode bermain peran saat pembelajaran daring ialah ketika saat menginformasikan metode yang akan digunakan tidak seefektif pembelajaran di dalam kelas secara tatap muka. Dan pada kenyataannya internet sering tidak stabil dan *smartphone* para siswa yang kadang tidak mempuni.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dipahami bahwa kekurangan dari penerapan metode bermain peran ialah saat pembelajaran daring ialah ketika saat menginformasikan metode yang akan digunakan dan tidak seefektif pembelajaran di dalam kelas

secara tatap muka. Dan pada kenyataannya internet sering lemah dan *smartphone* para siswa yang kadang tidak mumpuni.

3. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam menerapkan pembelajaran menggunakan metode bermain peran pada saat pandemi Covid-19

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam pada tanggal 3 September 2020. Mengenai faktor pendukung dan faktor penghambat dalam menerapkan pembelajaran menggunakan metode bermain peran yaitu,

Ketika saya mengajar dalam pembelajaran daring pasti ada faktor yang mendukung dan faktor penghambat dalam melaksanakan pembelajaran daring yaitu adanya buku yang saya pegang, Handphone android yang saya miliki maupun siswa, dan adanya siswa atau peserta didik sebagai salah satu komponen pembelajaran. Adapun faktor penghambat dalam pembelajaran daring yaitu, pada saat pembelajaran daring siswa tidak terlalu leluasa dalam memainkan peran melalui streaming video via *Goggle Meet*, dan pada pembuatan teks skenario saya menugaskan kepada peneliti, saya hanya sebagai pemeriksa teks, pada saat saya mengajar terkadang terkendala pada jaringan yang tidak stabil sehingga menjadi penghambat dalam pembelajaran, dan disekolah pun memang disediakan jaringan wifi namun kapasitas dengan penggunaan seluruh guru yang ada tidak mendukung sehingga

jaringan kadang-kadang menjadi lambat. Dan tidak semua siswa disiplin mengikuti pembelajaran hingga akhir.

Hasil wawancara dengan guru bahwa yang menjadi faktor penghambat dalam pembelajaran daring yaitu, pada saat pembelajaran daring siswa tidak terlalu leluasa dalam memainkan peran melalui streaming video via *Goggle Meet*, dan pada pembuatan teks skenario saya menugaskan kepada peneliti saya hanya berperan sebagai pemeriksa teks tersebut, pada jaringan yang tidak stabil, serta adanya tersedianya jaringan wifi namun kapasitas dengan penggunaan seluruh guru tidak mendukung sehingga jaringan menjadi lambat. Dan tidak semua siswa disiplin mengikuti pembelajaran hingga akhir.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran juga ditemukan bahwa yang menjadi faktor penghambat dalam penerapan metode bermain peran yaitu pada jaringan yang tidak stabil dan ada beberapa siswa yang kurang menguasai teks skenario yang sudah dibagikan sebelumnya dikarenakan kurangnya kekompakan antar kelompok. Akan tetapi hal tersebut tidak terlalu mengganggu pembelajaran karna guru memberikan solusi untuk dapat melihat teks yang sudah diberikan.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perencanaan Bermain Peran Pada Kelas VIII SMP Muhammadiyah

Perencanaan dalam suatu proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dan paling utama. Dalam perencanaan metode bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran pada kelas VIII guru harus membuat perencanaan sebagai sebuah tindakan awal yang harus dilakukan jika ingin mendapatkan hasil yang optimal. Tidak terkecuali dengan perencanaan dalam pembelajaran.

Perencanaan adalah menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan keinginan membuat perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran (Majid, 2013:15).

Peneliti mendeskripsikan penerapan metode bermain peran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam meliputi sebagai berikut, guru merencanakan RPP, dan menjalankan langkah-langkah metode bermain peran.

Berdasarkan pengambilan data penelitian secara wawancara, observasi, dokumentasi, guru Pendidikan Agama Islam dalam penerapan pembelajaran metode bermain peran telah merencanakan

pembelajaran dengan baik, perencanaan dimulai dengan pembuatan RPP, membuat tujuan pembelajaran, yang mana dalam pembuatan naskah skenario guru menugaskan peneliti dalam pembuatannya dan guru hanya sebagai pengoreksi teks tersebut, membuat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran dan menentukan metode. Dengan adanya RPP maka pembelajaran dapat berjalan secara terprogram. Oleh karena itu, RPP harus mempunyai daya terap yang tinggi pada sisi lain, melalui RPP dapat diketahui kadar kemampuan guru dalam menjalankan profesinya.

Selanjutnya dalam penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran daring, adapun langkah-langkah dari pertemuan satu dan dua sebagai berikut: langkah pertama guru mengucapkan salam, membaca Basmallah bersama, memeriksa kehadiran siswa melalui *WhatsApp* membagikan link dan mengarahkan untuk bergabung pada *Google meet* guru membagi siswa menjadi dua kelompok dan membagi teks skenario. Pertemuan kedua, sama pada pertemuan pertama yang membedakan tidak adanya pembagian kelompok Guru menjelaskan secara singkat tentang metode bermain peran, memaparkan materi dan mempersilahkan kelompok satu dan dua bermain peran melalui streaming video via *Google meet*.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru Pendidikan Agama Islam terkait kendala yang dihadapi pada saat penerapan pembelajaran daring menggunakan metode bermain peran

Kendala yang dihadapi saat melaksanakan pembelajaran daring menggunakan metode bermain peran yaitu pada saat streaming video memainkan peran terkendala pada jaringan yang tidak stabil dan siswa tidak leluasa dalam memainkan peran, pada saat salah satu kelompok menampilkan peran melalui streaming video ada beberapa siswa yang kurang menguasai teks skenario sehingga tidak maksimal dalam memerankan tokoh tersebut.

B. Analisis Data

Dalam bahasan ini membahas mengenai analisis data hasil dari penelitian yang dilakukan dilapangan dengan menggunakan metode wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, di SMP Muhammadiyah Palangka Raya dan metode dokumentasi berupa data sekolah maupun foto. Adapun tujuan dari analisis adalah untuk menjawab dari rumusan masalah sebagai berikut:

1. Analisis perencanaan metode bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkar di SMP Muhammadiyah Palangka Raya

Menurut Bloom dan Krathwol, penerapan adalah kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan prinsip (Usman, 2001: 35).

Pendapat diatas menggambarkan bahwa setiap perencanaan dimulai dengan menetapkan target atau tujuan yang akan dicapai. Berhubungan dengan kemampuan pendidik menjelaskan isi pelajaran, menghadapi peserta didik, membantu

memecahkan masalah, mengelola kelas, menata bahan ajar, menentukan kegiatan kelas, menyusun evaluasi belajar, menentukan metode, media atau bahkan menjawab pertanyaan dengan baik dan bijaksana. Untuk dapat melaksanakan hal-hal yang berkaitan dengan kinerja mengajar tersebut pendidik perlu menyiapkan perencanaan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan suatu pendekatan sistematis yang mencakup analisis kebutuhan pembelajaran, pengembangan strategi pembelajaran, pengembangan bahan ajar, serta pengembangan alat evaluasinya dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Setiap guru harus dapat menyusun rencana pembelajaran agar proses dapat berlangsung secara sistematis. Sebagaimana sudah kita ketahui bahwa sebenarnya materi pelajaran yang diberikan guru kepada siswa sudah disusun sedemikian rupa sehingga terdapat tingkatan kondisi, kompetensi materi lebih ringan dibandingkan untuk kegiatan selanjutnya. Semua ini hanya dapat kita terapkan jika kita melakukan proses perencanaan secara matang untuk proses pembelajaran yang akan kita laksanakan (Sanjaya, 2013:59).

Peneliti mengetahui cara guru membuat persiapan perencanaan sebelum pembelajaran bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran, ialah

meliputi bagaimana guru merumuskan tujuan pembelajaran, bagaimana guru membuat RPP, bagaimana guru membuat naskah skenario, dan bagaimana guru membuat evaluasi dalam pembelajaran bermain peran pada materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran.

Merumuskan tujuan pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus dipersiapkan guru sebelum pembelajaran. Sebagai guru, tujuan apa yang akan dicapai harus dipersiapkan sedini mungkin sebelum melaksanakan pembelajaran daring via *WhatsApp* dan *Google Meet*. Mengajar memerlukan tujuan yang jelas yang akan menuntun kearah mana pembelajaran akan dibawa. Tanpa tujuan yang jelas guru akan berjalan tanpa arah dan tujuan tidak dapat mengetahui apakah berhasil atau tidaknya pembelajaran yang dilakukan.

Menetapkan dan merumuskan tujuan pembelajaran, guru harus memperhatikan komponen-komponen yang terlihat dalam pembelajaran, seperti materi, metode, dan evaluasi, sebagai contoh tujuan yang dirumuskan harus sesuai dengan keluasan dan kedalaman materi yang sudah direncanakan. Seringkali kita melihat seorang guru mengajarkan suatu materi secara dangkal, tetapi ketika melakukan evaluasi nyata yang dituntut pemahaman materi yang sangat dalam lantaran soal dibuat menyesuaikan dengan tujuan yang telah dirumuskan, atau

sebaliknya guru menjelaskan terlalu dalam ternyata soalnya hanya mengenai pemahaman konsep yang dangkal. Oleh sebab itu menyiapkan dan merumuskan tujuan memang harus benar-benar dilakukan dengan benar dan tepat (Usman, 1995:59).

Salah satu bentuk persiapan pembelajaran adalah penyusunan perencanaan pembelajaran. Demikian pentingnya persiapan dan perencanaan pembelajaran sehingga apabila seorang guru tidak menguasai cara-cara persiapan dan perencanaan pembelajaran yang baik, bisa saja pembelajaran yang dilakukan tidak berhasil secara optimal.

Pesiapan guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu merancang kegiatan pembelajaran kedalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP. RPP adalah program perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk setiap kegiatan proses pembelajaran. RPP dikembangkan berdasarkan silabus (Sanjaya, 2013:59). Dalam hal ini skenario bermain peran guru menyerahkan sepenuhnya kepada peneliti dalam membuat naskah dan guru bersifat sebagai pengoreksi naskah skenario.

Membuat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus dipersiapkan guru sebelum pembelajara. Secara umum evaluasi ada dua macam, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses bertujuan

menilai sejauh mana pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, sedangkan evaluasi hasil bertujuan menilai apakah hasil belajar yang dicapai siswa sesuai dengan tujuan. Maka dari itu evaluasi wajib dilakukan jika ingin mengetahui berhasil atau tidaknya pembelajaran yang telah dilaksanakan (Ali, 1985:126).

Berdasarkan teori tersebut mengenai membuat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan hasil wawancara dan dokumentasi. Hal ini dapat dilihat pada hasil dokumentasi yang didapat yakni RPP yang telah dibuat guru sebelum pembelajaran.

2. Analisis penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran PAI materi menghindari minuman keras, judi, dan kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya.

Penerapan metode pembelajaran adalah mengajar sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Trianto mengutip pendapat Soekanto mengenai metode pembelajaran, beliau mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Trianto, 2009: 22).

Adapun yang ingin peneliti ketahui dalam penerapan metode bermain peran dari hasil wawancara maupun dokumentasi untuk menjawab rumusan masalah pada skripsi ini peneliti akan membahas kegiatan guru ketika menerapkan metode pembelajaran bermain peran pada materi berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru. Membahas tentang rumusan masalah mengenai penerapan ini sangat erat kaitannya dengan langkah-langkah dari pembelajaran bermain peran yang guru laksanakan saat di dalam kelas.

Adapun langkah-langkah penerapan metode bermain peran sebagai berikut:

- a) Guru menyusun/menyiapkan skenario.
- b) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- c) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- d) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g) Setelah selesai ditampilkan setiap kelompok memberikan penilaian kepada kelompok yang sudah maju.
- h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

- i) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Berdasarkan teori tersebut mengenai langkah-langkah metode bermain peran dibandingkan dengan hasil wawancara guru sudah menerapkan metode tersebut. Langkah-langkah yang guru laksanakan dalam pembelajaran daring sudah sesuai dengan teori yang ada.

Penerapan pembelajaran bermain peran materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran sudah terlaksana, memang masih ada kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran bermain peran. Namun, guru dapat mengatasi kendala yang dihadapi sehingga dapat diatasi.

3. Analisis faktor penghambat dan faktor pendukung metode bermain peran pada mata pelajaran PAI materi menghindari minuman keras, judi, dan kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran menurut Rusman (2017) meliputi faktor Internal dan eksternal, yaitu:

- a. Faktor internal

- 1) Faktor Fsiologis, Secara umum kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya.
- 2) Faktor Psikologis, Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi integensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

- b. Faktor eksternal

- 1) Faktor lingkungan, Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik, lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban.

- 2) Faktor instrumental, adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Adapun kesulitan yang dialami oleh guru dan siswa sehingga munculnya faktor penghambat dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran PAI materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti pada tanggal 28 Agustus 2020, antara lain:

- a. siswa tidak terlalu leluasa dalam memainkan peran melalui streaming video via *Goggle Meet*
- b. Pembuatan teks skenario guru menugaskan kepada peneliti guru hanya berperan sebagai pemeriksa teks tersebut
- c. Terkendalanya pada jaringan yang tidak stabil
- d. Serta adanya tersedianya jaringan wifi dari sekolah namun kapasitas dengan penggunaannya untuk seluruh guru tidak mendukung sehingga jaringan menjadi lambat
- e. Tidak semua siswa disiplin mengikuti pembelajaran hingga akhir

Adapun faktor pendukung pembelajaran PAI dengan metode bermain peran pada pembelajaran daring, antara lain:

- a. Adanya buku pegangan guru
- b. Adanya Handphone android dan laptop yang dimiliki siswa dan guru sebagai alat penunjang dalam pembelajaran daring
- c. Adanya aplikasi *WhatsApp* dan *Google Meet*

- d. Adanya siswa atau peserta didik sebagai salah satu komponen pembelajaran.

Menurut peneliti penyebab adanya faktor-faktor tersebut dalam pembelajaran sudah sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Rusman (2017) terkait “penyebab faktor eksternal dan faktor internal”.

Berdasarkan penjelasan di atas sesuai dengan teori seperti yang di jelaskan oleh Rusman (2017) Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran meliputi faktor Internal dan eksternal, yaitu:

- 1) Faktor internal

- a) Faktor Fsiologis

Faktor fisiologis yaitu kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya.

- b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yaitu Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi integensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2) Faktor eksternal

a) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik, lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban.

b) Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebagai akhir dari pembahasan yang telah dilakukan dalam bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil data yang diperoleh dari penelitian antara lain, sebagai berikut :

- 1) Adapun cara guru membuat perencanaan atau persiapan sebelum pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran sudah cukup bagus, hal ini dilihat dari komponen-komponen yang telah dipersiapkan guru yaitu komponen tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode, media dan sumber pembelajaran serta komponen evaluasi.
- 2) Penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi menghindari minuman keras, judi, dan pertengkaran sudah terlaksana, akan tetapi dalam pelaksanaannya ada beberapa kendala yang dihadapi, namun bisa diatasi oleh guru tersebut.
- 3) Adapun faktor penghambat dalam pembelajaran daring yaitu, faktor penghambat dalam pembelajaran daring yaitu, siswa tidak terlalu leluasa dalam memainkan peran melalui streaming video via *Goggle Meet*, dan pada pembuatan teks skenario guru menugaskan kepada peneliti guru hanya berperan sebagai pemeriksa teks tersebut, pada jaringan yang tidak stabil, serta adanya tersedia jaringan wifi

namun kapasitas dengan penggunaan seluruh guru tidak mendukung sehingga jaringan menjadi lambat. Dan tidak semua siswa disiplin mengikuti pembelajaran hingga akhir.

Adapun faktor pendukung dalam pembelajaran daring adalah dalam pembelajaran daring adalah adanya buku pegangan guru, Handphone android yang dimiliki siswa maupun guru, adanya siswa atau peserta didik sebagai salah satu komponen pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan pada penelitian ini. Sebagai sumbang pemikiran terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran di kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangka Raya.

1. Bagi Guru

Untuk guru dapat mempertahankan dan meningkatkan kekreatifitas dalam penerapan metode maupun penggunaan media agar pembelajaran terlaksana dengan baik

2. Bagi Siswa

Diharapkan kepada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangka Raya agar lebih giat belajar pada saat belajar disekolah maupun dirumah. Dengan menggunakan metode bermain peran melatih kerjasama siswa, dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih cepat

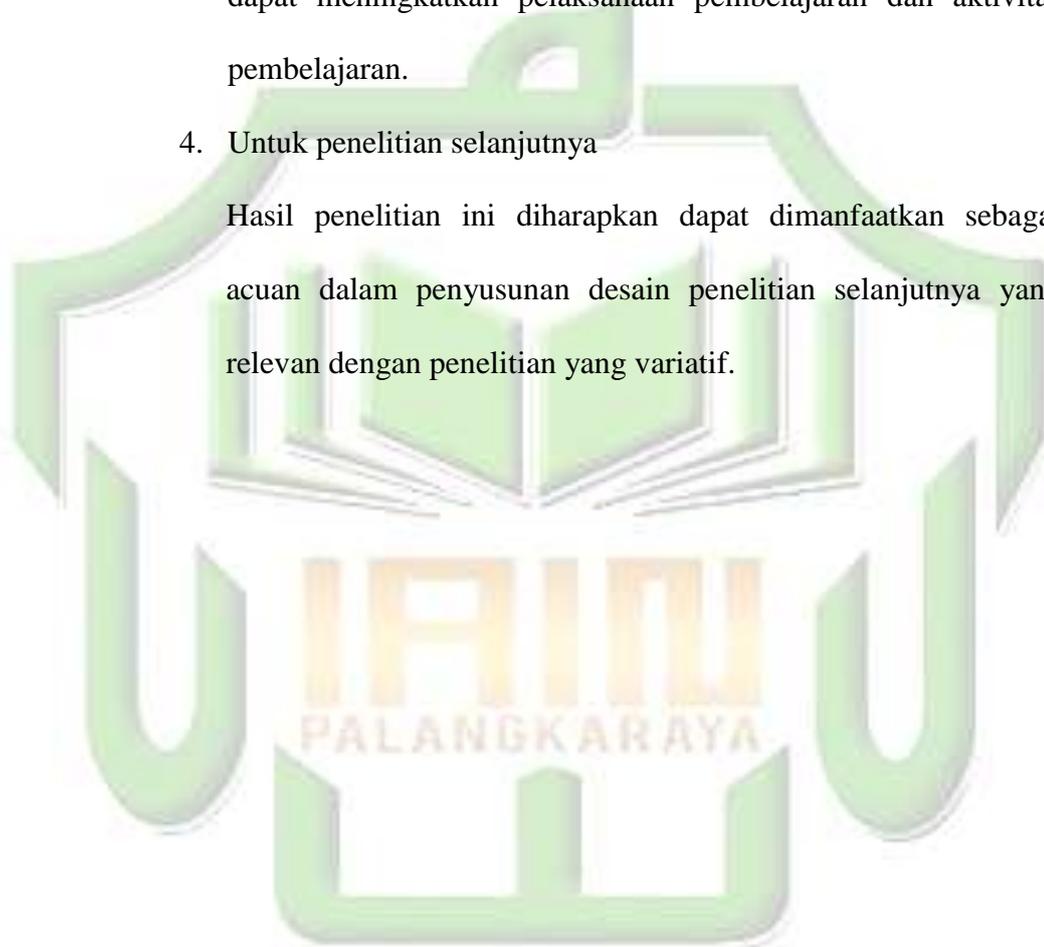
dipahami dan siswa dapat mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan untuk menggunakan metode bermain peran karena sudah sesuai dalam pemilihan metode dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran.

4. Untuk penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam penyusunan desain penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian yang variatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Nesna. 2017 *“Perencanaan Pembelajaran kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini”*. Volume 02 Nomor 01. Universitas Bengkulu.
- Aditya, Dedy Yusuf. 2016. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Vol.0 1 Nomor 02. Universitas Indraprasta PGRI
- Aida, Nurul. 2015. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 04
- Ali, Mohammad. 2010. *Metodologi dan Aplikasi, Riset Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Cendikian Utama.
- Endah, Sri Sulistyawati. 2010. *Meningkatkan Prestasi Belajar Kelas II dalam Pembelajaran IPS dengan Metode Bermain Peran (Sosio Drama) Di MI Al Iman Tempel Sleman*.
- Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya.
- Fitri, Rahayu. 2020. *Penerapan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Tematik Online Di SDN 5 Metro Pusat*: IAIN Metro
- Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Khuluq, Ihsan El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Majid, Abdul. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Masitoh., Dewi, Laksmi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama).
- Mulyasa, ,E. 2009. *Kurikulum yang disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Nur, Nasution, Wahyudi. 20017. “*Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur*”. Ittihad Volume 01 Nomor 02. Universitas Islam Negri (UIN) Sumatera Utara Medan.
- Pangestika, Nur Lia. 2018. “*Pengaruh Pemamfaatan Media Sosial Whatsapp Terhadap Penyebaran Informasi*” UIN Syarif Hidayatullah.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press.
- Purwanti, Yepi Sedy. 2016. *Peningkatan Kualitas Pendidikan Sebagai Pencetak Sumber Manusia Handal*. Volume 01
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.

- Risalatul, Devi. 2018. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Adab Bergaul Dengan Saudara Dan Teman*. Vol. 1 ISSN 2598-3172
- Ressa Arsita Sari. (2014). *Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar IPS Di Sd Gugus 1 Kabupaten Kepahiang*. Skripsi : Universitas Bengkulu.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sylvia. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya*. Skripsi : IAIN Palangka Raya.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*, Bandung : Tarsito
- Sanjaya, Wina. 2009 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Telo, Supriyanto. 2015. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (SMPPGRI 2 Ciputat) Jurusan Pendidikan IPS*. Skripsi : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Trianto. 2007. *Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Uli, Fatmawati. 2010. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pai Materi Pokok Ilmu Tajwid Melalui Metode Drill Kelas Vii G Di SMP Negeri 1 Kragan*. Skripsi : Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.

Usman, Nurdin, Syarifuddin & Basyiruddin. 2002 *Guru profesional & Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Ciputat Press.

Usman, Moh, Uzer. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Usman, Nurdin. 2002 *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

