

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI
DI SMPN 2 KUTA PANJANG**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

RISMAWATI

NIM: 1012019031

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA**

2024/1443

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI
DI SMPN 2 KUTA PANJANG**

S K R I P S I

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Langsa untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Sebagian Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana dalam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

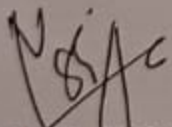
Diajukan Oleh

**RISMAWATI
NIM. 1012019031**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Program Studi Pendidikan Agama Islam**

Disetujui Oleh:

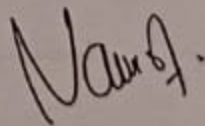
Pembimbing I



Nazliati, M.Ed

NIP. 198207092015032003

Pembimbing II



Nani Endri Santi, M.A

NIP.198506102020122009

SKRIPSI

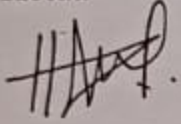
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu
Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal

Jum'at, 16 Februari 2024 M
6 Syaban 1445 H

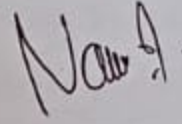
PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



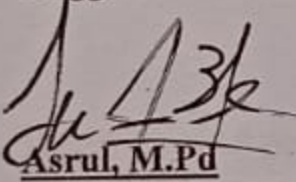
Dr. Hamdani, M.A
NIDN. 2010018402

Sekretaris



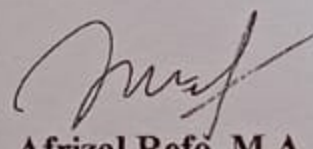
Nani Endri Santi, M.A
NIP.198506102020122009

Anggota



Asrul, M.Pd
NIDN. 2010098801

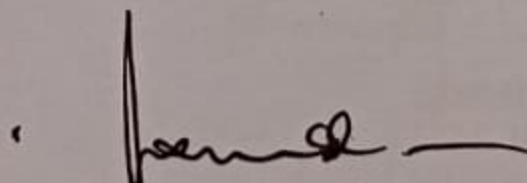
Anggota



Afrizal Refo, M.A
NIP. 198704202019031007

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Amiruddin, M.A
NIP. 197509092008011013

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rismawati
NIM : 1012019031
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Penerapan Metode Role Paying untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Kuta Panjang” adalah benar hasil karya sendiri dan orisinil sifatnya. Apabila dikemudian hari ternyata terbukti hasil plagiasi karya orang lain atau dibuat oleh orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 16 Januari 2024

Penulis



Rismawati

NIM. 1012019031

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Penulis ucapkan puji syukur kepada Allah karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta diberi kemudahan dalam segala proses yang telah dilalui sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Kuta Panjang". Shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Rasulullah shalallahu'alaihiwassalam. Beliau telah membawa risalah Islam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Langsa

Skripsi ini selesai tentu adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, ucapan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan kontribusinya. Tidak lupa juga penulis menyampaikan ucapan terimakasih secara khusus kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa Bapak Prof. Dr. Ismail fahmiArrauf Nasution, MA, para pembantu ketua, para dosen, serta seluruh Civitas Akademika yang banyak membantu penulis dalam menempuh pendidikan hingga selesai.
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Bapak Dr. Hatta Sabri, MA. Selaku Ketua Prodi Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Langsa.
4. Ibu Nazliati M.Ed selaku Pembimbing 1 dan Ibu Nani Endri Santi, M.A selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengetahuannya serta pengalaman dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Kedua Orang Tua tercinta, Ayahanda Adnan dan Ibunda Seri Murni yang telah memberi kasih sayang, semangat, doa, dan dukungan yang tidak henti-hentinya, merupakan suatu anugerah terbesar dalam hidup saya, penulis berharap dapat menjadi anak yang bisa dibanggakan serta dapat terwujudnya cita-cita yang ingin penulis capai.
6. Teman-teman unit dua khususnya, Zurratul Uyun, Sukma Madani, Miftahul Jannah serta teman-teman kos saya, akan Mawadah, Lisawati, dan Linda Afni, terimakasih telah menjadi sosok yang menjadi Support dalam penulisan skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut serta membagikan bantuan dan sumbangan pemikiran selama mengikuti perkuliahan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritikan dan saran dari semua pihak guna lebih sempurnanya skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Akhir kata penulis mengucapkan puji syukur atas karunia dari Allah SW

Langsa, 30 Januari 2024

RISMAWATI
NIM.1012019031

ABSTRAK

Rismawati, 1012019031, Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Kuta Panjang, Kabupaten Gayo Lues, Institut Agama Islam Negeri Langsa, 2024

Permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 2 Kuta Panjang Kabupaten Gayo Lues yaitu proses belajar PAI yang dilakukan disekolah hanya mencatat serta menjelaskan dengan metode ceramah tanpa ada metode yang bervariasi, sehingga siswa mudah mengantuk dan siswa mudah merasa jenuh hal ini membuat siswa kurang aktif dalam belajar. Penelitian ini menerapkan metode *Role Playing* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Kuta Panjang Gayo Lues pada materi sejarah berdirinya dinasti umayyah pada masa kepemimpinan Muawiyah bin Abu Sufyan dan Yazid bin Muawiyah. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 2 Kuta Panjang yang terdiri dari 18 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan mulai dari pre test sampai dengan siklus II, hasil belajar pretes dengan nilai rata-rata 49.61 (50%), dan hanya 4 (22%) siswa tuntas, sedangkan 14 (78%) siswa tidak tuntas, hal ini tergolong dalam kategori rendah. Pada siklus I terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 74.55 (75%) dengan 10 (56%) siswa tuntas, sedangkan 8 (44%) tidak tuntas, hal ini masih termasuk kategori rendah, pada siklus II terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 84.16 (84%) dengan 15 (83%) siswa tuntas, sedangkan 3 (17%) tidak tuntas. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMPN 2 Kuta Panjang Kabupaten Gayo Lues pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Hasil Belajar, Pembelajaran PAI

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Penjelasan Istilah	6
G. Kajian Terdahulu	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Metode Pembelajaran	12
1. Metode Pembelajaran	12
2. Kriteria Pemilihan Metode Pembelajaran	14
3. Macam-macam Metode Pembelajaran	17
B. Metode <i>Role Playing</i>	17
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	17
2. Tujuan Penggunaan Bermain Peran	19
3. Langkah-langkah Persiapan Metode <i>Role Playing</i>	19
4. Perencanaan Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	20
5. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	21
C. Hasil Belajar	22
1. Pengertian Hasil Belajar	22
2. Indikator Hasil Belajar Siswa	23
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa	25
D. Pendidikan Agama Islam	30
1. Tujuan Pendidikan Agama Islam	31
2. Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	32
3. Kerangka Berpikir	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	36
B. Subjek dan Objek Penelitian	36
C. Lokasi Penelitian	37
D. Prosedur Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	41
F. Teknik Analisis Data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil SMP Negeri 2 Kuta Panjang Gayo Lues	51
B. Hasil Penelitian	52

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	63
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA	65
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	43
Tabel 3.2 Lembar Observasi Pelaksanaan pembelajaran Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	44
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Pembelajaran Dengan Metode <i>Role Playing</i>	46
Tabel 3.4 Kreteria Klasifikasi Persentase Aktivitas Guru dan Siswa.....	50
Tabel 4.1 Daftar Nilai Pre Test	52
Tabel 4.2 Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas	53
Tabel 4.3 Daftar Nilai Post Tes Siklus I	54
Tabel 4.4 Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas	54
Tabel 4.5 Daftar Nilai Post Test	55
Tabel 4.6 Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 3.1 Desain Penelitian Suharsimi Arikunto	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	67
Lampiran 2	81
Lampiran 3 Dokumentasi.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan bisa juga disebut dengan latihan mental, fisik, maupun moral yang dapat melahirkan manusia berbudaya serta bertanggung jawab, maka pendidikan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap diri seseorang. Pendidikan adalah tempat atau wadah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berbagai aspek lainnya. Pendidikan merupakan dasar terjadinya suatu perubahan melalui pendidikan, masyarakat dapat mengetahui cara yang tepat untuk menyesuaikan pikiran dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin maju dan menumbuhkan daya saing yang tinggi.

Dalam dunia pendidikan baik di lingkungan lembaga madrasah maupun sekolah, proses belajar mengajar memang hal yang wajib ada, karena itu merupakan syarat atau keharusan dalam menciptakan proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar sendiri tidak luput dari metode pembelajaran, media, model ataupun strategi pembelajaran yang harus digunakan oleh pendidik sebagai cara yang harus dilakukan untuk menambah efektifitas pembelajaran, baik pelajaran umum maupun pelajaran pendidikan agama islam.¹

¹Ainur Rofiq, dkk, *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bustanul Makmur Genteng*, Vol 1, Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2021, h. 2.

Guru adalah faktor terpenting dalam proses belajar mengajar karena guru akan berhadapan langsung dengan anak didiknya dalam proses pembelajaran. Guru harus bertanggung jawab atas hasil kegiatan belajar peserta didik melalui intraksi dalam proses belajar mengajar, karena guru juga harus menguasai materi yang diajarkan, dengan kata lain guru harus mampu menciptakan situasi yang sebaik-baiknya.

Maka dari itu, guru yang bijak adalah guru yang dapat memahami kemauan atau kemampuan peserta didiknya, guru yang bisa memilih metode dalam proses pembelajaran yang dibuat apakah menarik atau tidak, karena kalau tidak menarik dapat dipastikan semua ilmu yang ditransfer akan sulit dicerna oleh anak didiknya, terutama dalam pelajaran yang berkaitan dengan pendidikan agama islam, guru diharapkan tidak monoton dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya.

Metode pembelajaran merupakan cara atau teknik guru dalam menyajikan bahan ajar, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan baik secara individual ataupun secara kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.² Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seorang pendidik harus mengetahui berbagai metode pembelajaran. Dengan demikian seorang pendidik akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi ketika dalam proses pembelajaran. Kerena penggunaan metode pembelajaran sangat tergantung pada tujuan pembelajaran.³

Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif perlu memilih metode yang tepat agar dapat merangsang pikiran peserta didik sehingga peserta didik

²Martinis Yamin, *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Grup, 2019), h. 149.

³Istarani, *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*, (Medan, Media Perdana, 2012), cet 2, h. 1

tertarik untuk belajar. Seperti salah satunya metode *Role playing*. Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik yang di pelajari. Siswa melakukan perannya masing-masing sesuai tokoh yang dilakoninya. Metode ini dapat digunakan dalam mempraktikan isi pelajaran yang baru, peserta didik diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan perannya dengan baik. *Role playing* bertujuan menggambarkan suatu kejadian pada masa lampau yang diceritakan. Kemudian ditunjuk beberapa murid atau peserta didik untuk melakukan peran sesuai dengan cerita atau materi yang diajarkan.⁴

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dikelas VIII SMP, peneliti menemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, diantaranya: (1) ketika dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan metode yang tepat, guru hanya menggunakan buku pelajaran yang ada disekolah. (2) siswa cepat merasa bosan dengan materi yang diajarkan karena proses pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton tanpa adanya media atau metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Hal ini yang membuat suasana dalam proses pembelajaran tidak terlihat menyenangkan sehingga membuat peserta didik jenuh dan mengantuk. Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu siswa di kelas VIII SMP tersebut.⁵ Dari hasil wawancara yang peneliti dapatkan adalah ia mengatakan bahwa ada siswa yang mengantuk bahkan tidur, ada juga tidak

⁴Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), h. 257.

⁵Hasil observasi penelitian di SMPN 2 Kuta Panjang, Agustus 2022.

memperhatikan atau bercerita dengan kawan sebangkunya ketika guru sedang menjelaskan materi.⁶

Selain itu dapat dilihat dari hasil akhir siswa, yang berjumlah 18 siswa yang mana kebanyakan siswa hasil akhirnya dibawah KKM yaitu sebanyak 11 siswa sedangkan diatas KKM sebanyak 7 siswa. Maka dapat di simpulkan bahwa masih ada banyak siswa yang kurang paham ketika pembelajaran dilakukan, dan kurang kreatif dalam mengajar.

Karena itu, peneliti mencoba untuk menawarkan solusi dengan menggunakan metode *Role Playing* ini agar proses pembelajaran tidak membosankan dan memotivasi siswa untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam dan mendapatkan nilai yang baik. Untuk berbagai permasalahan tersebut diterapkan sebuah teknik penerapan metode yang tepat serta harus direncanakan dengan matang sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Kuta Panjang Gayo Lues, yang tidak lagi berpusat pada guru , tetapi berpusat pada siswa. Untuk membuat peserta didik lebih aktif dikelas serta mempunyai kreativitas yang tinggi, maka dapat diterapkan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik dalam melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Kuta Panjang”.

⁶Hasil Wawancara, Muklis Evendi, Siswa Kelas VIII, pada Tanggal 27 Agustus 2022

B. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yaitu dengan materi:

1. Berdirinya Dinasti Umayyah pada Masa Kepemimpinan Mu'awiyah Bin Sufyan dikelas VIII SMPN 2 Kuta Panjang Gayo Lues.
2. Sejarah Dinasti Umayyah pada masa pemerintahan Muawiyah bin Abu Sufyan.
3. Sejarah Dinasti Umayyah pada Masa Kepemimpinan Yazid bin Muawiyah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI melalui metode *Role Playing* di SMPN 2 Kuta Panjang?

D. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI melalui metode *Role Playing* di SMPN 2 Kuta Panjang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis yaitu untuk memberikan masukan, mengembangkan keilmuan dan wawasan bagi guru dan pihak lainnya dalam meningkatkan proses pembelajaran dalam menggunakan metode pembelajaran serta bisa dijadikan referensi bagi guru yang ingin menggunakan metode *Role Playing*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Manfaat penelitian ini dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas khususnya pada mata pelajaran PAI, serta meningkatkan profesionalisme sebagai agen pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu.

b. Bagi siswa

Manfaat bagi siswa penelitian ini agar siswa mampu memahami materi yang telah diajarkan.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran yang baik dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Dan bagi guru yang lain dapat dijadikan contoh untuk melakukan dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan bidang studi yang diampu.

d. Bagi peneliti

Sebagai calon guru, dapat memberikan pengalaman dalam penggunaan strategi pembelajaran yang menarik sehingga hasil yang telah dicapai lebih efektif dan efisien.

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran mengenai istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka peneliti membatasi istilah-istilah yang digunakan untuk selanjutnya dapat peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Penerapan

Penerapan adalah sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun secara kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.⁷ Adapun secara bahasa penerapan merupakan hal, cara atau hasil. Penerapan yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan penerapan yang dapat mempraktikkan atau pelaksanaan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah salah satu jenis metode pembelajaran yang kooperatif, yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang dialami tanpa ada keterbatasan kata dan gerak.⁸ Adapun metode *Role Playing* dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang dimana siswa ikut terlibat dalam memerankan pada saat proses pembelajaran berlangsung khususnya mata materi Sejarah Berdirinya Bani Umayyah pada Masa Kepemimpinan Muawiyah bin Abu Sufyan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu kompetensi atau kecakapan yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di

⁷Badudu dan Sultan Muhammad Zain, *Efektifitas Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), h. 1487.

⁸Ismawati Alidha Nurhasanah, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan lingkungan*, Jurnal Pendidikan, Vol 1, 2016, h. 613.

suatu sekolah maupun dikelas tertentu.⁹Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah salah satu alat ukur yang dapat digunakan oleh guru untuk melihat pencapaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang di berikan oleh pendidik.

Adapun alat yang digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk mengukur keberhasilan peserta didik yaitu berupa soal tes pada siklus I dan siklus II, serta lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam yaitu mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok. PAI lebih menekankan peserta didik dapat menguasai kajian keislaman, PAI tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, tetapi lebih penting pada aspek afektif dan psikomotorik.¹⁰Adapun ruang lingkup pada penelitian ini berfokuskan pada materi Sejarah Berdirinya Dinasti Umayyah Pada Masa Kepemimpinan Muawiyah bin Abu Sufyan.

G. Kajian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riski Ananda pada tahun 2018 dengan judul *Peningkatan Pembelajaran PKN dengan Penerapan Metode Role Playing siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang*. Adapun hasil penelitian ini yaitu, metoda *role playing* ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metoda *role playing* dapat

⁹Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Vol 3, Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2018, No 01, h. 175.

¹⁰Hisyam Muhammad Fiqy Aladdin, *Peran Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan*, Vol 10, Jurnal Pendidikan Medan Agama, 2019, no 2, h. 169.

meningkatkan pemahaman dan hasil belajar PKN siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa 65, 53% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 84, 3%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *role playing*.¹¹ Adapun perbedaan dalam penelitian Riski Ananda yaitu pada penelitian ini Riski Ananda menggunakan metode *Role Playing* pada pelajaran PKN dan siswa kelas II SD, sedang peneliti menggunakan metode *Role Playing* pada pelajaran PAI dengan siswa kelas VIII SMP. Sedangkan kesamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode *Role Playing*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hasrian Rudi pada tahun 2016 dengan judul *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*. Adapun hasil penelitian ini, yaitu: Pertama, Motivasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *role play*, yaitu pada siklus I peningkatan motivasi mahasiswa mencapai 80,83% sedangkan peningkatan motivasi siswa pada siklus II mencapai, 85,97 %. Kedua, hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *role play*, yaitu hasil belajar mahasiswa pada siklus I hanya 23 orang mahasiswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai 63,89%. Sedangkan pada

¹¹Riski Ananda, *Peningkatan Pembelajaran PKN dengan Menerapkan Metode Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang*, Vol 2, Jurnal Baciedu, 2018, h. 41.

siklus II hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, yaitu mencapai 34 orang mahasiswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai 94,44%. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *role playing*.¹² Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian ini Hasrian Rudi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan pelajaran bahasa arab, sedangkan peneliti hanya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi PAI kelas II SMP. Sedangkan kesamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wesly Silalahi pada tahun 2019 dengan judul *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Padang Sidempuan*. Adapun hasil penelitian ini yaitu, dapat diketahui dari rata-rata motivasi belajar siswa secara individu pada setiap siklus dan pertemuan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan masalah-masalah sosial mengalami peningkatan dari Siklus I pertemuan I sebesar 57,23%, Siklus I pertemuan II sebesar 74,76%, Siklus II pertemuan I sebesar 80,83%, Siklus II pertemuan II sebesar 86,76%. Pada observasi guru Siklus I Pertemuan I sebesar 67,64% (cukup baik), Siklus I Perremuan II sebesar 72,05% (baik), Siklus II Pertemuan I sebesar 76,47% (baik), Siklus II Pertemuan II sebesar 89,70% (sangat baik). Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD Swasta

¹²Hasrian Rudi, *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*, Vol 2, Jurnal Agama dan Pendidikan Agama Islam, 2016, h. 45.

Xavrius Padang Sidimpuan pada pelajaran IPS pokok bahasab masalah-masalah dengan menggunakan metode *role playing* telah mengalami perubahan dan peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan metode ini.¹³ Adapun perbedaanya yaitu pada penelitian ini Wesli Silalahi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV SD, sedangkan peneliti hanya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajarn PAI kelas VIII SMP. Sedangkan kesamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode *Role Playing*.

¹³ Wesny Silalahi, *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidimpuan*, Vol 8, Jurnal School Education, 2019, h. 181.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil SMP Negeri 2 Kuta Panjang Gayo Lues

a. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMP Negeri 2 Kuta Panjang Gayo Lues adalah sebuah institut pendidikan yang lokasinya berada di Jln. Panglima Abu, Km. 7 Rema Baru, Kabupaten Gayo Lues. SMP Negeri ini mulai kegiatan pendidikan belajar mengajarnya pada tahun 2007. Saat ini SMP Negeri 2 Kuta Panjang memakai paduan kurikulum belajar SMP 2013. SMP Negeri 2 Kuta Panjang memiliki kepala sekolah dengan nama Nurhayati, S.Pd, dan oprator sekolah bernama Selamat. Adapun akreditasi SMP Negeri 2 Kuta Panjang memiliki akreditasi grade B, dengan Nilai 85 (akreditasi tahun 2019) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) sekolah/ madrasah.

Fasilitas yang tersedia SMP Negeri 2 Kuta Panjang adalah seperti listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Smber listrik yang digunakan oleh SMP Negeri 2 Kuta Panjang berasal dari PLN. SMP Negeri 2 Kuta Panjang akses internet yang dapat di gunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kuta Panjang dilakukan pada pagi. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 6 hari.

1. Visi, Misi SMP Negeri 2 Kuta Panjang

a. Visi

Unggul dalam prestasi tampil berdasarkan iman dan taqwa

b. Misi

1. Mengembangkan sikap dan perilaku religius di lingkungan dalam dan luar sekolah.
2. Mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, bertoleransi.
3. Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih, dan nyaman.
4. Menanamkan kepedulian sosial dan lingkungan cinta damai, cinta tanah air semangat kebangsaan dan hidup demokratis.

B. Hasil Penelitian

Sebelum pelaksanaan tindakan kelas, dilakukan tes kemampuan awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi sejarah berdirinya dinasti umayyah pada masa kepemimpinan Muawiyah bin Abu Sufyan dan Yazid bin Muawiyah. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari capaian nilai tes dengan rata-rata 49.61. Data nilai tes hasil belajar siswa pada kondisi awal dapat disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Daftar Nilai Pre Test

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AM	75	50	-	✓
2	AS	75	30	-	✓
3	BA	75	75		-
4	KM	75	25	-	✓
5	AF	75	40	-	
6	DN	75	76	✓	-
7	KS	75	35	-	✓
8	MS	75	20	-	✓
9	NL	75	75	✓	-

10	ND	75	20	-	✓
11	HA	75	77	✓	-
12	JD	75	50	-	✓
13	NP	75	60	-	✓
14	MT	75	65	-	✓
15	AY	75	55	-	✓
16	FH	75	40	-	✓
17	FA	75	45	-	✓
18	HY	75	55	-	✓
Total Nilai			893		
Nilai Rata-rata			49.61		
Persentase Hasil Belajar			50%		

Tabel 4.2 Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)	Presentasi (%)
		Siklus I	Siklus I
1	Tuntas	4	22%
2	Tidak Tuntas	14	78%
Jumlah		18	

Hasil nilai pada tabel diatas menunjukan 4 (22%) siswa tuntas, sedangkan 14 (78%) siswa lainnya belum tuntas karena nilai yang diperoleh dibawah KKM pada materi sejarah berdirinya dinasti umayyah pada masa kepemimpinan Muawiyah bin abu Sufyan dan Yazid bin Muawiyah.

Berdasarkan KKM yang ditetapkan yaitu 75, ini menunjukan bahwa kemampuan siswa belum mencapai 80%. Maka untuk siklus I pertemuan kedua guru harus mempersiapkan Rencana Pelaksanaan (RPP), Lembar observasi Aktivitas Guru dan Lembar Observasi Aktivitas siswa, serta Instrumen Tes siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa lebih lanjut.

Selanjutnya pada siklus I pertemuan kedua guru membarikan post tes pada tanggal 4 Januari 2024. Tes ini diberikan untuk mengetahui pengetahuan siswa apakah siswa dapat memahami pembelajaran pada materi sejarah berdirinya dinasti

Umayyah pada masa kepemimpinan Muawiyah bin Abu Sufyan dan Yazid bin Muawiyah. Adapun post tes pada pertemuan kedua dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 4.3 Daftar Nilai Post Tes Siklus I

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AM	75	75	✓	-
2	AS	75	65	-	✓
3	BA	75	90	✓	-
4	KM	75	60	-	✓
5	AF	75	76	✓	-
6	DN	75	95	✓	-
7	KS	75	70	-	✓
8	MS	75	60	-	✓
9	NL	75	90	✓	-
10	ND	75	50	-	✓
11	HA	75	98	✓	-
12	JD	75	70	-	✓
13	NP	75	80	✓	-
14	MT	75	77	✓	-
15	AY	75	75	✓	-
16	FH	75	65	-	✓
17	FA	75	70	-	✓
18	HY	75	76	✓	-
Total Nilai			1342		
Nilai Rata-rata			74.55		
Persentase Hasil Belajar			75%		

Tabel 4.4 Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)	Presentasi (%)
		Siklus I	Siklus I
1	Tuntas	10	56%
2	Tidak Tuntas	8	44%
Jumlah		18	

Berdasarkan hasil post tes pada siklus I pada pertemuan kedua terlihat 10 (55.55%) siswa yang tuntas belajar pada materi sejarah berdirinya dinasti umayyah pada masa kepemimpinan Muawiyah bin Abu Sufyan dan Yazid bin Muawiyah, sedangkan 8 (44.44%) siswa lainnya yang belum tuntas.

Berdasarkan KKM yang ditetapkan yaitu 75, ini berarti kemampuan siswa dalam memahami pelajaran sudah mendekati 80%. Maka dapat dilihat pada siklus I pertemuan kedua guru sudah mampu menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi untuk mempersiapkan siklus II guru harus menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa serta Instrumen tes untuk mengetahui peningkatan peserta didik dalam memahami materi.

Pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 10-11 Januari 2024 dimana siklus kedua terdapat dua pertemuan. Adapun hasil dari post tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Daftar Nilai Post test

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AM	75	90	✓	-
2	AS	75	75	✓	-
3	BA	75	100	✓	-
4	KM	75	70	-	✓
5	AF	75	80	✓	-
6	DN	75	100	✓	-
7	KS	75	90	✓	-
8	MS	75	70	-	✓
9	NL	75	100	✓	-
10	ND	75	65	-	✓
11	HA	75	100	✓	-
12	JD	75	80	✓	-
13	NP	75	95	✓	-
14	MT	75	85	✓	-
15	AY	75	80	✓	-

16	FH	75	75	✓	-
17	FA	75	80	✓	-
18	HY	75	80	✓	-
Total Nilai			1515		
Nilai Rata-rata			84.16		
Persentase Hasil Belajar			84%		

Tabel 4.6 Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)	Presentasi (%)
		Siklus I	Siklus I
1	Tuntas	15	83%
2	Tidak Tuntas	3	17%
Jumlah		18	

Berdasarkan hasil dari post test pada siklus II pada pertemuan kedua terlihat 15 (83%) siswa dari 18 siswa yang tuntas pada materi sejarah berdirinya dinasti Umayyah pada masa kepemimpinan Muawiyah bin Abu Sufyan dan Yazid bin Muawiyah, sedangkan 3 (17%) siswa lainnya belum tuntas dan masih dibawah KKM. Hal ini dapat diartikan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi sejarah berdirinya dinasti umayyah pada masa kepemimpinan Muawiyah bin Abu Sufyan dan Yazid bin Muawiyah dengan menggunakan metode *Role Playing* menunjukan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi sudah mencapai 80%. Maka penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP 2 Kuta Panjang Gayo Lues.

1. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengacu pada silabus, selain itu peneliti juga menyiapkan alat atau media pembelajaran yang dibutuhkan dalam penelitian seperti, skenario cerita yang akan dibagikan kepada peserta didik, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa yang dapat dilihat pada lampiran.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan pertemuan pertama yang dilakukan pada tanggal 3 Januari 2024. Penelitian melakukan kegiatan belajar mengajar selama 45 menit, berlangsungnya pembelajaran peneliti dan observer II melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah dibuat sebelum melakukan penelitian. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengondisikan siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik kegiatan awal yang dilakukan peneliti mengucapkan salam dan doa bersama, menyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa, kemudian guru membagikan kelompok sebanyak tiga kelompok, serta guru menjelaskan tujuan pembelajaran, pada tahap berikutnya guru membagikan soal pre tes pada setiap siswa sebanyak lima butir soal pada pertemuan pertama untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi sejarah berdirinya dinasti umayyah pada masa kepemimpinan Muawiyah bin Abu Sufyan dan pada masa kepemimpinan Yazid bin Muawiyah. Kemudian guru membagikan skenario cerita pada setiap kelompok untuk dipelajari dan mempersiapkan diri

sebelum guru menyuruh siswa maju kedepan untuk memeran perannya sesuai karakter yang dibagi pada naskah cerita, setelah pembagian naskah cerita guru menjelaskan tentang metode role playing atau metode drama dan bagaimana cara melaksanakanya agar peserta didik mampu melaksanakan peranan sesuai dengan karakternya.

Pada tahap akhir guru mengingatkan kembali agar mempersiapkan diri sebelum memainkan perannya serta menghafalkan dialog sebelum maju pada pertemuan berikutnya, setelah itu guru dan siswa bersama-sama membaca doa, serta mengucapkan salam.

Pada pertemuan kedua dihari berikutnya peneliti dan observer melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa, guru menyuruh siswa maju kedepan untuk memerankan peranan yang sudah dibagikan sebelumnya, setelah semua kelompok maju kedepan guru memberikan kesempatan pada semua siswa untuk bertanya apabila materi belum dipahami, guru dan siswa sama-sama membuat kesimpulan sebelum guru membarikan evaluasi kepada peserta didik, memberikan pesan moral serta menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

c. Pengamatan

Pada tahap ini, pengamatan pada aktivitas guru didalam kelas pada siklus I dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Adapun hasil dari observasi menunjukan bahwa kegiatan guru dalam kelas selama proses belajar mengajar pada siklus I mendapatkan skor

persentase 88% yang termasuk cukup baik pada kegiatan lembar observasi guru. Berdasarkan kategori penilain dalam proses pembelajaran yang perlu ditingkatkan yaitu: kemampuan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, kemampuan guru dalam menyimpulkan dan menegaskan kembali hal-hal yang penting yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan.

Tahap observasi aktivitas siswa pada pembelajarn yang sedang berlangsung dari awal sampai akhir. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus I mendapatkan skor persentase 74% berada pada kategori baik, namun ada beberapa yang perlu ditingkatkan yaitu:siswa kurang percaya diri dan masih malu-malu ketika drama sedang berlangsung, kurangnya kemampuan siswa saat guru bertanya kepada siswa, siswa kurang mampu menyimpulkan materi yang dipelajari.

d. Refleksi

Pada akhir pelaksanaan tindakan siklus I, dilaksanakan tes belajar untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembelajaran dalam materi sejarah berdirinya dinasti umayyah pada masa kepemimpinan Muawiyah bin Abu Sufyan dan Yazid bin Muawiyah. Dapat dilihat pada tabel 4.3 hasil belajar siswa belum tuntas masih ada 8 siswa dari 18 siswa yang belum tuntas.

Dari hasil observasi pembelajaran pada siklus I, refleksi yang diperoleh yaitu:

- a. Sebagian siswa masih ragu, sehingga penampilanya tidak maksimal.
- b. Beberapa siswa berasa tidak percaya diri dalam memerankan tokoh drama pendek.

- c. Ada aktivitas siswa yang ngobrol dengan temanya, sehingga siswa kurang mengoptimalkan kemampuannya.

Berdasarkan refleksi pada siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- a. Guru hendaknya memberikan saran dan masukan agar performance siswa menjadi maksimal.
- b. Guru hendaknya melakukan pendekatan kepada peserta didik agar peserta didik dapat tampil dengan percaya diri.
- c. Guru memberikan teguran serta bimbingan kepada siswa yang kurang mengoptimalkan kemampuannya.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 10 Januari 2024 dan pertemuan kedua pada tanggal 11 Januari 2024. Siklus II terdiri dari beberapa tahap seperti perencanaan, pelaksanaan, tindakan dan refleksi.

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus II, peneliti perlu mempersiapkan beberapa hal seperti RPP, alat atau media yang dibutuhkan dalam pembelajaran ini, seperti lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Pada kegiatan ini siswa difokuskan dalam memainkan drama atau mendalami materi yang dibagikan guru dalam naskah cerita.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan dalam siklus ini terdiri dari dua pertemuan. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus ini hampir sama dengan kegiatan pada siklus I yaitu pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer II melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah dibuat sebelum melakukan penelitian. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengondisikan siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik, kegiatan awal yang dilakukan peneliti mengucapkan salam dan doa bersama, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa, kemudian siswa tampil kembali memainkan peranan seperti siklus I.

c. Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan pada aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan instrumen berupa lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa untuk mengamati kegiatan-kegiatan guru dan siswa didalam kelas, adapun hasil dari observasi menunjukkan bahwa kegiatan guru didalam kelas selama proses belajar mengajar mendapatkan skor persentase 100% berdasarkan kategori penilain berada pada kategori baik sekali

Observasi terhadap aktivitas siswa pada saat pembelajaran yang sedang berlangsung mulai dari awal sampai akhir pertemuan. Menunjukkan hasil kegiatan dengan menggunakan metode *Role Playing*, mendapatkan skor persentase 94% berada pada kategori baik sekali, namun ada beberapa aktivitas yang perlu siswa tingkatkan yaitu kurang merespon guru apabila guru bertanya pada peserta didiknya.

d. Refleksi

Pada tahap ini hasil belajar siswa belum tuntas sebanyak 3 siswa dari 18 siswa, dapat dilihat pada tabel 4.5, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun kelebihan dan kekurangan metode ini setelah melakukan penelitian yaitu:

1. Kelebihan

- a. Dari hasil pre test dan post test pada siklus I dan II penerapan dengan menggunakan metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat dilihat pada tabel 4.1 dan tabel 4.5.
- b. Dengan penggunaan metode ini peserta didik lebih semangat untuk belajar.
- c. Peserta didik lebih aktif dalam belajar
- d. Peserta didik lebih mudah dalam memahami pelajaran

2. Kekurangan

- a. Membuat suasana kelas lebih berisik dan dapat mengganggu kelas lain ketika belajar
- b. Sebagian peserta didik masih kurang percaya diri ketika maju kedepan.
- c. Ketika kelompok lain maju kedepan, masih ada siswa mengobrol dengan temanya dan tidak memperhatikan yang tampil.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Kuta Panjang Gayo Lues. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum dan setelah menggunakan metode *role playing* terlihat dari nilai rata-rata pretes 49.61 (50%) dengan 4 (22%) siswa yang mendapatkan nilai tuntas, sedangkan 14 (78%) tidak tuntas, kemudian pada siklus I, meningkat dengan nilai rata-rata 74.55 (75%), 10 (56%) siswa tuntas, sedangkan 8(44%) siswa tidak tuntas, dan pada siklus II terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 84.16 (84%), 15 (83%) siswa tuntas, sedangkan 3 (17%) siswa tidak tuntas atau dibawah KKM. Maka dapat dikatakan bahwa penerapan pelaksanaan tindakan kelas dengan menggunakan metode *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Kuta Panjang Gayo Lues.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah peneliti lakukan, maka dari itu peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI. Maka disarankan kepada guru untuk mencoba menerapkan metode *Role Playing* khususnya pada materi sejarah

berdirinya dinasti umayyah atau materi yang lain sesuai dengan metode *Role Playing* pada pelajaran PAI

2. Pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* mudah, tetapi membutuhkan waktu yang lebih lama, oleh karena itu guru yang menerapkan metode *Role Playing* diharapkan dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin, agar pembelajaran yang direncanakan berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan.
3. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan metode *Role Playing* pada materi-materi lainnya.