

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA MATERI AQIDAH AKHLAK PADA PESERTA DIDIK KELAS II MI SYIAR ISLAM BOMBANA TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Nur faizah

MI Syiar islam bombana

Email: faizahfaizah78901@mail.c0m

ABSTRAK

Berdasarkan studi pendahuluan ditemukan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran aqidah akhlak belum memberikan dampak yang signifikan, oleh karenanya diperlukan penerapan model pembelajaran yang baru dan mampu memberikan sumbangsih terhadap pembelajaran aqidah akhlak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *role playing* dalam pembelajaran aqidah akhlak.. Berdasarkan filosofi pendidikan, penerapan model *role playing* bersifat otentik, inovatif dan inspiratif. Melalui penerapan *model role playing* peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, tes, studi kepustakaan dan dokumentasi. Sedangkan analisis data digunakan yaitu uji statistik. Penelitian ini menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran aqidah akhlak pada peserta didik diperoleh rata-ratanya secara keseluruhan yaitu 4.68, angka ini menunjukkan kualifikasi sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* sangat tepat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran aqidah akhlak. **Kata Kunci:** Aqidah Akhlak, Pembelajaran, Role Playing

ABSTRACT

Based on the preliminary study was found that learning models that implemented in aqidah akhlak learning had not a significant impact, therefore it is need to implement a new learning model and able to contributeto the aqidah akhlak learning. This research aims to describe of the implementation of role playing model in aqidah akhlak learning. Based on the philosophy of education, the implementation of role playing models is authentic, innovative and inspiring. Through the implementation of role playing model, students ware expected to have knowledge, skills and attitudes needed to be able to get better learning achievement. This research used a quasi-experimental method. The data collection techniques were carried out observation, questionnaire, test, literature study and documentation. While the data analysis used was the statistical test. This research found that the implementation of role playing models in aqidah akhlak learning among students obtained an overall average of 4.68, this represent is very high qualifications. Based on the results of the research concluded that role playing model very appropriate to implement in aqidah akhlak learning.

Keywords: *Aqidah Akhlak, Learning, Role Playing*

PENDAHULUAN

Hasil belajar dapat diketahui dengan cara penilaian. Penilaian hasil belajar merupakan proses pemberian nilai terhadap terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria tertentu. Penilaian hasil belajar ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil belajarnya baik berupa angka dan tindakannya yang mencerminkan hasil belajar yang telah dicapai oleh masing – masing peserta didik dalam periode tertentu. Hasil belajar juga merupakan perubahan tingkah laku dalam pengertian yang sangat luas dan di dalamnya mencakup aspek pengetahuan, sifat dan keterampilan.

Bentuk nilai, angka tertinggi dan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar akan menggambarkan perubahan peserta didik. Peserta didik yang kurang baik menjadi baik, yang hanya baik akan menjadi lebih baik, dan semuanya itu dilaksanakan berdasarkan pengalaman dan latihan yang disengaja dan dapat bersifat sementara dan tetap. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan meliputi tiga aspek yaitu : pertama, aspek kognitif, meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan /kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut, kedua aspek afektif meliputi perubahan-perubahan dalam segi sikap mental, perasaan dan kesadaran dan ketiga aspek psikomotorik, meliputi perubahan-perubahan dalam bentuk tindakan motorik. Oleh karena itu, menurut Sartika, Desriwita & Ritonga (2020) perlu adanya perbaikan dan perubahan dalam proses pendidikan, salah satunya ialah dengan menyempurnakan situasi pembelajaran yang lebih ideal untuk meningkatkan hasil belajar.

Upaya meningkatkan hasil belajar perlu dikembangkan penyempurnaan strategi, teknik dan model pembelajaran yang tepat. Pranata pendidikan harus mampu memberikan kontribusi dalam peningkatan pendidikan, terutama pengembangan sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan perkembangan ilmu dan akhlak, mengembangkan rancangan kurikulum yang disesuaikan dengan karakter pranata pendidikan dan mengembangkan model pembelajaran yang efektif, efisien, menarik dan tepat, tak terkecuali pada pembelajaran aqidah akhlak pada madrasah ibtidaiyah (MI). Dalam mentrasfer hasil belajar mata pelajaran Aqidah akhlak yang meliputi akhlak, keterampilan, dan pengetahuan, guru hendaknya memahami strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Pengetahuan dan pemahaman terhadap strategi belajar menjadi sangat penting karena berkaitan dengan metode yang akan diterapkan sehingga hasil belajar yang ditetapkan tercapai secara optimal (Hasbullah, Juhji & Maksum, 2019).

Penentuan strategi ini tentunya disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik (Santiasih, 2013). Sebagai subjek belajar, peserta didik harus dilibatkan secara giat dan semangat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Salim, 2014). Guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran karena guru harus mampu memberdayakan siswa untuk mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, psikomotot, dan kemandirian belajar (Zaini, 2015). Selain itu, menurut Kusaeni, Amirudin, & Sittika (2021) penting bagi guru memperhatikan faktor-faktor yang mendukung peningkatan belajar siswa seperti media yang digunakan, gaya mengajar, iklim belajar,

lingkungan yang kondusif, motivasi belajar, kemandirian belajar siswa, dan evaluasi yang digunakan. Guru tidak hanya menggunakan satu metode saja seperti ceramah, tetapi guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih mengaktifkan peserta didik dalam mencari dan menemukan materi melalui strategi dan metode pembelajaran aktif, maka belajar akan lebih menyenangkan, kepribadian, kecerdasan dan potensi peserta didik akan berkembang secara optimal serta keterampilan dan akhlak dapat dimiliki peserta didik secara baik. Pemilihan strategi dan metode belajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi/bahan ajar, waktu, kondisi dan situasi. Dari hal inilah kompetensi seorang guru menjadi sangat penting, guru dengan kompetensi yang baik tentu akan sangat membantunya menguasai ruang kelas, memahami peserta didik serta berkomunikasi dengan baik pula. Kompetensi guru diharapkan dapat memfungsikan guru sebagai makhluk sosial dalam lingkungan pembelajaran sehingga menunjang tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri (Zaini dkk, 2022).

Beragam tantangan yang dihadapi guru Aqidah akhlak dalam melaksanakan tugasnya baik di kelas maupun diluar kelas. Menurut Zaini, dkk (2022) permasalahan pertama adalah mengenai aspek hasil belajar peserta didik. Saat ini guru cenderung mendominasi hasil belajar dan proses belajar pada aspek kognitif, sementara di sisi lain guru belum optimal mengembangkan pada aspek keterampilan (*skill*) dan perilaku. Permasalahan kedua adalah pembelajaran guru saat ini masih mendominasi pada ranah kognitif. Guru seharusnya mengajarkan juga aspek afektif dan psikomotor, namun justru keadaan di lapangan saat ini masih didominasi oleh ranah kognitif. Permasalahan ketiga adalah pembelajaran aqidah akhlak yang dilakukan oleh guru adalah masih didominasi oleh guru atau *teacher centre*. Pembelajaran yang baik seharusnya berpusat pada peserta didik, sementara itu, guru sebagai fasilitator saja. Masalah pembelajaran aqidah akhlak yang keempat adalah kurangnya kemampuan dan keterampilan guru dalam melakukan penilaian. Guru cenderung belum memahami secara komprehensif mengenai cara membuat penilaian yang tepat sesuai dengan kompetensi dan aspek penilaiannya. Kelima permasalahan tersebut, jika tidak teratasi akan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal di MI syiar islam bombana diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik rendah terutama pada Materi asmaul husna dengan Berbagi dengan materi ar-rahman dan ar-rahim, meskipun telah dilakukan berbagai upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa namun masih jauh dari harapan. Dari pengamatan guru selama pembelajaran berlangsung selama ini nampak hanya sekitar 40 % siswa kelas II yang mendapatkan nilai ≥ 75 . Hasil belajar tersebut masih jauh lebih rendah jika dibandingkan kriteria ketuntasan belajar yaitu 75. Rendahnya hasil belajar tersebut di duga kuat akibat motivasi, minat dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran sangat rendah, sehingga peserta didik tidak pernah siap untuk menerima materi pelajaran dalam setiap pertemuan.

Materi Asmaul husna dengan materi ar-rahman adalah salah satu materi pelajaran aqidah akhlak yang ada di jenjang MI tepatnya di fase A. Materi ini menuntut kemampuan yang komprehensif, kebanyakan peserta didik cenderung

kurang mampu memahami makna asmaul husna, peserta didik dalam kelas hanya sekedar mengikuti pembelajaran tanpa merespon dan bertanya kepada guru yang sedang mengajar didalam kelas. Peserta didik hanya mendengarkan ceramah dan mengerjakan soal yang diberikan di dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas berlangsung secara monoton disebabkan oleh guru jarang menggunakan metode pembelajaran yang lain. Menurut Suryaningrum (2022) salah satu fakta yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa lebih dari 50 % peserta didik belum mengetahui tentang makna asmaul husna. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, antara lain motivasi dan perhatian peserta didik yang rendah, metode pembelajaran yang belum variatif, dan masih mengandalkan metode ceramah, media yang masih terbatas dan faktor lain yang tidak mendukung terlaksananya proses pembelajaran di kelas dengan baik

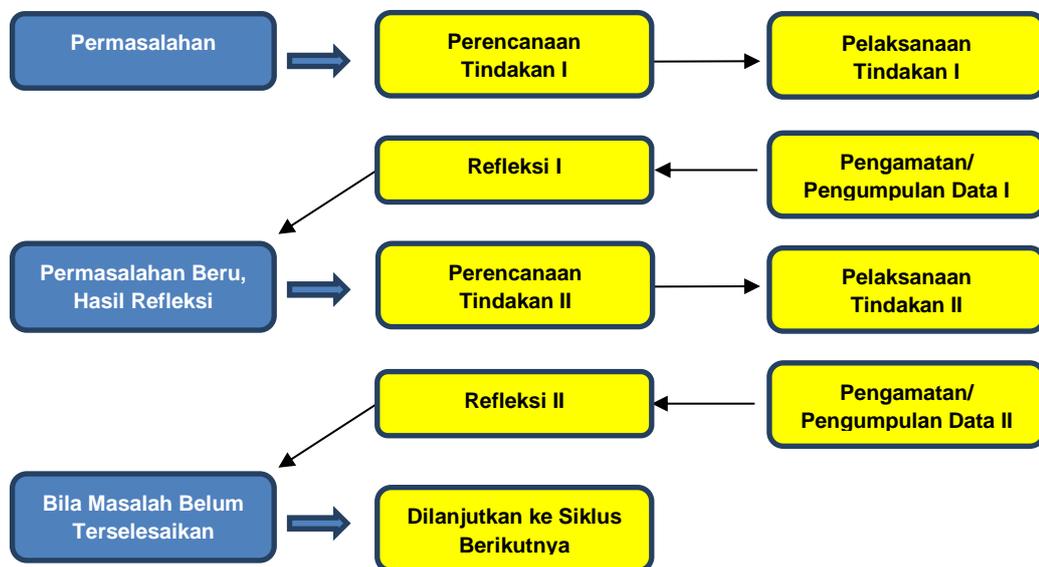
Berdasarkan permasalahan tersebut, diidentifikasi penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa pada Materi asmaul husna dengan materi ar-rahman disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah) sehingga peserta didik lebih pasif dan lebih banyak mendengarkan dan diam dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu ada solusi untuk memecahkannya dengan memilih metode pembelajaran yang tepat yang akan di ajarkan oleh peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif adalah metode *role playing* merupakan suatu pembelajaran yang lebih mengutamakan aktifitas dan kerjasama peserta didik dalam mencari, menjawab dan menyampaikan informasi dari berbagai sumber dalam suasana permainan yang mengarah pada acuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya. Metode ini memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam menyampaikan materi yang akan dijual dan disajikan nantinya, ditambah belajar mandiri dalam mendengarkan sajian dari penjual, menjawab pertanyaan yang tepat yang dilontarkan oleh pembeli dan dapat membedakan mana materi yang penting dan tidak. Kegiatan seperti ini membiasakan peserta didik dalam menerima informasi atau pembelajaran dengan sesama peserta didik, bukan langsung dari guru yang mengakibatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Metode *role playing* mempunyai tujuan untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, memperbaiki interaksi antara guru dan peserta didik, melatih berpikir kritis dan melatih pula para peserta didik untuk saling bertanya dan menjawab permasalahan. Adapun cara untuk melaksanakan model ini dapat dijelaskan sebagai berikut: ketika di kelas, guru yang sudah menyiapkan sebuah topik pelajaran membagi peserta didik dalam 5-7 kelompok yang berisi 6 siswa. Tiap-tiap kelompok diberi sub topik untuk didiskusikan lalu mereka meringkas hasilnya dalam 5 kata kunci dengan memberi simbol atau gambar. Tiap-tiap kelompok menugaskan 4 siswa untuk belajar ke kelompok lain dengan cara bertanya sedangkan 2 siswa tetap diam di tempat sebagai tuan rumah yang bertugas menjawab dan menjelaskan pertanyaan. Jadi tiap kelompok bergantian berkunjung ke kelompok lain secara berurutan. Disini ada 2 aktivitas penting yang perlu diperhatikan, siswa bertanya sebanyak-banyaknya kepada teman atau "membeli pengetahuan" dan siswa tuan rumah bertindak sebagai pemasar

pengetahuan. Ia bertugas menjelaskan sebisa mungkin atau "menjual pengetahuan" dengan cara menjawab pertanyaan rekannya dari kelompok lain (Mukni ahmad syafei, (2018); marni, 2019). Dalam metode *role playing* peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dimana peserta didik akan belajar di dalam kelompok dan mengembangkan ide-idenya di dalam kelompok tersebut. Keberhasilan kelompok adalah tanggung jawab setiap peserta yang berada dikelompok tersebut, maka partisipasi dan kekompakan sangat diperlukan di dalam kelompok tersebut. Oleh karena itu, rasa perlu ada perubahan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Pada Materi asmaul husna. Dengan Berbagi Pelajaran aqidah akhlak di Fase A MI Bombana Tahun Ajaran 2023/2024 dengan menggunakan metode *role playing* yang tepat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau disebut dengan *Classroom Action Research* dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut merencanakan tindakan (*Planning*), melaksanakan Tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*), dan Refleksi (*Reflektion*). Adapun prosedur penelitian tindakan kelas secara detail dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap-Tahap Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di MI Syiar islam madrasah ini beralamat Desa Lawatuea Kec. Poleang utara Kab. Bombana Prov. Sulawesi Tenggara pada Tahun Ajaran 2023/2024 semester ganjil. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa. Data diperoleh dari hasil tes formatif pada siklus I dan II. Setiap siswa MI syiar islam pada mata pelajaran aqidah akhlak dikatakan tuntas belajar jika siswa sudah mencapai nilai KKTP aqidah akhlak yaitu 75. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 75 %. Sedangkan tuntas secara klasikal tercapai apa bila di kelas tersebut terdapat ≥ 75 % siswa yang telah tuntas belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dilakukan observasi awal terlebih dahulu terhadap proses pembelajaran materi aqidah akhlak dengan materi asmaul husna fase A MI Negeri 3 MI Syiar islam. Peserta didik diberikan soal pilihan ganda untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan soal. Jumlah soal yang di berikan sebanyak 25 soal dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran(KKTP) adalah ≥ 75 . Berikut ini merupakan hasil belajar siswa pra siklus materi asmaul husna fase A MI syiar islam

Tabel 1. Daftar Nilai Pra Siklus

Kategori Hasil Belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata	64
Ketuntasan klasikal	15 %
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	44
Siswa tuntas	3 orang
Siswa belum tuntas	16 orang

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal pada tes awal sangat jauh dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Dari jumlah siswa sebanyak 19 orang hanya 3 orang yang tuntas dengan presentase (15%) sementara 16 orang tidak tuntas dengan presentase (85 %). Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik hanya sebesar 64 Nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 44 . Ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada Materi aqidah akhlak dengan materi asmaul husna masih sangat rendah dan ketuntasan hasil belajar siswa belum tercapai. Hasil demikian, dapat dijadikan pertimbangan dalam perencanaan siklus I.

Tindakan siklus I

Pada tahap perencanaan menyiapkan dan merancang Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi asmaul husna kemudian menyiapkan media pembelajaran berupa karton untuk menjadi sarana dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan menyiapkan modul ajar tentang

materi asmaul husna. Selanjutnya Membuat instrumen penelitian tes, non tes dan media pembelajaran yang mendukung. Membuat instrumen tes yang berbentuk soal pilihan ganda terlebih dahulu sebelum pembelajaran dilaksanakan dan instrumen non tes yang berbentuk lembar observasi baik lembar obeservasi aktivitas guru mau pun lembar observasi aktivitas siswa.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan Tindakan Siklus 1, dalam proses pelaksanaannya terdapat tiga langkah yang dilaksanakan yaitu kegiatan awal atau pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pertama kegiatan awal, peneliti melakuakn orientasi berupa mengucapkan salam, berdoa bersama yang di pimpin oleh peserta didik selanjutnya guru memperhatikan kesiapan peserta didik untuk mengkondisikan suasana belajar dengan mengabsen. sebelum belajar Kemudian mengadakan apersepsi berupa menanyakan kabar siswa dan memberikan pertanyaan seputar materi asmaul husna. Peneliti juga memberikan motivasi dan arahan kepada siswa mengenai materi asmaul husna yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran, selanjutnya Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas pada hari itu, serta menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran metode *role playing*.

Kedua Kegiatan Inti, siswa di kelompokkan dalam beberapa kelompok, Selanjutnya peserta didik menyimak informasi tentang materi asmaul husna dari guru selanjutnya guru membagikan bahasan materi asmaul husna. Yang akan dibahas oleh masing-masing kelompok. Peserta didik bekerja sama, berdiskusi, memikirkan konsep dengan kelompoknya masing-masing untuk mendesain produk yang akan di hasilkan agar mudah dimengerti oleh kelompok lain, baik berupa konsep, gambar, karikatur, bagan, tabel. Selajutnya guru melakukan monitoring ke setiap kelompok sebagai fasilitator dengan memegang alat tulis untuk menceklis dan mencatat perkembangan dari situasi dalam kelompok, menjaga ketertiban memberikan dorongan dan bantuan agar anggota kelompok berpartisipasi aktif dan berdiskusi . Setelah hasil kerja kelompok selesai dan siap diperjual belikan di pasar, maka tiap kelompok membagi tugas siapa yang akan menjadi penjual dan siapa yang akan menjadi pembeli. Penjual ini berusaha untuk menjelaskan kehebatan produknya secara detail dalam waktu yang sebentar dan berusaha mempertahankan produknya, sedangkan yang berfungsi sebagai pembeli akan berkunjung ke kelompok lain untuk melihat, membeli, menilai dengan cara mencatat point penting, menanyakan kepada penjual, serta memberikan komentar sebagai bukti pembelian atau tidak membeli misalnya dengan memberikan tanda tangan, bintang atau koin koinan yang disiapkan guru sebelumnya. Setelah transaksi jual beli maka masing-masing penjual dan pembeli kembali ke kelompoknya masing-masing menyimpulkan temuan dan masukan demi perbaikan karya kelompoknya teruma poin-poin terpentingnya, kemudian setiap kelompok diminta pendidik untuk melakukan presentasi kelompok hasil perbaikan karyanya maksimal 5 menit perkelompok, atau minimal komentar tiap kelompok.

Kegiatan ketiga Penutup, Pendidik melakukan refleksi pembelajaran dengan mengulas apa yang terjadi terkait dengan tujuan pembelajaran serta nilai-nilai karakter yang terekam selama proses pembelajaran, serta mengumumkan hasil terbaik kelompok secara transparan. Selanjutnya pendidik menyimpulkan secara bersama-sama dengan peserta didik tentang point penting dalam

pembelajaran yang telah dilakukan, selanjutnya peneliti memberikan penilaian dalam bentuk tes tulis terhadap siswa berdasarkan materi yang telah mereka bahas sebelumnya dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah.

Tahap selanjutnya adalah pengamatan / Observasi siklus I, Pada tahap ini ada 2 aspek yang menjadi objek observasi yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa. Data hasil pengamatan aktivitas guru siklus I selama kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat beberapa kekurangan, diantaranya guru tidak menanyakan kabar siswa, kurang optimal dalam memotivasi siswa, Tidak hanya itu, pada kegiatan inti terdapat beberapa kekurangan diantaranya guru terlalu cepat dalam menjelaskan pelaksanaan metode *role playing* kurang optimal dalam memonitoring siswa saat diskusi dan guru lupa menyimpulkan hasil pembelajaran. Namun untuk keseluruhan guru cukup baik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan hampir semua langkah-langkah yang ada di RPP sudah dilaksanakan. Meskipun ada beberapa aspek kegiatan yang masih kurang optimal. Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I tahap persiapan, aktivitas peserta didik kurang maksimal, ada beberapa peserta didik yang masih sibuk mencari peralatan belajarnya sehingga mengurangi performen belajarnya, namun pada tahap persiapan sudah cukup baik walau pun masih ada beberapa peserta didik yang kurang merespon atas apersepsi dan sapaan dari gurunya. Aktivitas peserta didik saat kegiatan inti secara umum kurang maksimal, Peneliti melihat ada peserta didik yang cenderung diam, tidak merespon, agak bingung dan sebagainya. Dari hasil monitoring guru mendapat informasi bahwa hal ini disebabkan karena mereka kesulitan untuk membuat suatu karya yang menarik berupa poster yang nantinya bakal mereka tawarkan. Setelah menilai aktivitas guru dan aktivitas peserta didik maka selanjutnya peneliti akan menilai hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar peserta didik setelah pelaksanaan metode *role playing* pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siklus I

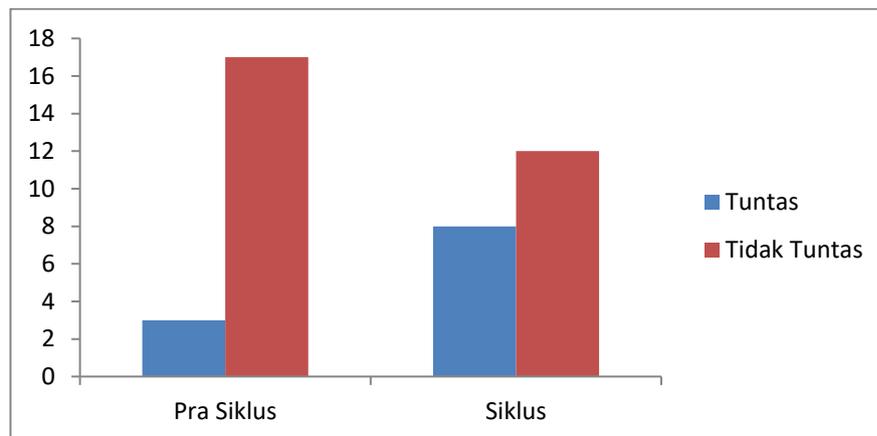
Kategori hasil belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata Hasil Belajar peserta didik	70,60
Ketuntasan klasikal	40 %
Nilai tertinggi	84
Nilai terendah	56
Siswa tuntas	7 orang
Siswa belum tuntas	12 orang

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal pada siklus I masih kurang dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Dari jumlah siswa sebanyak 19 orang hanya 7 orang yang tuntas dengan presentase klasikal (40%) sementara 12 orang tidak tuntas dengan presentase klasikal (60%). Dari paparan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa maka tampak bahwa rata-rata nilai yang diperoleh 70,60 masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang berjumlah 75. Nilai tertinggi di peroleh skor 84 dan nilai terendah diperoleh skor 56. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidqh akhlak materi asmaul husna dengan materi asmaul husna masih sangat rendah dan ketuntasan hasil belajar siswa belum

tercapai. Maka dengan ini peneliti akan melanjutkan pada kegiatan pembelajaran siklus II.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase A MI Syiar islam mengalami sedikit peningkatan namun hasil tersebut belum memuaskan Karena melihat dari observasi aktivitas guru dan siswa masih banyak kekurangan yang menyebabkan peningkatan pemahaman siswa tidak maksimal seperti persiapan guru masih kurang dalam memotivasi siswa, guru memberikan arahan masih kurang jelas sehingga siswa masih bingung dengan arahan dari guru.

Data hasil belajar peserta didik Siklus I dengan menggunakan metode market place activity dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan nilai rata – rata hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 64 meningkat menjadi 70,60 pada siklus I. Jumlah siswa yang tuntas pada pra siklus hanya berjumlah 3 orang dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 16 orang sementara pada siklus I meningkat menjadi 6 orang untuk peserta didik yang tuntas dan 12 peserta didik dari jumlah total 18 orang. Lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa pra siklus dan hasil belajar siklus I dapat di gambarkan pada diagram berikut :



Gambar 2. Hasil belajar peserta didik pra siklus dan Siklus I

Walaupun terjadi peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I namun hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan. peneliti mendapatkan beberapa kelemahan maka dengan ini peneliti mencoba untuk memperbaikinya dan merancang pembelajaran dengan lebih baik pada tahap selanjutnya (siklus II). Perbaikan peneliti dalam siklus I sebagai berikut: 1) lebih menarik perhatian siswa untuk ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran; 2) lebih menguasai materi dengan baik dan mampu menyampaikannya kepada siswa secara sistematis dan jelas agar mudah dipahami siswa; 3) mampu menjelaskan metode *role playing* dengan intonasi yang tepat, tidak terlalu cepat dalam menjelaskan; 4) mampu mengalokasikan waktu dengan baik; 5) Masih banyaknya *miss communication* antara anggota kelompok yang mengakibatkan peserta didik mengerjakan bahan kelompok hanya bergantung dengan teman yang rajin; 6)

Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan apa yang diminta guru; 7) meningkatkan kemampuan untuk menyampaikan ide yang didapat.

Tindakan Siklus II

Adapun yang dilakukan peneliti dalam siklus II sama dengan siklus yang sebelumnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan langkah-langkahnya sama dengan siklus I namun Ada beberapa hal yang diperbaiki dalam siklus II ini yaitu Guru menambahkan *ice breaking*. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus II Alokasi waktu yang ditentukan adalah 4 x 35 menit atau 4 jam pelajaran. Perbaikan RPP pada siklus ini terdapat pada kegiatan penambahan *ice breaking*. Selanjutnya perbaikan bahan ajar, perbaikan tes dan lembar observasi.

Pada tahap pelaksanaan Tindakan siklus II, Pertama kegiatan awal, peneliti melakukan orientasi berupa mengucapkan salam, membaca doa bersama dan absensi siswa. Kemudian melakukan kegiatan apersepsi berupa menanyakan kabar peserta didik dan mengingatkan kembali pembelajaran yang telah berlalu kemudian memberikan motivasi kepada siswa untuk menarik perhatian mereka sebelum proses belajar dilakukan. Siswa sangat merespon dan menjawab dengan suara keras dan semangat. Begitu pun ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran semua siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Kemudian peneliti memberikan acuan untuk membagi kelompok menjadi 3 kelompok dan menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilakukan. Dalam kegiatan inti berupa penjelasan metode *role playing*, peneliti menjelaskan dengan cermat dan dengan intonasi yang sesuai, selanjutnya memberikan materi kepada masing-masing kelompok dan siswa dibolehkan untuk berdiskusi dan memikirkan konsep desain yang akan mereka buat. Dalam kegiatan asosiasi masing-masing kelompok dibagi dalam dua bagian ada yang menjadi penyaji dan pengamat. Tugas pengamat mereka dengan mengamati berbagai materi kepada penampil dan pengamat menuliskan apa saja yang dikatakan oleh penampil. Untuk hal komunikasi siswa yang bertugas menjadi penampil memberikan hasil kunjungannya kepada teman kelompoknya yang menjadi penampil. Selanjutnya masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Ketiga penutup, pada kegiatan ini peneliti memberikan kesimpulan akhir mengenai materi asmaul husna kemudian memberikan tes kepada siswa untuk mengevaluasi hasil pembelajaran dan diakhiri dengan mengucapkan hamdallah.

Tahap Observasi Siklus II, teramati guru menambahkan *ice breaking*, agar ketika jeda pembelajaran menjadi tidak jenuh dan pengkondisian siswa pada langkah pembelajaran selanjutnya menjadi lebih mudah. Guru juga mengkondisikan siswa saat akan memulai kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat terus aktif dan berpartisipasi sampai akhir pembelajaran. Yang terpenting guru memberikan durasi waktu di setiap langkah pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga waktu dapat dioptimalkan sebaik-baiknya dalam pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan guru sudah lebih siap dalam mempersiapkan kelas dan siswanya, lebih leluasa dalam menyampaikan salam, tujuan pembelajaran dan melakukan kegiatan awal pada

tahap pelaksanaan. Selain itu, dalam melakukan kegiatan inti guru lebih rinci dalam menjelaskan metode role playing dengan intonasi suara yang tepat, tidak terlelalu cepat. Guru juga lebih optimal dalam membimbing siswa saat mendiskusikan materi yang dibagikan pada setiap kelompok begitu pun saat mengkoordinir siswa

Proses belajar yang berlangsung juga sudah sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam RPP. Selain itu, Guru dapat mengatur waktu dengan baik sehingga semua langkah-langkah pembelajaran dapat terlaksana dan guru juga dapat mengkondisikan kelas dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan observer dalam siklus II ini bahwasannya pembelajaran yang disampaikan sudah sangat bagus karena anak-anak langsung mengerjakan dan pembagian kelompoknya dilakukan secara tertib. Metode yang diterapkan dapat membuat anak menjadi gembira dan ikut aktif dalam pembelajaran. Alokasi waktu yang di gunakan juga sudah sesuai karena anak-anak tadi masuk kelas tepat waktu tidak seperti hari sebelumnya. Dalam pembelajaran di siklus II ini peneliti mengamati bawasannya siswa sudah mulai antusias dalam pembelajaran dan mengerjakan sesuai arahan yang peneliti sampaikan kepada siswa tetapi masih ada siswa yang kurang mampu memahami apa yang dijelaskan oleh temannya. Siswa juga sudah mulai dapat berkomunikasi dengan baik antar sesama kelompok walaupun masih sering terjadi aduh mulut untuk menjadi penyaji di masing-masing kelompok. Karakter yang dimiliki siswa diantaranya sebagian kecil siswa masih malu dalam memberikan hasil dari poster mereka namun sebagian besar sudah berani untuk menyampaikan hasil dari poster mereka, ada yang sulit menerima informasi dari sesama temannya sehingga masih ada yang harus mendapatkan penjelasan lebih mendalam dari guru. Peneliti juga mendapati banyak siswa yang sudah mengerti tentang pembelajaran yang dibawakan oleh peneliti. Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa *metode role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Di akhir pelaksanaan siklus II ini siswa diberikan *post test* untuk mengetahui berhasil tidaknya tindakan yang dibuat oleh peneliti. Adapun data dari hasil *post test* pada siklus ke II sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siklus II

Kategori hasil belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata Hasil Belajar peserta didik	80,60
Ketuntasan klasikal	80 %
Nilai tertinggi	92
Nilai terendah	72
Siswa tuntas	16 orang
Siswa belum tuntas	3 orang

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal pada siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Dari jumlah siswa sebanyak 19 orang sebanyak 16 siswa tuntas dalam menjawab soal yang diberikan dan sebanyak 3 siswa yang belum tuntas dalam menjawab soal yang diberikan. Dari paparan hasil nilai yang didapatkan siswa maka tampak bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah

mencapai 80, % dengan rata-rata nilai diperoleh 80,60. Nilai tertinggi adalah 92 dan nilai terendah adalah 72. Dengan ini membuktikan bahwasannya metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidqh akhlak materi asmaul husna materi ar-rahman. Maka siklus selanjutnya tidak dilaksanakan lagi.

Setelah melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan observasi dan diakhiri dengan tindakan evaluasi pada setiap siswa selanjutnya peneliti melakukan tahap refleksi. Berdasarkan dari hasil observasi dan evaluasi pada siklus ke II ini siswa menunjukkan kemajuan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa yang meningkat merupakan salah satu bukti bahwasannya metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar para siswa di kelas. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang di dapat siswa pada siklus ke II. Dari hasil siklus ke II ini di dapat hasil refleksi sebagai berikut: 1) Peneliti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus ke II; 2) Peneliti mampu memperbaiki kesalahan pada siklus sebelumnya; 3) Tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus ke II; 4) Terjadi peningkatan aktivitas siswa setelah menggunakan metode *market role playing*. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah tercapai maka siklus selanjutnya tidak dilaksanakan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa fase A MI syiar isl islam.

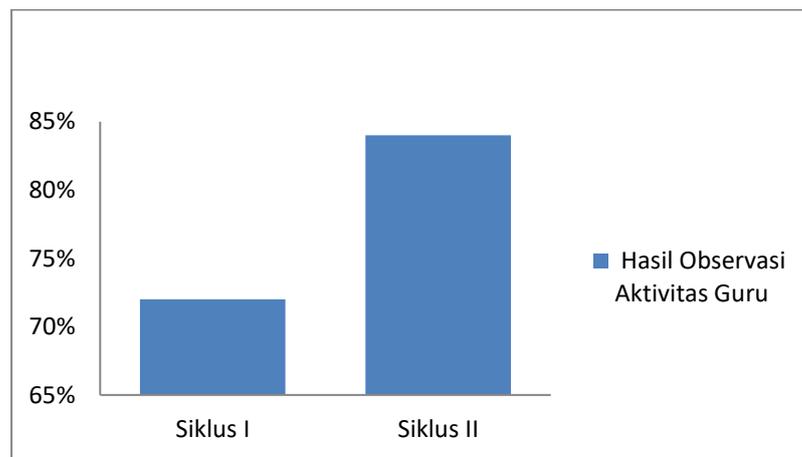
Pelaksanaan hasil belajar dengan menerapkan metode *role playing* pada siklus II telah tercapai ketuntasan belacar siswa secara klasikal yaitu sebesar 80,60 %. Dengan demikian secara keseluruhan tujuan diadakannya penelitian tindakan kelas ini sudah tercapai. Berikut ini adalah tabel perbandingan antara *pre test* (sebelum tindakan) dan *post test* (sesudah tindakan).

Tabel 4.Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan

Keterangan	Pra Siklus	Sesudah Siklus		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
Nilai rata- rata	64,0	70,60	80,60	Meningkat
Jumlah Siswa yang tuntas	3	8	16	
Jumlah Siswa yang tidak tuntas	16	12	3	
Ketuntasan Hasil Belajar siswa	15 %	40 %	80 %	

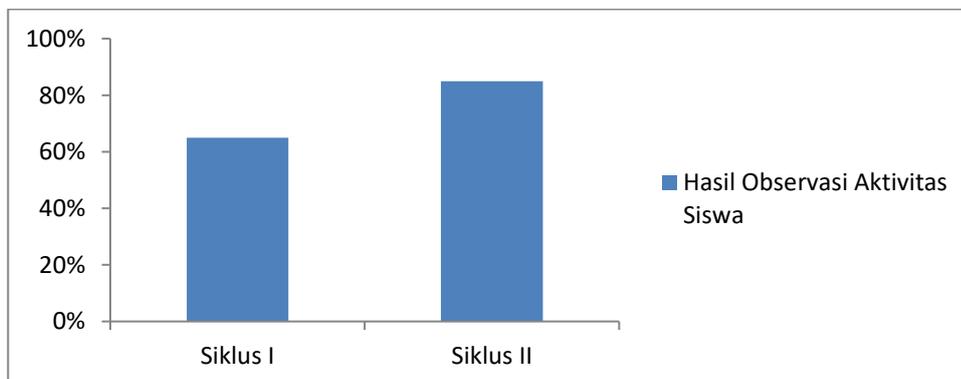
Tabel 4 menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak setelah menggunakan metode *role playing* pada fase A MI syiar islam. Berdasarkan pengamatan observer pada siklus I, Selama kegiatan pembelajaran terdapat beberapa kekurangan, diantaranya guru tidak menanyakan kabar siswa, kurang optimal dalam memotivasi siswa, Tidak hanya itu, pada kegiatan inti terdapat beberapa kekurangan diantaranya guru terlalu cepat dalam menjelaskan pelaksanaan metode *role playing*, kurang optimal dalam memonitoring siswa saat diskusi dan guru lupa menyimpulkan hasil

pembelajaran. Pada pengelolaan waktu guru hampir kehabisan waktu. Pada hasil observasi yang dilakukan oleh observer diperoleh aktivitas guru sebesar 72 % sehingga peneliti melakukan banyak perbaikan pada siklus II dengan menambah dan mengubah sedikit kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dilakukan guna untuk mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran materi asmaul husna menggunakan metode *role playing*. Dari hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan. Untuk aktivitas guru pada siklus I memperoleh 72 % dan pada siklus II yaitu 84%. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat dari diagram hasil observasi aktivitas guru siklus I dan siklus II berikut :



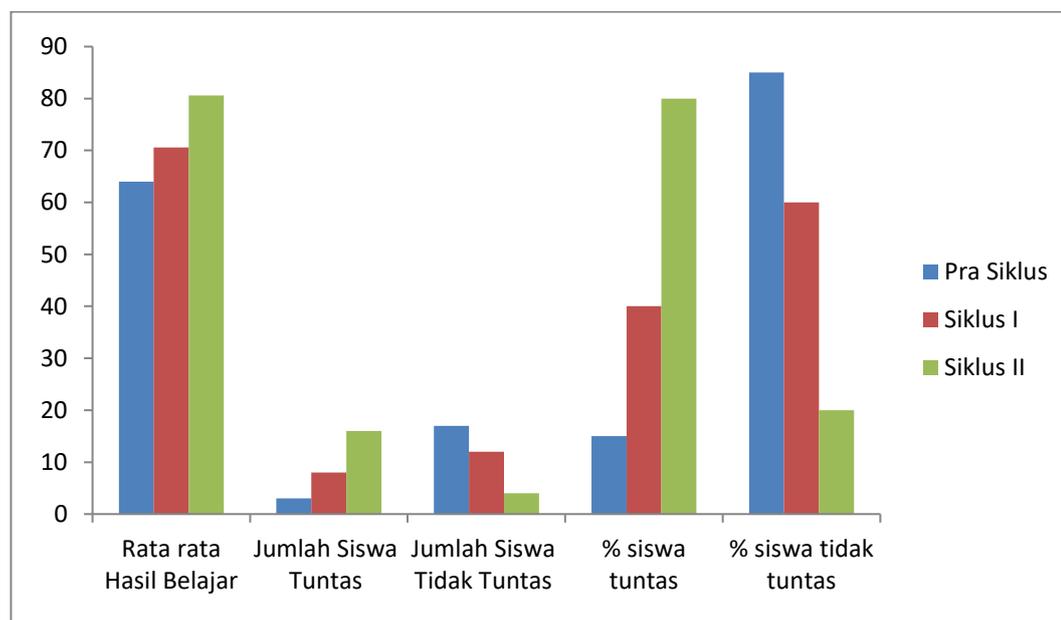
Gambar 3. Hasil observasi aktivitas guru siklus I dan siklus II

Selama proses penelitian pada siklus I, peneliti melihat masih banyaknya siswa bingung dengan cara pembelajaran yang dibawakan oleh peneliti yang mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, persiapan guru masih kurang dalam memotivasi siswa, guru memberikan arahan masih kurang jelas sehingga siswa masih bingung dengan arahan dari guru dan guru mampu mengalokasikan waktu dengan baik. Aktivitas peserta didik saat kegiatan inti secara umum kurang maksimal, Peneliti melihat ada peserta didik yang cenderung diam, tidak merespon, agak bingung. Hal ini menyebabkan hasil aktivitas siswa pada siklus I berjumlah 65 % namun setelah melakukan beberapa perbaikan pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 85 %. Persentase peningkatannya dapat kita amati pada diagram berikut ini:



Gambar 4. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II

Berdasarkan hasil tes pada siklus II yang dilakukan pada 06 November 2023 terjadi peningkatan yang sudah memuaskan dengan rata hasil belajar siswa berjumlah 80,6. Jumlah siswa yang tuntas berjumlah 16 orang dengan ketuntasan klasikal sebesar 80% dan jumlah siswa yang tidak tuntas 3 orang dengan ketuntasan klasikal sebesar 20%. Dibawah ini adalah diagram yang menggambarkan rekapitulasi peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I dan siklus II pada fase A MI syiar islam dengan materi asmaul husna ar-rahman.



Gambar 5. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Setiap Siklus

Berdasarkan gambar 5 diatas dapat disimpulkan bahwa setiap proses pembelajaran aqidah akhlak mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I. Meskipun, di siklus I mengalami peningkatan namun belum memenuhi kriteria ketuntasan siswa secara keseluruhan karena siswa yang tuntas < 75 % akan tetapi peningkatan sudah ditunjukkan. Setelah perbaikan pembelajaran di laksanakan dalam siklus II ketuntasan klasikal siswa meningkat menjadi 80%. Pada Siklus II ini rata-rata siswa sudah memenuhi dan melebihi KKTP yang ditetapkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan diantaranya Solehudin yusuf (2023) bahwa dengan model role playing yang diterapkan dalam pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami konsep pelajaran yang selama ini dianggap menjemukan. Metode dan pendekatan yang selama ini dipergunakan oleh guru dalam menjelaskan materi adalah dengan ceramah dan penugasan, hal ini memungkinkan siswa untuk menjadi jemu dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan *role playing*, siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan hal ini juga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang ada di dalamnya.

Penelitian Dauly (2023) menunjukkan bahwa Metode *role playing* yang diterapkan berhasil meningkatkan kemampuan siswa, karena metode diskusi memiliki keunggulan yakni siswa melihat, mempraktikkan dan mengamati materi pelajaran yang diajarkan. Melalui metode *role playing* siswa dapat menghayati permasalahan, merangsang siswa untuk berpendapat, dapat mengembangkan rasa tanggung jawab, dan membina kemampuan berbicara. Berdasarkan hasil penelitian diatas tampaknya pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II dapat dikatakan berhasil tuntas dengan rata-rata kelas mencapai 80 dengan ketuntasan secara klasikal sebanyak 100%, maka siklus II dikatakan tuntas belajar. Menurut Angraeni dan Intan (2023) metode *role playing* di dalam proses pembelajaran aqidah akhlak memiliki keunggulan yang banyak seperti dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa, dapat membentuk perilaku belajar siswa dan membentuk keterampilan belajar siswa. Oleh karena itu, metode ini cocok untuk diterapkan oleh guru aqidah akhlak. Selanjutnya penelitian Marni .S (2023) bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dalam menyampaikan pembelajaran, keaktifan siswa akan muncul dan mengalami peningkatan dari setiap siklus. Hasil perbandingan peningkatan keaktifan peserta didik siklus I dan siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil belajar sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran dari hasil penerapan metode *role playing*. Hasil belajar mengalami peningkatan. *Role playing* sebagai metode yang diterapkan dalam pembelajaran aqidah akhlak terbukti meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar siswa juga secara langsung menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak da pada materi asmaul husna dengan berbagai hasil belajar siswa mencapai KKTP. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebanyak 8 siswa (40%) yang tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata 70,60 dan pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 16 siswa (80%) tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata 80,60. Siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena metode ini mendukung anak untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran dan membiasakan siswa untuk mendapatkan informasi dari temannya sendiri. Ditambah lagi metode ini menggunakan media berupa poster yang mendorong siswa untuk bersemangat dalam pembelajaran dan mengasah ide-ide mereka yang akan mereka tuangkan ke dalam poster tersebut. Dengan demikian metode *role playing* perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perlu diadakannya penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada materi asmaul husna dengan berbagai dengan tujuan peningkatan hasil belajar siswa. Kepada guru hendaknya memperhatikan kondisi belajar siswa agar dapat memilih model, metode dan strategi yang tepat dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Dwi Nur, Isti Antari, and Ria Arthica. "Pengaruh Terapi Murottal Al-Qur'an Surah Ar-Rahman Terhadap Kualitas Tidur Lansia Di Upt Rumah Pelayanan Lanjut Usia Terlantar Budhi Dharma Yogyakarta." *Journal of Health (JoH)* 10.1 (2023): 079-085
- Anggraeni, D. N., Antari, I., & Arthica, R. (2023). Pengaruh Terapi Murottal Al-Qur'an Surah Ar-Rahman Terhadap Kualitas Tidur Lansia Di Upt Rumah Pelayanan Lanjut Usia Terlantar Budhi Dharma Yogyakarta. *Journal of Health (JoH)*, 10(1), 079-085
- Daulay, Mukri Ahmad, and Syafei Syafei. "Motif Minangkabau Dan Kaligrafi Asmaul Husna dalam Karya Ukir Lampu Hias." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7.2 (2023): 10935-10945.
- MARNI, SINTIA. PENGARUH PEMBIASAAN MEMBACA ASMAUL HUSNA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER RELIGIUS PESERTA DIDIK SMAN 1 LIWA. Diss. UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2023.
- Sariyasin, Mugita Sariyasin. Nilai-Nilai Prososial dalam Film Jembatan Pensil dan Relevansinya dalam Meningkatkan Perilaku Penerapan Asmaul Husna Ar-Rahman pada Anak Usia Sekolah Dasar. Diss. IAIN Ponorogo, 2021.
- Yusoff, Norzi Mohd, Khadijah Abdul Razak, and Adnan Derahman. "Kompetensi Guru Muslim berdasarkan Surah ar-Rahman Ayat 1 hingga 4." *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs (JQSS)* (2022).