

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Sungai Bilu 2 Banjarmasin Timur, subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 31 orang, terdiri dari 21 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya motivasi belajar siswa ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, khususnya pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), untuk itu direncanakan tindakan kelas dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui strategi *role playing*. Tindakan kelas yang akan dilaksanakan dalam menerapkan pembelajaran dengan strategi *role playing* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V dilakukan dengan dua cara pengamatan, yaitu:

1. Pengamatan langsung yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran dengan strategi *role playing*.
2. Pengamatan partisipasi yang dilakukan oleh guru teman sejawat untuk mengamati kegiatan pembelajaran siklus pertama dan kedua sesuai tahapan-tahapan proses belajar mengajar di kelas

B. Hasil Penelitian

1. Siklus Penelitian

a. Siklus I

- 1) Setelah diperoleh gambaran keadaan kelas, perhatian dan aktivitas dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), peneliti menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas yang akan meningkatkan kemampuan siswa.
- 2) Melakukan pemantauan (observasi) dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana cara menarik perhatian siswa dalam pembelajaran PAI, dimana siswa menjadi aktif dan tertarik dengan materi yang disampaikan.
- 3) Melakukan evaluasi akhir pembelajaran, dilanjutkan dengan evaluasi atau analisis data yang ada berdasarkan format pemantauan, dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam menyerap materi yang telah disampaikan oleh guru serta mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah dilakukan tindakan kelas ini.

b. Siklus II

Dalam penelitian ini alternative pemecahan masalah yang akan dilaksanakan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran PAI adalah melalui strategi *role playing*.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

a. Pertemuan Pertama (2 x 35 menit)

1) Persiapan

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus I ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang akan disajikan dalam penelitian tindakan kelas
- b. Membuat lembar observasi untuk memantau kondisi belajar yang menyangkut motivasi belajar siswa, keaktifan, antusiasme, dan sebagainya.
- c. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- d. Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi

2) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Siklus I penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada hari Senin dan Kamis, tanggal 16 dan 19 Maret 2009 di kelas V SDN Sungai Bilu 2 Banjarmasin dan yang menjadi objek penelitian adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada jam pelajaran ke- 7-8 (Senin) dan jam ke-4-5 (Kamis) sesuai dengan jadwal pelajaran PAI, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 16 Maret 2009.

Pada pertemuan pertama ini guru belum menggunakan strategi *role playing*, tetapi masih menggunakan strategi yang biasa dilakukan, hal ini karena ingin mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa ketika menggunakan strategi lain selain strategi *role playing*, sehingga akan mudah membedakan bagaimana tingkat aktivitas belajar siswa ketika guru menggunakan strategi *role playing* dan ketika menggunakan strategi lain. Adapun kegiatan belajar mengajar pada pertemuan pertama (siklus I) sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal (10 menit)

- (1) Guru memberi salam
- (2) Presensi siswa
- (3) Pengumpulan PR
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- (5) Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan
- (6) Guru melakukan apersepsi dan motivasi untuk mengingatkan kembali pengetahuan prasyarat bagi siswa
- (7) Guru memberi penguatan bila jawaban siswa benar dan memberi kesempatan kepada siswa lain jika jawaban salah.

b) Kegiatan Inti (50 menit)

- (1) Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab
- (2) Guru menanyakan pemahaman siswa dan memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi pembelajaran

- (3) Guru memberikan pertanyaan secara lisan untuk mengetes pemahaman siswa
- (4) Membagi lembar kerja siswa (LKS) kemudian membahas jawaban siswa
- (5) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan
- c) Kegiatan Akhir (10 menit)
 - (1) Melakukan tes kepada siswa
 - (2) Memberikan penghargaan/penguatan kepada siswa yang memperoleh nilai tinggi
 - (3) Memberi PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan
 - (4) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok dan menyerahkan skenario untuk diperagakan oleh kelompok pada pertemuan berikutnya.
 - (5) Guru menutup pelajaran

3) Hasil Tindakan Kelas

a. Observasi Kegiatan Pembelajaran

Pada pertemuan pertama penelitian tindakan kelas ini digunakan metode ceramah dan dapat diamati bahwa siswa sangat pasif dan kurang antusias dalam belajar karena metode yang digunakan monoton, selain itu guru yang lebih aktif, sehingga menyebabkan kreativitas siswa kurang terasah.

Dan dari penelitian tindakan kelas pada pertemuan pertama ini dapat diketahui bagaimana tingkat motivasi belajar siswa, dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *role playing* sangat diperlukan untuk menumbuhkan kreativitas dan antusiasme siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 4.1 Observasi kegiatan pembelajaran pertemuan pertama (siklus I)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
I	Kegiatan Awal		
1	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	V	
2	Memeriksa kesiapan siswa	V	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	V	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan	V	
5	Apersepsi	V	
6	Motivasi	V	
II	Kegiatan Inti		
7	Menguasai kelas	V	
8	Membagi lembar kerja siswa	V	
9	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	V	
10	Menunjukkan penguasaan materi	V	
11	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi	V	
12	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		V
13	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	V	
14	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		V
15	Menggunakan media	V	
16	Menggunakan metode	V	
17	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran		V
18	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	V	
19	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme dalam belajar		V
20	Menggunakan bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan dengan jelas, baik dan benar		V
21	Membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa		V
III	Kegiatan Akhir		
22	Melakukan penilaian kahir	V	
23	Menyampaikan hasil penilaian terhadap siswa	V	
24	Memberikan penghargaan	V	
25	Memberikan PR	V	
26	Menutup pelajaran	V	
	Jumlah (N)	20	6

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipresentasikan sebagai

berikut: $\frac{N}{26} \times 100 = \frac{20}{26} \times 100 \% = 76,92 \%$

Dari presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sudah cukup baik dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya, walaupun ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik. Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif.

b. Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM pertemuan pertama (Siklus I)

No	Indikator	skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru			V		
2	Menjawab pertanyaan guru				V	
3	Mengajukan pertanyaan		V			
4	Mengerjakan LKS					V
5	Aktivitas dalam KBM			V		
6	Disiplin dalam belajar				V	
7	Kreativitas dalam KBM		V			
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran			V		
9	Antusiasme dan keceriaan				V	
10	Menyimpulkan hasil					V
	Total	35				

$$\text{Nilai : } \frac{\text{Total}}{50} \times 100 \% = \frac{35}{50} \times 100 \% = 70 \%$$

Dari presentasi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar cukup baik, walaupun aspek-aspek tertentu masih banyak yang tidak optimal, misalnya mengajukan mendengarkan penjelasan guru, pertanyaan, aktivitas dan disiplin dalam kegiatan belajar mengajar, antusiasme dan keceriaan dalam belajar, hal ini karena metode yang digunakan monoton dan lebih bertumpu pada guru serta kurang melibatkan keaktifan siswa, sehingga motivasi belajar siswa kurang; karena itu guru (peneliti) memutuskan untuk melanjutkan penelitian tindakan kelas pada pertemuan kedua dengan menggunakan strategi *role playing*.

c. Tes Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.3 Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Nilai (X)	Frekuensi (f)	Xf	Persentase (%)
1	100	-	-	-
2	95	-	-	-
3	90	-	-	-
4	85	-	-	-
5	80	3	240	9,68
6	75	1	75	3,22
7	70	10	700	32,26
8	65	5	325	16,13
9	60	12	720	38,71
10	55	-	-	-
11	50	-	-	-
Jumlah		31	2060	100 %
Rata-rata			66,45	

Data hasil tes tersebut dapat diinterpretasikan dalam bentuk data kelompok dan dibandingkan dengan standar kriteria keberhasilan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 4.4 Distribusi hasil belajar siswa

No	Nilai	Tindakan I		Interpretasi	Standar kriteria keberhasilan
		Jumlah	%		
1	$\geq 95,00$	-	-	Istimewa	Tuntas
2	80,0 – 94,9	3	9,68	Amat baik	Tuntas
3	70,0 – 79,9	11	35,48	Baik	Tuntas
4	55,0 – 69,9	17	54,84	Cukup	Tidak tuntas
5	40,1 – 54,9	-	-	Kurang	Tidak tuntas
6	$\leq 40,0$	-	-	Amat kurang	Tidak tuntas
	Jumlah	31	100		
	Rata-rata	66,45			

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 14 orang (45,16 %) sedangkan rata-rata nilai hasil tes formatif siswa adalah 66,45, hal ini berarti nilai yang telah diperoleh di bawah persyaratan ketuntasan belajar minimal yaitu 70.

b. Pertemuan kedua (2 x 35 menit)

1) Perencanaan

Pertemuan kedua (siklus I) ini dilaksanakan pada hari Kamis, 19 Maret 2009, perangkat pembelajaran yang dipersiapkan sama seperti pertemuan pertama, yaitu:

- a. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang akan disajikan dalam penelitian tindakan kelas

- b. Membuat lembar observasi untuk memantau kondisi belajar yang menyangkut motivasi belajar siswa, keaktifan, antusiasme, dan sebagainya.
- c. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- d. Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi

2) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Pada pertemuan kedua ini, guru menggunakan strategi *role playing*, dengan maksud lebih meningkatkan keaktifan siswa dan mengembangkan kreativitas siswa serta antusiasme dan keceriaan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun kegiatan belajar mengajar pada pertemuan kedua ini yaitu sebagai berikut:

Tahap-tahap pengajaran

- a) Kegiatan Awal (10 menit)
 - (1) Guru memberi salam
 - (2) Presensi siswa
 - (3) Pengumpulan PR
 - (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
 - (5) Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan
 - (6) Guru melakukan apersepsi dan motivasi untuk mengingatkan kembali pengetahuan prasyarat bagi siswa
 - (7) Guru memberi penguatan bila jawaban siswa benar dan memberi kesempatan kepada siswa lain jika jawaban salah.

b) Kegiatan Inti (50 menit)

- (1) Memerintahkan siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang telah ditetapkan sebelumnya.
- (2) Mempersiapkan siswa untuk melakukan peran sesuai dengan skenario yang telah mereka pelajari dua hari sebelumnya
- (3) Guru memerintahkan siswa duduk di kelompoknya masing-masing sambil mengamati dan memperhatikan skenario yang sedang dimainkan
- (4) Guru membagi kertas kepada setiap kelompok dan menyuruh mereka mendiskusikan kesimpulan skenario yang telah diperagakan dan menyampaikannya di depan kelas
- (5) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan

c) Kegiatan Akhir (10 menit)

- (1) Melakukan tes kepada siswa
- (2) Memberikan penghargaan/penguatan kepada kelompok yang mempunyai skor tinggi
- (3) Membagi skenario untuk diperagakan oleh kelompok yang belum bermain
- (4) Memberi PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan
- (5) Guru menutup pelajaran

3) Hasil Tindakan Kelas

a. Observasi Kegiatan Pembelajaran

Pada pertemuan pertama penelitian tindakan kelas, dapat diamati bahwa pada dasarnya siswa lebih rileks dan menyukai tugas-tugas yang diberikan apalagi dengan bermain peran, sehingga motivasi belajar mereka semakin meningkat. Pada awalnya siswa terlihat malu dalam melakukan peran yang ada di skenario, karena masih tahap penyesuaian, tapi lama kelamaan mereka sangat menikmati dan bermain cukup bagus.

Penggunaan strategi *role playing* (bermain peran) bukan hanya dapat mengurangi tingkat kebosanan siswa tetapi juga menjadikan suasana kelas lebih kondusif dan bervariasi, serta memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang disajikan, sehingga ketika mereka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dapat dikerjakan dengan baik.

Tabel 4.5 Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I (Pertemuan Kedua)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
I	Kegiatan Awal		
1	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	V	
2	Memeriksa kesiapan siswa	V	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	V	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan	V	
5	Apersepsi	V	
6	Motivasi	V	
II	Kegiatan Inti		
7	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	V	
8	Memberi petunjuk cara kerja dalam kelompok	V	
9	Membimbing siswa untuk bermain peran	V	
10	Menguasai kelas	V	
11	Membimbing siswa untuk melakukan diskusi	V	
12	Membagi lembar kerja siswa	V	
13	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	V	
14	Menunjukkan penguasaan materi	V	
15	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi	V	

16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	V	
17	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	V	
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		V
19	Menggunakan media	V	
20	Menggunakan metode	V	
21	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa alam pembelajaran	V	
(1)	(2)	(3)	(4)
22	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	V	
23	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme dalam belajar	V	
24	Menggunakan bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan dengan jelas, baik dan benar		V
25	Membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa	V	
III	Kegiatan Akhir		
26	Melakukan penilaian kahir	V	
27	Menyampaikan hasil penilaian terhadap siswa	V	
28	Memberikan penghargaan	V	
29	Memberikan PR	V	
30	Menutup pelajaran	V	
	Jumlah (N)	28	2

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipresentasikan sebagai

berikut: $\frac{N}{30} \times 100 = \frac{28}{30} \times 100 \% = 93,33 \%$

Dari presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sudah cukup baik dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya, walaupun ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik. Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif.

b. Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru				V	
2	Menjawab pertanyaan guru				V	
3	Mengajukan pertanyaan			V		
4	Mengerjakan LKS					V
5	Aktivitas dalam kelompok				V	
6	Disiplin dalam kelompok				V	
7	Kreativitas dalam permainan				V	
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				V	
9	Antusiasme dan keceriaan				V	
10	Menyimpulkan hasil					V
	Total	41				

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Total}}{50} \times 100 \% = \frac{41}{50} \times 100 \% = 82 \%$$

Dari presentasi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sudah baik, walaupun aspek-aspek tertentu masih ada yang tidak optimal, misalnya mengajukan mendengarkan penjelasan guru, pertanyaan, aktivitas dan disiplin dalam kelompok, ini karena anak belum terbiasa dengan pembelajaran dengan strategi *role playing* (bermain peran), dan menyebabkan mereka terlihat masih canggung dan malu-malu serta belum kompak dalam bekerja kelompok.

c. Tes Hasil Belajar

Tabel 4.7 Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Nilai (X)	Frekuensi (f)	Xf	Persentase (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	100	-	-	-
2	95	-	-	-
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3	90	1	90	3,23
4	85	-	-	--
5	80	6	480	19,35
6	75	3	225	9,68
7	70	12	840	38,71
8	65	9	585	29,03
9	60	-	-	-
10	55	-	-	-
11	50	-	-	-
Jumlah		31	2220	100 %
Rata-rata			71,61	

Data hasil tes tersebut dapat diinterpretasikan dalam bentuk data kelompok dan dibandingkan dengan standar kriteria keberhasilan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 4.8 Distribusi hasil belajar siswa

No	Nilai	Tindakan I		Interpretasi	Standar kriteria keberhasilan
		Jumlah	%		
1	$\geq 95,00$	-	-	Istimewa	Tuntas
2	80,0 – 94,9	7	22,58	Amat baik	Tuntas
3	70,0 – 79,9	15	48,38	Baik	Tuntas
4	55,0 – 69,9	9	29,03	Cukup	Tidak tuntas
5	40,1 – 54,9	-	-	Kurang	Tidak tuntas
6	$\leq 40,0$	-	-	Amat kurang	Tidak tuntas
	Jumlah	31	100		
	Rata-rata	71,61			

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar ada 22 orang (70,97 %) sedangkan rata-rata nilai hasil tes

formatif siswa adalah 71,61; hal ini menunjukkan peningkatan dari nilai tes pada pertemuan pertama (siklus I), dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan strategi *role playing* berdampak positif terhadap kemajuan belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, karena strategi ini lebih rileks, tapi tidak terlepas dari kompetensi pembelajarannya, walaupun peningkatannya belum signifikan, tetapi sudah menunjukkan hasil yang positif.

4) Refleksi Tindakan Kelas Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM, dan hasil tes yang diperoleh siswa pada siklus I nampaknya aktivitas belajar siswa sudah menunjukkan peningkatan walaupun belum signifikan, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh sudah cukup baik yaitu 71,61; dan nilai tersebut meningkat dibandingkan dengan nilai yang diperoleh pada pertemuan pertama yaitu 66,45.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan strategi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Adapun peningkatan kemampuan siswa ini setelah penggunaan strategi *role playing* disebabkan karena penggunaan strategi ini dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan antusiasme dan keceriaan siswa serta siswa langsung memainkan peran sesuai dengan skenario yang sesuai dengan materi pelajaran, selain itu juga meningkatkan daya kreativitas anak.

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui observasi kegiatan pembelajaran dan penilaian tes formatif pada siklus I dapat dinyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang direncanakan guru dengan alokasi waktu 2 x 35 menit belum efektif karena ada tahapan-tahapan pembelajaran yang tidak sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan, tetapi pada umumnya kualitas pembelajaran sudah meningkat walupun belum signifikan. Maka untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa baik secara klasikal maupun horizontal direfleksikan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran berikutnya pada siklus II.

3. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II

a. Pertemuan Pertama (Siklus II)

1) Perencanaan (Persiapan)

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus II ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang akan disajikan dalam penelitian tindakan kelas.
- b. Membuat lembar observasi untuk memantau kondisi belajar yang menyangkut motivasi belajar siswa, keaktifan, antusiasme, dan sebagainya.
- c. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- d. Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

2) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

a) Kegiatan Awal (10 menit)

- (1) Guru memberi salam
- (2) Presensi siswa
- (3) Pengumpulan PR
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- (5) Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan.
- (6) Guru melakukan apersepsi dan motivasi untuk mengingatkan kembali pengetahuan prasyarat bagi siswa.
- (7) Guru memberi penguatan bila jawaban siswa benar dan memberi kesempatan kepada siswa lain jika jawaban salah.

b) Kegiatan Inti (50 menit)

- (1) Memerintahkan siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang telah ditetapkan sebelumnya.
- (2) Mempersiapkan siswa untuk melakukan peran sesuai dengan skenario yang telah mereka pelajari dua hari sebelumnya.
- (3) Guru memerintahkan siswa duduk di kelompoknya masing-masing sambil mengamati dan memperhatikan skenario yang sedang dimainkan.
- (4) Guru membagi kertas kepada setiap kelompok dan menyuruh mereka mendiskusikan kesimpulan skenario yang telah diperagakan dan menyampaikannya di depan kelas.
- (5) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan

c) Kegiatan Akhir (10 menit)

- (1) Melakukan tes kepada siswa
- (2) Memberikan penghargaan/penguatan kepada kelompok yang mempunyai skor tinggi
- (3) Membagi skenario untuk diperagakan oleh kelompok yang belum bermain.
- (4) Memberi PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan
- (5) Guru menutup pelajaran

3) Hasil Tindakan Kelas

a) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II (Pertemuan Pertama)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
I	Kegiatan Awal		
1	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	V	
2	Memeriksa kesiapan siswa	V	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	V	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan	V	
5	Apersepsi	V	
6	Motivasi	V	
II	Kegiatan Inti		
7	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	V	
8	Memberi petunjuk cara kerja dalam kelompok	V	
9	Membimbing siswa untuk bermain peran	V	
10	Menguasai kelas	V	

11	Membimbing siswa untuk melakukan diskusi	V	
12	Membagi lembar kerja siswa	V	
13	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	V	
(1)	(2)	(3)	(4)
14	Menunjukkan penguasaan materi	V	
15	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi	V	
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	V	
17	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	V	
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	V	
19	Menggunakan media	V	
20	Menggunakan metode	V	
21	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa alam pembelajaran	V	
22	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	V	
23	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme dalam belajar	V	
24	Menggunakan bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan dengan jelas, baik dan benar		V
25	Membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa	V	
III	Kegiatan Akhir		
26	Melakukan penilaian kahir	V	
27	Menyampaikan hasil penilaian terhadap siswa	V	
28	Memberikan penghargaan	V	
29	Memberikan PR	V	
30	Menutup pelajaran	V	
	Jumlah (N)	29	1

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipresentasikan sebagai

berikut:
$$\frac{N}{30} \times 100 = \frac{29}{30} \times 100 \% = 96,67 \%$$

Dari presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sudah baik dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya, walaupun ada satu aspek yang belum terlaksana dengan baik. Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif dan berjalan dengan baik.

b) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Pertama (Siklus II)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Pertama (Siklus II)

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru				V	
2	Menjawab pertanyaan guru				V	
3	Mengajukan pertanyaan				V	
4	Mengerjakan LKS					V
5	Aktivitas dalam kelompok					V
6	Disiplin dalam kelompok					V
7	Kreativitas dalam permainan				V	
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					V
9	Antusiasme dan keceriaan					V
10	Menyimpulkan hasil					V
	Total	46				

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Total}}{50} \times 100 \% = \frac{46}{50} \times 100 \% = 92 \%$$

Dari presentasi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sudah sangat baik karena siswa lebih aktif dari pada siklus I, selain itu seluruh aspek dalam proses pembelajaran sudah berjalan dengan kondusif dan cukup maksimal. Hal ini karena pembelajaran dengan strategi *role playing* sudah dipahami siswa sehingga mudah melaksanakan

kegiatan pembelajaran, walaupun ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik, karena itu perlu dilanjutkan lagi pada pertemuan berikutnya.

c) Tes Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.11 Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus II)

No	Nilai (X)	Frekuensi (f)	Xf	Persentase (%)
1	100	2	200	6,45
2	95	-	-	-
3	90	4	360	12,91
4	85	-	-	-
5	80	14	1.120	45,16
6	75	2	150	6,45
7	70	9	630	29,03
8	65	-	-	-
9	60	-	-	-
10	55	-	-	-
11	50	-	-	-
Jumlah		31	2460	100
Rata-rata			79,35	

Data hasil tes tersebut dapat diinterpretasikan dalam bentuk data kelompok dan dibandingkan dengan standar kriteria keberhasilan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 4.12 Distribusi Presentasi Hasil Belajar Siswa

No	Nilai	Tindakan I		Interpretasi	Standar kriteria keberhasilan
		Jumlah	%		
1	$\geq 95,00$	2	6,45	Istimewa	Tuntas
2	80,0 – 94,9	18	58,07	Amat baik	Tuntas
3	70,0 – 79,9	11	35,48	Baik	Tuntas
4	55,0 – 69,9	-	-	Cukup	Tidak tuntas
5	40,1 – 54,9	-	-	Kurang	Tidak tuntas
6	$\leq 40,0$			Amat kurang	Tidak tuntas
	Jumlah	31	100		

Rata-rata	79,35		
------------------	--------------	--	--

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar ada 31 orang (100 %) sedangkan rata-rata nilai hasil tes formatif siswa adalah 79,35; hal ini menunjukkan peningkatan dari nilai tes pada pertemuan siklus I, dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan strategi *role playing* berdampak positif terhadap kemajuan belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, karena strategi ini lebih menuntut keaktifan siswa dan menuntut daya kreativitas yang baik, tapi tentu saja tidak terlepas dari kompetensi pembelajarannya.

b. Pertemuan Kedua (Siklus II)

1) Perencanaan

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus II ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang akan disajikan dalam penelitian tindakan kelas.
- b) Membuat lembar observasi untuk memantau kondisi belajar yang menyangkut motivasi belajar siswa, keaktifan, antusiasme, dan sebagainya.
- c) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- d) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

2) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

a) Kegiatan Awal (10 menit)

- (1) Guru memberi salam
- (2) Presensi siswa
- (3) Pengumpulan PR
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- (5) Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan.
- (6) Guru melakukan apersepsi dan motivasi untuk mengingatkan kembali pengetahuan prasyarat bagi siswa.
- (7) Guru memberi penguatan bila jawaban siswa benar dan memberi kesempatan kepada siswa lain jika jawaban salah.

b) Kegiatan Inti (50 menit)

- (1) Memerintahkan siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang telah ditetapkan sebelumnya.
- (2) Mempersiapkan siswa untuk melakukan peran sesuai dengan skenario yang telah mereka pelajari dua hari sebelumnya.
- (3) Guru memerintahkan siswa duduk di kelompoknya masing-masing sambil mengamati dan memperhatikan skenario yang sedang dimainkan.
- (4) Guru membagi kertas kepada setiap kelompok dan menyuruh mereka mendiskusikan kesimpulan skenario yang telah diperagakan dan menyampaikannya di depan kelas.
- (5) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan

c) Kegiatan Akhir (10 menit)

- (1) Melakukan tes kepada siswa
- (2) Memberikan penghargaan/penguatan kepada kelompok yang mempunyai skor tinggi
- (3) Memberi PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan
- (4) Guru menutup pelajaran

3) Hasil Tindakan Kelas

a) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13 Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II (Pertemuan Kedua)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
I	Kegiatan Awal		
1	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	V	
2	Memeriksa kesiapan siswa	V	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	V	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan	V	
5	Apersepsi	V	
6	Motivasi	V	
II	Kegiatan Inti		
7	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	V	
8	Memberi petunjuk cara kerja dalam kelompok	V	
9	Membimbing siswa untuk bermain peran	V	
10	Menguasai kelas	V	
11	Membimbing siswa untuk melakukan diskusi	V	
12	Membagi lembar kerja siswa	V	
13	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	V	

14	Menunjukkan penguasaan materi	V	
15	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi	V	
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	V	
17	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	V	
(1)	(2)	(3)	(4)
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	V	
19	Menggunakan media	V	
20	Menggunakan metode	V	
21	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	V	
22	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	V	
23	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme dalam belajar	V	
24	Menggunakan bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan dengan jelas, baik dan benar	V	
25	Membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa	V	
III	Kegiatan Akhir		
26	Melakukan penilaian kahir	V	
27	Menyampaikan hasil penilaian terhadap siswa	V	
28	Memberikan penghargaan	V	
29	Memberikan PR	V	
30	Menutup pelajaran	V	
	Jumlah (N)	30	-

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipresentasikan sebagai

berikut:
$$\frac{N}{30} \times 100 = \frac{30}{30} \times 100 \% = 100 \%$$

Dari presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sudah baik dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya, dan data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif dan berjalan dengan sangat baik, serta mengalami peningkatan kualitas pembelajaran yang signifikan.

b) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus II)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.14 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					V
2	Menjawab pertanyaan guru					V
3	Mengajukan pertanyaan				V	
4	Mengerjakan LKS					V
5	Aktivitas dalam kelompok					V
6	Disiplin dalam kelompok					V
7	Kreativitas dalam permainan					V
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					V
9	Antusiasme dan keceriaan					V
10	Menyimpulkan hasil					V
	Total	49				

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Total}}{50} \times 100 \% = \frac{49}{50} \times 100 \% = 98 \%$$

Dari presentasi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sudah sangat baik karena siswa lebih aktif dari pada pertemuan pertama (siklus II), selain itu seluruh aspek dalam proses pembelajaran sudah berjalan dengan kondusif dan sudah maksimal. Hal ini karena pembelajaran dengan strategi *role playing* sudah dipahami siswa sehingga mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan siswa mampu melakukan peran-peran yang ada dalam skenario.

c) Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan kedua siklus II (instrument terlampir) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.15 Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Nilai (X)	Frekuensi (f)	Xf	Persentase (%)
1	100	6	650	19,35
2	95	1	95	3,23
3	90	6	540	19,35
4	85	4	340	12,91
5	80	12	960	38,71
6	75	-	-	-
7	70	2	140	6,45
8	65	-	-	-
9	60	-	-	-
10	55	-	-	-
11	50	-	-	-
Jumlah		31	2675	100
Rata-rata			86,29	

Data hasil tes tersebut dapat diinterpretasikan dalam bentuk data kelompok dan dibandingkan dengan standar kriteria keberhasilan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 4.16 Distribusi Presentasi Hasil Belajar Siswa

No	Nilai	Tindakan I		Interpretasi	Standar kriteria keberhasilan
		Jumlah	%		
1	$\geq 95,00$	7	22,58	Istimewa	Tuntas
2	80,0 – 94,9	22	70,97	Amat baik	Tuntas
3	70,0 – 79,9	2	6,45	Baik	Tuntas
4	55,0 – 69,9	-	-	Cukup	Tidak tuntas
5	40,1 – 54,9	-	-	Kurang	Tidak tuntas
6	$\leq 40,0$			Amat kurang	Tidak tuntas
	Jumlah	31	100		
	Rata-rata	80,32			

Berdasarkan tabel diatas nilai tertinggi diatas 100 diperoleh sebanyak 6 orang (19,35 %), dan nilai terendah yaitu 70 diperoleh sebanyak 2 siswa (6,45 %). Rata-rata nilai hasil tes formatif siswa adalah 86, 29 secara keseluruhan siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 31 orang (100 %) hal ini berarti diatas persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu rata-rata 70,00.

Hal ini menunjukkan peningkatan dari nilai tes pada pertemuan siklus I, dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan strategi *role playing* berdampak positif terhadap kemajuan belajar siswa dan meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena strategi ini lebih menuntut keaktifan siswa dan menuntut daya kreativitas yang baik, tapi tentu saja tidak terlepas dari kompetensi pembelajarannya.

4) Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dan hasil tes belajar pertemuan pertama dan kedua tindakan kelas siklus II, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* sangat efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai
- b) Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* sangat membantu siswa memahami pelajaran dan meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, siswa lebih antusias dan ceria mengikuti pembelajaran serta daya kreativitas siswa lebih terasah sehingga

meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam hal ini pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini dapat dilihat pada:

- (1) Hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pada siklus I dan II yang mengalami peningkatan yaitu mencapai 90 %.
- (2) Hasil tes siswa pada pertemuan pertama rata-rata nilai 79,35 dan pertemuan kedua 86,29.
- (3) Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* dinyatakan berhasil, karena berada diatas indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 70,00.

C. Pembahasan

Dari temuan yang diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan 2 (dua) kali siklus dengan 4 (empat) kali pertemuan 4 x (2 x 35 menit) melalui observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM dan penilaian formatif, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan strategi *role playing* sangat efektif, hal ini terlihat dari:

- a. Kegiatan belajar mengajar dengan strategi *role playing* di kelas V SDN Sungai Bilu 2 Banjarmasin Timur sebagaimana direncanakan guru sebelumnya berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari presentasi hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti.
- b. Dalam kegiatan pembelajaran mulai siklus I sampai siklus II terlihat aktivitas siswa selalu meningkat, hal ini sesuai dengan presentasi hasil

observasi terhadap aktivitas siswa dalam KBM yaitu siklus I pertemuan pertama (70 %) dan pertemuan kedua (82 %), rata-rata (76 %). Siklus II pertemuan pertama 92 % dan pertemuan kedua 98 % (rata-rata 95 %). Selain itu, adanya kerjasama yang baik diantara anggota kelompok dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk saling asah, asih dan asuh atau saling mencerdaskan dan membantu satu sama lain serta dituntut kekompakan yang tinggi. Dengan kata lain bahwa dalam strategi *role playing* ini dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan tercipta masyarakat belajar. Siswa tidak hanya diajari oleh guru, tetapi mereka dapat langsung memainkan peran-peran yang sesuai dengan kompetensi. Adanya kerja sama ini dapat meningkatkan produktivitas siswa dan secara psikologis siswa lebih sehat dalam bekerja sama dan mengembangkan sifat-sifat positif serta hubungan sosial yang terjalin antar siswa akan lebih baik dari sebelumnya.

- c. Tindakan kelas dengan menerapkan strategi *role playing* dinyatakan berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan telah tercapai. Hal ini dibuktikan dari hasil pelaksanaan siklus I yang dilakukan 2 (dua) kali pertemuan dan satu kali refleksi telah mendapat kemajuan yang cukup berarti, ini terlihat dari hasil tes yang dilaksanakan pada

siklus I nilai rata-rata pertemuan pertama yaitu 66,45 dan pertemuan kedua yaitu 71,61 (rata-rata nilai siklus I yaitu 69,03) dibawah indikator ketuntasan belajar, tapi kemudian meningkat pada siklus II, pertemuan pertama menjadi 79,35 dan pertemuan kedua 86,29 (rata-rata: 82,82) di atas indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil tes formatif dari siklus I ke siklus II.

Efektivitas penggunaan strategi *role playing* tersebut dimungkinkan karena pada setiap kelompok akan mempelajari skenario yang ada sehingga mereka akan memahaminya secara mendalam agar dapat memainkan perannya dengan baik dan sempurna, sehingga semua siswa terlibat aktif, ceria, dan kreatif dalam pembelajaran, serta siswa lebih santai dalam belajar tanpa mengurangi keseriusan.

Setiap akhir pertemuan diberikan penghargaan kepada kelompok yang memainkan perannya dengan baik dan penuh penghayatan, selain itu juga dilakukan tes formatif pada akhir siklus I dan II, dengan demikian setiap anggota kelompok berusaha mempersiapkan proses belajar mengajar dengan baik agar mereka dapat menciptakan kinerja yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas melalui siklus I dan siklus II, dapat diketahui beberapa faktor lain yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar yaitu faktor lingkungan, instrumental, psikologis dan fisiologis siswa.

1. Faktor lingkungan sangat berpengaruh terhadap kondisi siswa, karena lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik, dalam

lingkungan lah anak didik hidup dan berinteraksi yang akan sangat berpengaruh bagi perkembangan mereka.

2. Faktor instrumental; setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai, program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.
3. Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang, orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan, dan ini terbukti ketika peneliti melakukan tindakan kelas.
4. Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak, oleh karena itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.

Dari beberapa temuan diatas berarti pembelajaran dengan strategi *role playing* dapat dijadikan salah satu metode untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan strategi yang tepat akan berdampak positif pada proses pembelajaran dan strategi pembelajaran *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu metode alternatif yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar.