

**UPAYA GURU MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM  
MATERI RUKUN ISLAM MATERI SHOLAT LIMA WAKTU MELALUI  
METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS II SDN 19 TANJUNG RAJA  
KECAMATAN TANJUNG RAJA KABUPATEN OGAN ILIR**



Skripsi

Diajukan Kepada Program Studi Kualifikasi S1 Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan IAIN Raden Fatah Palembang untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Oleh

**RUAIDAH**  
NIM : 09 03 074

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN ) RADEN FATAH  
PALEMBANG  
2013**

# BAB I

## PENDAHLUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Guru diposisikan sebagai garda terdepan dan posisi sentral di dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Berkaitan dengan itu, maka guru akan menjadi bahan pembicaraan banyak orang, dan tentunya tidak lain berkaitan dengan kinerja dan totalitas dedikasi dan loyalitas pengabdianya.

Sorotan tersebut lebih bermuara kepada ketidakmampuan guru didalam pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga bermuara kepada menurunnya mutu pendidikan secara khusus hasil pembelajaran. Banyak hal yang perlu menjadi bahan pertimbangan, bagaimana kinerja guru akan berdampak kepada pendidikan yang bermutu. Salah satunya adalah faktor pemilihan metode pembelajaran.

Perlu ditegaskan lagi bahwa tugas guru bukan sekedar mengajar atau menyampaikan materi pelajaran di depan kelas saja, tetapi guru memiliki tugas sebagai fasilitator, motivator, inspirator, komunikator dan sebagainya. Di mana tugas-tugas tersebut tidak hanya menjadikan peserta didik sebagai manusia yang berilmu pengetahuan, tetapi juga menjadikan peserta didik yang berkepribadian mulia, sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

Selain dari itu tugas pendidik adalah *pertama*, sebagai pengajar (instruksional) yang bertugas merencanakan program pengajaran,

melaksanakan penilaian setelah program tersebut dilaksanakan, *kedua*, sebagai pendidik (edukator) yang mengarahkan peserta didik pada tingkat kedewasaan kepribadian sempurna (*insan kamil*), seiring dengan tujuan penciptaan-Nya, *ketiga*, sebagai pemimpin (managerial) yang memimpin, mengendalikan diri (baik diri sendiri, peserta didik maupun masyarakat), upaya pengarahan, pengawasan, pengorganisasian, pengontrolan dan partisipasi atas program yang dilakukan.

Dalam mengajarkan Pendidikan Agama Islam, tugas pendidik menurut Malik Fadjar adalah

”Menanamkan rasa dan amalan hidup beragama bagi peserta didiknya. Dalam hal ini yang dituntut adalah bagaimana setiap pendidik agama mampu membawa peserta didik untuk menjadikan agamanya sebagai landasan moral, etik dan spritual dalam kehidupan kesehariannya”.<sup>1</sup>

Belajar berarti proses usaha yang dilakukan individu guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Adapula yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.<sup>2</sup>

Sementara dalil tentang belajar dan ilmu pengetahuan terdapat dalam . al-Qur’an surat al-Mujadalah ayat 11 menyebutkan:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

<sup>1</sup> A. Malik Fadjar, *Reorientasi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Fadjar Dunia, 1999), hlm. 42-44)

<sup>2</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Rosada 2008), cet ke 14, hlm. 89

Artinya : “...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat...” (QS.Mujadalah ; 11).

Dalam upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mencapai hasil belajar yang baik sesuai harapan, perencanaan pembelajaran merupakan sesuatu yang mutlak harus dipersiapkan oleh guru, setiap akan melaksanakan proses pembelajaran, walaupun belum tentu semua yang direncanakan akan dapat dilaksanakan, karena bisa terjadi kondisi kelas merefleksikan sebuah permintaan yang berbeda dari rencana yang sudah dipersiapkan, khususnya tentang strategi dan metode yang sifatnya operasional.

Pemilihan metode mutlak dilakukan oleh seorang guru hal ini dimaksudkan untuk mencari dan menciptakan suasana kelas yang hidup, menyenangkan, harmonis, tidak tertekan sehingga dapat menyemangati peserta didik untuk senang belajar serta untuk meningkatkan ketiga domain yang dimiliki oleh siswa yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik dan ini dibutuhkan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa asalkan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip yang mendasarinya. Metode-metode tersebut diantaranya yaitu metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode penugasan, metode pemecahan masalah, metode simulasi, metode eksperimen, metode unit, metode sosiorama, metode kelompok, metode studi kemasyarakatan, metode modul, metode berprogram, dan lain-lain.<sup>3</sup>

Kondisi objektif dimana tempat penulis mengajar yakni di SD Negeri 19 Tanjung Raja dapat di kemukakan beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya siswa kurang memiliki kemauan belajar yang

---

<sup>3</sup> Prof. DR. H. Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta, Kalam Mulia, 2002), 170

tinggi, banyak siswa merasa “ogah-ogahan” di dalam kelas, tidak mampu memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan. Hal ini seperti menunjukkan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi yang kuat untuk belajar. Siswa masih menganggap kegiatan belajar tidak menyenangkan dan memilih kegiatan lain di luar konteks belajar seperti main sepak bola, layang-layang dan bermain dengan teman mereka di luar.

Selain dari itu pada saat belajar sedang berlangsung siswa lebih banyak ngobrol dengan teman dan mengantuk. Kondisi ini berdampak pada konsentrasi guru dan siswa lainnya sehingga memicu kelas yang tidak kondusif, ditambah lagi beberapa siswa pada saat diberikan tugas di rumah lebih banyak tidak merespon tugas tersebut dan merasa tugas tersebut memberatkan mereka. Yang lebih memprihatinkan lagi beberapa siswa pada saat bel atau jam masuk sekolah sering terlambat masuk karena lebih asyik dengan permainan mereka di lapangan atau hanya sekedar ngobrol-ngobrol di pojok-pojok sekolah.

Sementara pada saat penulis mengajar memang penggunaan metode konvensional masih sering penulis gunakan mengingat lebih mudah dilaksanakan tetapi efeknya siswa menjadi jenuh, tidak semangat dan siswa lebih memilih riang dan gembira pada saat jam istirahat.

Selanjutnya masalah-masalah yang terjadi di kelas tersebut bermuara pada rendahnya hasil belajar siswa hal ini terbukti dari hasil tes yang

dilakukan pada prasiklus nilai rata-rata kelas 55.8 ketuntasan siswa dalam belajar hanya 3 anak sementara 24 anak lainnya belum tuntas.

Kondisi semacam ini menjadi tugas berat penulis selaku guru di lapangan oleh karena itu penulis mencoba mencari alternatif pemecahan masalah tersebut dan ternyata terletak pada penggunaan model atau strategi yang digunakan. Oleh karena itu penulis lanjutkan dengan mengadakan perbaikan pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas.

Oleh karena itu peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan salah satunya dengan memperbaiki kualitas pembelajaran. Dan peningkatan kualitas pembelajaran dapat ditempuh dengan meningkatkan pengetahuan tentang merancang metode-metode pembelajaran yang lebih efektif, efisien, sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal ini menunjukkan, bahwa usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan bukanlah permasalahan yang sederhana, tapi merupakan permasalahan yang kompleks dan saling berkaitan dengan kualitas pembelajaran serta mutu guru.

Kondisi inilah yang mendorong penulis untuk mengadakan upaya perbaikan pengajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi mengenal Rukun Islam materi sholat lima waktu melalui penelitian tindakan kelas (PTK) yang saya lakukan sendiri dengan melibatkan observer yang dalam hal ini akan menggunakan metode *Role Playing* mata pelajaran PAI di kelas II SDN 19 Tanjung Raja Kecamatan Tanjung Raja Kab. Ogan Ilir.

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah dengan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi mengenal Rukun Islam materi sholat lima waktu di kelas II SDN 19 Tanjung Raja Kecamatan Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sementara berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penerapan metode *Role Playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa materi mengenal Rukun Islam materi sholat lima waktu di kelas II SDN 19 Tanjung Raja Kecamatan Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir.

## **D. Manfaat Penelitian**

Untuk mengetahui dan mendiskripsikan hasil yang dicapai dalam pelaksanaan penerapan metode *Role Playing* di SDN 19 Tanjung Raja Kecamatan Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir, diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penelitian ini sebagai bekal teoritis dan praktis dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang diperoleh dari praktek penelitian

secara langsung dengan menerapkan teori- teori yang diperoleh dari bangku kuliah dan telaah kepustakaan.

2. Bagi lembaga yang diteliti, dapat dijadikan sebagai acuan dalam memilih dan mengefektifkan metode belajar serta dalam menentukan langkah- langkah untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi praktisi pendidikan dan dunia pendidikan umumnya, diharapkan dapat memberikan kontribusi pemahaman dan pemecahan masalah
4. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran yang dapat memberikan hasil yang maksimal .
5. Sebagai penentu kebijakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pemilihan metode yang kolaboratif dan variatif.

#### **E. Kajian Pustaka**

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan hasil belajar metode *Role Playing* dalam ilmu tajwid di MI Al-Rahman Karang Mulya” yang di tulis oleh Anisa pada tahun 2009, menyimpulkan bahwa Metode *Role Playing* ternyata sangat efektif digunakan pada mata pelajaran tajwid dalam, hal tersebut dapat diketahui dalam ketuntasan belajar siswa baik secara individual maupun secara klasikal. Sehingga dengan adanya implementasi ini siswa

dapat memahami, menguasai konsep- konsep serta mampu mere-*call*-nya kembali di medan baru pada saat dibutuhkan. Sehingga metode *Role Playing* ini akan bermakna bagi siswa dan pendidik secara keseluruhan. Sementara penulis akan meneliti bagaimana hasil belajar siswa pada materi mengenal rukun Islam khususnya sholat lima waktu dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Kemudian skripsi Sulaiman Anas, dengan judul “Perestasi belajar Aqidah Akhlak Siswa (studi perbandingan antara siswa yang berasal dari SD dengan yang berasal dari MI di SMPN 19 Palembang). Dari masalah yang diangkat pada skripsi ini dan melalui tes yang dilakukan oleh Sulaiman Anas, ternyata secara teori anak yang berasal dari Madrasah Ibtidaiyah prestasi Aqidah Akhlaknya lebih bagus dibanding dengan siswa yang berasal dari SD.

Perbedaan penelitian Sulaiman Anas dengan penelitian yang akan penulis teliti yaitu Sulaiman Anas meneliti perbandingan orientasi Aqidah Akhlak antara siswa yang berasal dari MI dengan yang berasal dari SD. Sedangkan penulis akan meneliti mengetahui hasil belajar siswa materi rukun Islam khususnya sholat lima waktu bila pada mata pelajaran pendidikan agama islam di Sekolah dasar dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Irma Suryani dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Menggunakan Strategi Pembelajaran *Role Playing* di SD Negeri 16 Tanjung Batu Ogan Ilir”. Dalam penelitian ini menyatakan dengan menerapkan Strategi *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam karena hasil belajar yang diperoleh sebelum dan sesudah diterapkannya strategi index card match dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam terjadi peningkatan hasil belajar. Kemudian Strategi *Role Playing* juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kemudian dengan diterapkannya strategi *Role Playing*, proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan, hal ini dapat dibuktikan dari hasil respon siswa yang banyak menyatakan bahwa mereka sangat senang diterapkannya ini.

## **F. Kerangka Teori**

### **1. Metode Role Playing**

*Role playing* termasuk bagian dari metode pembelajaran simulasi sosial. Simulasi berasal dari bahasa Inggris *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Dengan demikian “metode pembelajaran simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu. Salah satu jenis pembelajaran simulasi sosial adalah *role playing*”.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Sebagai ahli pendidikan membedakan antara *role playing* dengan sosiodrama sebagaimana sebagian yang lain menyamakan kedua metode tersebut. Lih. Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran 160-161 dan Syaiful Bahri Jamarah, Belajar Mengajar, 88. Dalam hal ini tampaknya penggunaan sosiodrama adalah lebih luas karena menyangkut dramatisasi semua masalah sosial. Sedangkan *role playing* sebenarnya juga mendramatisasi masalah sosial namun dalam cakupan yang lebih sempit

*Role playing* adalah model pembelajaran yang berasal dari para psikodramatis yang salah satu tokoh utamanya adalah Moreno<sup>5</sup>. *Role* sendiri didefinisikan sebagai: *a patterned sequenced of feeling, words and action* yaitu keteraturan pola antara perasaan, kata-kata dan tingkah laku. Metode ini dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mengeksplorasi rangkaian hubungan antar manusia baik berupa perasaan, nilai, tingkah laku dalam situasi yang peserta didik jalani serta mendiskusikan tindakan-tindakan tersebut.

Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran berarti memasukkan pembelajaran ke dalam suatu permainan. Permainan dalam pembelajaran menjadi perilaku yang diamati. Permainan sebagai suatu perilaku yang diamati berdasarkan tiga tahap permainan Piaget fungsional, simbolik dan permainan yang mempunyai aturan.

Metode pembelajaran *role playing* pada praktiknya adalah merubah pemahaman anak terhadap sesuatu menjadi bentuk perilaku. Meskipun metode pembelajaran ini menuntut tindakan-tindakan nyata dari peserta didik, namun sebenarnya pembelajaran ini tidak hanya terfokus untuk mengajari peserta didik bagaimana berperilaku tetapi mengajak peserta didik untuk menemukan jalan keluar atas sebuah masalah serta mencari pilihan solusi lainnya.

---

<sup>5</sup> Neville Bennett, *Teaching through Play* (Jakarta: Grasindo, 2005), hlm. 6

Sebagai suatu metode pembelajaran maka *role playing* memiliki beberapa kelebihan antara lain adalah:

- a. Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk berlatih kemampuan verbal dengan mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari.
- b. Mempelajari perasaan baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat terhadap sebuah peristiwa yang terjadi dalam sebuah tatanan sosial.
- c. Belajar memberikan pandangan terhadap suatu tingkah laku dan nilai utamanya yang berkenaan dengan hubungan antar manusia.
- d. Mengembangkan keberanian dan percaya diri peserta didik dalam membuat keputusan dan memecahkan masalah
- e. Meningkatkan gairah peserta didik dalam pembelajaran
- f. Memberikan metode pembelajaran baru yang dinamis<sup>6</sup>

Di samping mempunyai beberapa kelebihan pembelajaran dengan metode ini juga mempunyai beberapa kekurangan yaitu :

- a. Pengalaman pembelajaran yang dicapai terkadang tidak sesuai dengan kenyataan di lapangan.
- b. Apabila pengelolaan kelas kurang baik maka metode ini sering menjadi hiburan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai
- c. Memakan banyak waktu
- d. Faktor psikologis seperti takut dan malu sering mempengaruhi peserta didik dalam menjalankan peran mereka<sup>7</sup>

Dalam tataran pelaksanaan maka Mal Silberman membagi *role playing* menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. *Non threatening role playing*. Dalam jenis *role playing* ini seorang guru melibatkan dirinya dalam permainan peran dan menjadi figur penting dalam peragaan yang diinginkan.
- b. *Triple role playng*. Secara garis besar dalam metode pembelajaran *role playing* jenis ini guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk memeragakan peranan tertentu. Namun sebelum hal tersebut guru sudah membagi mereka menjadi beberapa kelompok (sebaiknya

---

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran, Op.Cit.*, hlm. 161

<sup>7</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran, Ibid.*,

tiga kelompok). Beberapa kelompok tersebut memeragakan suatu peristiwa yang sama dalam waktu yang berurutan. Tujuan dari role playing jenis ini adalah untuk menghasilkan respon serta solusi yang berbeda terhadap suatu permasalahan yang sama.

- c. *Rotating roles*. Pada jenis yang ketiga ini guru menunjuk peserta didik memerankan figur-figur tertentu dalam situasi yang telah ditentukan. Namun di tengah-tengah enactment para pemain bertukar peran dengan pemain yang lain. Tujuan dari role playing jenis ini adalah untuk mengetahui watak dan bakat peserta didik melalui pergantian berbagai peran yang mereka peragakan<sup>8</sup>.

Sementara langkah-langkah metode ini, yaitu :

- a. Persiapan . Mengidentifikasi dan memperkenalkan permasalahan yang akan diperagakan (pokok permasalahan).
- b. Memilih pemeran. Mengidentifikasi peran-peran yang ada dan memilih peserta didik yang akan berperan.
- c. Mengatur peran. Menjelaskan alur cerita
- d. Menyiapkan pengamat. Memberikan tugas dan materi pengamatan
- e. Peragaan. Memulai dan mengawal peragaan
- f. Diskusi dan evaluasi. Mengulas pokok-pokok peragaan yang telah ditampilkan.
- g. Peragaan ulang. Mengulangi peragaan, menjelaskan dan memberi solusi tindakan.
- h. Diskusi dan evaluasi. Sama dengan sintaks enam
- i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Mengaitkan masalah dengan kehidupan nyata dan menyimpulkan<sup>9</sup>.

## G. Metodologi Penelitian

### 1. Setting Penelitian

#### a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri 19 Tanjung Raja Kecamatan Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir.

---

<sup>8</sup> Siberman, Mel, *Aktive Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2002), hlm. 146

<sup>9</sup> *Ibid*, hlm. 147

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan selama 3 ( tiga) bulan yaitu bulan Maret, April dan Mei tahun 2013, dan jadwal disajikan tersendiri.

c. Siklus PTK

Dalam tindakan per siklus ini akan diuraikan prosedur penelitian yang akan dilewati penulis yaitu akan melalui (direncanakan) tiga siklus, dan masing-masing siklus aktivitas yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas II SDN 19 Tanjung Raja Kecamatan Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir yang berjumlah 24 orang siswa terdiri dari 16 orang siswa dan 8 orang siswi.

3. Data dan Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini adalah *siswa* yang di gali adalah aktivitas belajar dan hasil belajar, kemudian *guru* yang di gali tentang penerapan metode *Role Playing* dan *teman sejawat (kolaborator)* yang di gali semua tindakan guru, perilaku siswa, aktivitas dan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. *Observasi* : dengan mengamati aktifitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

- b. *Tes* : menggunakan butir soal/instrumen soal untuk mengukur hasil belajar siswa;
- c. *Wawancara* : menggunakan panduan atau pedoman wawancara untuk mengetahui pendapat atau sikap siswa dan teman sejawat tentang pembelajaran

#### 5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang di peroleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang di capai siswa dengan melihat rata-rata hasil tes/ulangan pada siklus pertama, kedua, dan ketiga.

#### 6. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan berbentuk spiral dari satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun perinciannya adalah :

- a. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian, peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan yang termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.

- b. Kegiatan dan pengamatan meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti untuk membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya media *Flash Card* .
- c. Observasi. Yaitu kegiatan yang berlangsung seiring dengan kegiatan pembelajaran pada tahap tindakan. Peneliti dibantu oleh guru agama lainnya atau observer untuk mengobservasi kegiatan aktifitas pelaksanaan pembelajaran terutama tentang kekurangan yang dilakukan oleh guru dan siswa di kelas untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.
- d. Refleksi yaitu peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat atau kolaborator. Pada tahap ini juga guru bersama-sama teman sejawat berdiskusi untuk menganalisis data hasil tindakan dan pemantauan selama proses tindakan untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam rangka merencanakan perbaikan kembali untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

## H. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan Skripsi hasil penelitian tindakan kelas ini akan disajikan secara berurutan:

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, Kerangka teori, Metodologi Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori. berisi uraian tentang materi sholat fardhu, metode pembelajaran, metode *Role Playing* dan hasil belajar

Bab III Metodologi Penelitian yang mencakup ; Setting Penelitian, Subjek Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data , Indikator Kinerja, dan Prosedur Penelitian

Bab IV Pelaksanaan Penelitian, hasil dan pembahasan. Yang terdiri dari pelaksanaan tindakan (prasiklus, siklus 1, siklus 2) kemudian analisis hasil penelitian.

Bab. V. Penutup yang terdiri dari keimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Agama RI, 1989, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang, Toha Putra),
- Boeree, George, 2008, *Metode Pembelajaran Dan Pengajaran* ( Jogjakarta : Ar-Ruzz),
- Darajat, Zakiah, 1978, *Kepribadian Guru*, (Jakarta: PT. Bulan Bintang,)
- \_\_\_\_\_,1995, dkk, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara,)
- Djamarah, Syaiful Bahri 2001, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta,)
- \_\_\_\_\_, Syaiful Bahri, Aswan Zain1997, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta,
- Mujib, Abdul, 2006, *Ilmu Pendidikan Islam*,(Jakarta : Kencana Prenada Media,
- Munir, 2008, M.IT, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung; Alfabeta,)
- Nasution, 1995, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara,)
- Nata, Abudin, 1997, *Filsafat Pendidikan Islam* ,( Jakarta: Logos wacana Ilmu,)
- Ramayulis, 2002, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta, Kalam Mulia,)
- Suryosubroto, B. 1997, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*,(Jakarta: Rineka Cipta,)
- Usman, Moh. Uzer,, Lilis Setiawati1993, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,)
- Usman, Moh. Uzer, 1995, *Menjadi Guru Profesional*,(Bandung : PT Remaja Rosdakarya,)
- Uman, Cholil, 1998, *Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Duta Aksara,)

Ws. Winkel. SJ. 2004 *Psicologi Pengajaran*, Cet.VI, (Yogyakarta: Media Abadi,)

Zuhairin, Dkk, 1993, *Metode Khusus Pendidikan Agama Islam*, (Surabaya; Usaha Nasional,)

No	KEGIATAN	Bulan / minggu th. 2013											
		Maret S1				April S2				Mei S3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perencanaan		V										
2	Proses pembelajaran (tindakan)			V			V			V			
3	Evaluasi			V			V			V			
4	Pengumpulan Data			V			V			V			
5	Analisis Data			V			V			V			
6	Penyusunan Hasil				V			V			V		
7	Pelaporan Hasil											V	
8	Refleksi				V				V				V

**Lampiran****Hasil Tes Formatif Pratindakan Kelas V SD Negeri 03****Tanjung Raja Kabupaten Ogan Ilir**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>
1	Ayu Sulandari	40
2	Andari	45
3	Boy Saputra	40
4	Darmansya	60
5	Dani Pratama	60
6	Dandi	70
7	Diki Romasyah	60
8	Delviansyah	60
9	Deni Parensyah	50
10	Dika	60
11	Edo Wijaya	60
12	Haidid Hamdani	50
13	Immatul Azizah	80
14	Lebianto	60
15	Lilis Suryani	60
16	Mustadin	55
17	Muslimin	55
18	M. Aji Saputra	65
19	Marisa	60

20	Mila Rosa	60
21	Nindi Pratiwi	60
22	Puji Ilahi	70
23	Sela	60
24	Tanzila	60
25	Indri Gustiranti	70
26	Oki Saputra	60
27	Kusnedi	50
<b>SKOR TOTAL</b>		<b>1580</b>

Untuk mengetahui nilai rata-rata dapat diketahui sebagai berikut :

$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{\text{Total Nilai Semua Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{1580}{27}$$

$$= \text{Jadi nilai rata-ratanya adalah} = 58.51$$

$$\text{KKM} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$= \frac{5}{27} \times 100$$

$$= \text{jadi yang mencapai KKM adalah} = 18.51\%$$