

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR  
SISWA KELAS VI MI PADA MATA PELAJARAN QUR`AN HADIST TENTANG SURAT  
AL-BAYYINAH AYAT 1 - 8**

(Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas VI MIS AL Hikmah Kutaraja Tahun  
Pelajaran 2020-2021)

Asep Dadang  
**MIS Al Hikmah Kutaraja**  
[73.asepdadang@gmail.com](mailto:73.asepdadang@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Qur'an Hadits masih bersifat konvensional dan belum ada pembaharuan sehingga menjadikan aktivitas belajar siswa yang kurang optimal dan prestasi belajar siswa yang rendah sehingga belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana penggunaan metode Role Playing untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI MIS Al Hikmah Kutaraja Tahun Pelajaran 2020-2021. Adapun jumlah siswa 28 orang. Keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode Role Playing memberi dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 69,3 dan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dengan diperoleh rata-rata 85,4. Selain itu, hasil observasi kegiatan belajar siswa pada siklus I diperoleh skor 3.25 atau berada pada kategori sedang dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 4.4 dan berada pada kategori baik.

**Kata Kunci :** Qur'an Hadits, Prestasi Belajar, Role Playing

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the fact that the learning methods used in learning the Qur'an Hadith are still conventional and have not been updated, resulting in less than optimal student learning activities and low student learning achievement so that they do not meet the KKM (Minimum Completeness Criteria). The aim of this research is to determine the extent to which the Role Playing method is used to improve the learning achievement of class VI students at MIS Al Hikmah Kutaraja for the 2020-2021 academic year. The number of students is 28 people. The implementation of the learning process using the Role Playing method had a positive impact in improving student learning achievement as indicated by the average value of student learning outcomes in cycle I was 69.3 and in cycle II there was a significant increase with an average of 85.4. Apart from that, the results of observations of student learning activities in cycle I obtained a score of 3.25 or in the medium category and in cycle II it increased to 4.4 and was in the good category.*

**Keywords:** Qur'an Hadith, Learning Achievement, Role Playing

**Articel Received: 1/2/2023; Accepted: 30/04/2023**

**How to cite:** Dadang, A. (2023). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI MI pada mata pelajaran qur'an hadist tentang surat Al-Bayyinah ayat 1 - 8. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 4 (2), halaman 206-218

---

**A. PENDAHULUAN**

Dalam Peraturan Pemerintah RI nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, pendidikan adalah proses perubahan sikap dan prilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses, perbuatan cara mendidik. Dari sinilah dapat diartikan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang bertujuan membudayakan manusia atau memanusiakan manusia. Manusia itu sendiri adalah pribadi yang utuh dan pribadi yang kompleks sehingga sulit dipelajari secara tuntas. Oleh karena itu, masalah pendidikan tidak akan pernah selesai sebab hakikat manusia itu sendiri selalu berkembang mengikuti dinamika kehidupan. Apa yang dipelajari hari ini belum tentu diperlukan pada masa mendatang dan apa yang dipelajari di sini belum tentu berguna di tempat lain. Namun tidaklah berarti bahwa pendidikan harus berjalan secara alami, pendidikan tetap memerlukan inovasi-inovasi yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai manusia baik sebagai mahluk sosial atau makluk relegius.

Akan tetapi menurut pakar pendidikan Prof. Moh. Surya dalam jagat pendidikan secara umum diakui bahwa metodelogi pembelajaran itu sangat penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran dan lebih jauh lagi, keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, metodelogi pembelajaran niscaya perlu dikembangkan terus secara kreatif agar dapat mendukung pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran dan pendidikan.

Pergeseran beberapa paradigm dalam pendidikan dan pembelajaran dalam konteks pengembangan metodelogi kecendrungan-kecendrungan dalam dalam pembaruan pemikiran keagamaan. Thomas Samuel Kuhn (1992-1996), sejarawan dan filosof sain Amerika Serikat, dalam karyanya The structure of scientific revolution mengatakan bahwa perubahan-perubahan dalam ilmu dan peradaban manusia diawali dengan pergeseran paradigm (paradigm shift). Paradigma adalah pandangan-pandangan yang mendasar tentang segala sesuatu. Apabila pandangan-pandangan ini bergeser, banyak hal dalam ilmu dan peradaban manusia jadi berubah.

Di dunia pendidikan dan pembelajaran pun telah terjadi pergeseran paradigm, diantaranya: pandangan kecerdasan tunggal bergeser jadi kecerdasan majemuk, pergeseran dari behaviorisme ke konstruktivisme dalam pendidikan, dan peran teknologi dan komunikasi menjadi sangat penting dalam aktifitas pembelajaran. Selain mengacu pada pergeseran paradigm dalam pendidikan dan pembelajaran,

pengembangan metodologi pembelajaran keagamaan mesti berpijak pada kecendrungan-kecendrungan dalam pembaruan pemikiran keagamaan. Sebab yang akan diajarkan guru dan dipelajari kemudian diamalkan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa adalah keagamaan pada milenium ketiga sekarang.

Para agamawan mengatakan bahwa keagamaan mengandung bagian yang tetap dan bagian yang berubah. Bagian keagamaan yang tetap tentu tak perlu dirubah lagi. Namun, bagian keagamaan yang berubah menuntut pembaruan yang berkelanjutan supaya keagamaan selalu sesuai dengan perkembangan zaman dan memberikan solusi-solusi yang pas bagi aneka persoalan local, regional, nasional dan global. Itulah salah satu tantangan besar yang harus dijawab oleh agamawan.

Jika materi dan metodologi pembelajaran keagamaan tidak merujuk pada pembaruan pemikiran keagamaan, pendidikan keagamaan kiranya tidak akan mengantarkan siswa-siswi masuki zaman mereka yang tentu berbeda dengan masa-masa sebelumnya. Dengan perkataan lain tak berlebihan bila dikatakan bahwa pendidikan keagamaan bias gagal karena metodologi pembelajarannya sudah usang. Kegagalan pendidikan keagamaan berarti membiarkan anak-anak bangsa hidup dalam kegelapan dan keterbelakangan. Ini tentu amat tidak diharapkan.

Lain halnya, bila metodologi- metodologi pembelajaran keagamaan itu menarik, kreatif, dan sesuai dengan paradigma-paradigma dan pendekatan-pendekatan baru dalam bidang pendidikan dan pemikiran keagamaan, maka proses pembelajarannya jadi lebih hidup dan tujuan-tujuan pembelajaran dan pendidikan keagamaan pun lebih mudah tercapai. Alhasil, pendidikan keagamaan akan melahirkan generasi bangsa yang memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran keagamaan secara benar dan sanggup hidup serta berkreasi pada millennium mereka yang plural dan global ini. Maka sudah sewajarnya kalau metodologi pembelajaran keagamaan digarap secara serius.

Suatu metode mengajar yang diterapkan dalam proses pembelajaran belum tentu cocok untuk setiap pokok bahasan yang ada karena metode mengajar mempunyai karakteristik tertentu dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Salah satu contoh metode ceramah lebih khas digunakan pada siswa yang jumlahnya sangat banyak, kemudian metodiskusi lebih ideal digunakan dalam pemecahan masalah. Tidak ada satupun metode yang dianggap paling baik diantara metode-metode mengajar yang ada. Seorang guru tidak dapat memilih suatu metode mengajar yang sesuai dengan

kemampuannya, materi pelajaran yang diberikan dan mengingat tujuan, pengalaman serta siswa yang diberi pelajaran. Guru tidak harus menggunakan satu macam metode saja tetapi dapat menggunakan gabungan dari beberapa metode mengajar, guru juga dituntut mampu memberikan bimbingan, menciptakan situasi sedemikian sehingga dapat melibatkan siswa untuk aktif berfikir dan kemampuan penguasaan materi yang dimiliki guru serta sikap kecintaan pada profesinya.

Dalam pembelajaran agama islam metode mengajar yang biasa digunakan umumnya bersifat konvensional, yaitu menggunakan metode ceramah. Cara ini bertujuan untuk mendorong siswa agar dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan namun metode konvensional mempunyai kelemahan yaitu guru memegang peranan utama dalam menentukan isi dan urutan langkah dalam menyampaikan materi sedangkan siswa hanya mendengarkan secara teliti serta mencatat pokok-pokok yang dikemukakan guru.

Data komparasi internasional menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia kurang menggembirakan, baik pendidikan umum ataupun pendidikan agama. Human Development Index (HDI) Indonesia menduduki peringkat 102 dari 105 negara yang disurvei, satu tingkat dibawah Vietnam. Survai the Political Economic Rist consultation (PERC) melaporkan Indonesia berada di peringkat 12 dari 12 negara yang survai. Hasil studi the Internasional Mathematics and Science Study-Repeat (TIMMS-R 1999) melaporkan bahwa siswa SLTP Indonesia menempati peringkat 32 untuk IPA dan 34 untuk Matematika dari 38 negara yang disurvei di Asia, Australia dan Afrika (Depdiknas, 2002). Hasil penelitian Iternatinal Education Achievement (IEA) tentang kemampuan membaca siswa Sekolah Dasar Indonesia masuk pada urutan ke 38 dari 39 negera yang diteliti, kemampuan Matematika siswa SLTP masuk urutan ke-39 dari 42 negara, kemampuan IPA berada pada urutan ke-40 dari 42 negara peserta (Kompas, 2 Mei 2003).

Menurut laporan Pembangunan Manusia (Human Development Report 2002-UNDP). Nilai Human Development Index (HDI) yaitu: Indonesia mendapat nilai 0,684 atau peringkat 110 di bawah Vietnam yang mendapat nilai 0,684 sebagai urutan 109, Cina skor 0,762 urutan ke -96, Philipina skor 0,754 urutan ke-77. Thailand 0,762 urutan ke-70. Malaysia skor 0,782 urutan ke-59. Berunai Darussalam skor 0,856 urutan ke -32. Singapura skor 0,885 urutan ake-25. Jepang skor 0,933 urutan ke-9. HDI ini adalah indeks campuran yang merupakan urutan rata-rata prestasi penting atas tiga dimensi dasar dalam pengembangan manusia, yaitu: (1) a long and helaty life. (2) pengetahuan

(knowledge), dan (3) kelayakan standar hidup (a decent standard bof living) (Kompas, 2 Mei 2003).

Sehubungan dengan hal itu, proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan metode role playing, siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Sebab dengan dapat mengkorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan hanya bagi siswa materi itu akan bermakna secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajari akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan dan dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengkaji model pembelajaran yang diharapkan dapat memiliki keberhasilan yang tinggi, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Quran Hadits Surat Al-Bayyinah”.

## **B. LANDASAN TEORI**

### **1. Prestasi Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Belajar pada hakekatnya dilakukan melalui berbagai aktivitas baik fisik maupun mental untuk mencapai sesuatu hasil sesuai dengan tujuan. Untuk lebih jelasnya, di bawah ini ada beberapa pengertian belajar menurut para ahli pendidikan.

Menurut Sumiati (2009:38), bahwa “Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku, akibat interaksi individu dengan lingkungan”. Mohammad Surya (2004:14), berpendapat bahwa “Belajar ialah proses individu mengubah perilaku dalam upaya memenuhi kebutuhannya”. Kemudian menurut Wina Sanjaya (2007:107), menegaskan bahwa “Belajar adalah proses berperilaku melakukan proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan”. Sedangkan menurut Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (1992:74), mengatakan “Belajar adalah sebagai proses perubahan tingkah laku”.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku. Perilaku itu mengandung pengertian yang luas dan selalu berhubungan dengan standar kompetensi lulusan. Berdasarkan UU Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 (Pasal 25 Ayat 4) “Tingkah laku yang dimaksud mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan”. Artinya dengan

belajar siswa mempunyai sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang maksimal.

**b. Prinsip Belajar**

Agar belajar dapat mencapai sasaran yang diperolehnya, pemahaman dan struktur kognitif baru atau berubahnya pemahaman dan struktur kognitif lama yang dimiliki seorang, maka proses belajar sepertinya dilakukan secara aktif melalui berbagai kegiatan, serta mengalami, melakukan, mencari, dan menemukan. Keaktifan belajar sebagai prasyarat diperolehnya hasil belajar tersebut.

Belajar menurut Sumiati (2009:41) didasarkan atas prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) Belajar sepertinya menjangkau banyak segi , dalam suatu proses belajar, banyak segi yang sepertinya dicapai sebagai hasil belajar, yang meliputi pengetahuan dan pemahaman tentang konsep, kemampuan menerapkan konsep, kemampuan menjabarkan dan menarik kesimpulan, serta menilai kemanfaatan suatu konsep, mengevaluasi dan memberi respon yang positif terhadap sesuatu yang dipelajari dan diperoleh kecakapan melakukan suatu kegiatan tertentu. 2) Belajar diperoleh berkat pengalaman, pemahaman dan struktur kognitif dapat diperoleh dari seseorang melalui pengalaman melakukan suatu kegiatan. Dengan istilah “learning by doing”, yaitu belajar dengan jalan melakukan suatu kegiatan. Pemahaman itu sendiri bersifat abstrak, sesuatu yang abstrak akan mudah diperoleh dengan jalan melakukan kegiatan-kegiatan yang nyata, sehingga orang-orang yang bersangkutan memperoleh pengalaman yang menuntut pada pemahaman yang bersifat abstrak.

Kemauan dan dorongan untuk melakukan kegiatan yang dapat memberi pengalaman belajar untuk mencapai pemahaman sepertinya muncul dari dalam diri sendiri. Kemunculan hal tersebut disebabkan adanya rangsangan yang datang dari luar lingkungan.

**c. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar siswa atau lebih dikenal dengan standar kompetensi lulusan digunakan sebagai pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik dari tujuan pendidikan.

Menurut Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (1992:74), bahwa “Prestasi belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berprestasi optimal dalam suasana yang baik”. Kemudian menurut Wina Sanjaya (2006:100), menjelaskan bahwa “Prestasi belajar adalah siswa dapat menguasai materi sehingga dapat membentuk pada perilaku

siswa itu sendiri". Selanjutnya menurut Muhammad Surya (2004:16), yang disebut prestasi belajar adalah "Perubahan perilaku individu yang baru, menetap, fungsional, positif, dan disadari". Sedangkan menurut Mansyur (1995:12), menegaskan bahwa prestasi belajar adalah "Adanya perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi seluruh aspek organism atau pribadi".

Perubahan perilaku yang dimaksud telah dijelaskan dalam UU Nomor 14 tahun 2005 Pasal 25 Ayat 1, 2, 3, dan 4 dari masing-masing satuan pendidikan, diantaranya : Pasal 1, standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pasal 2, standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah umum bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pasal 3, standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruanya. Pasal 4, standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan tinggi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berakhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan sikap untuk menemukan, mengembangkan, serta menerapkan ilmu, teknologi, dan seni yang bermanfaat bagi kemanusiaan.

Dari beberapa pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, faktor situasi atau keadaan mempengaruhi proses belajar pada siswa berkaitan dengan diri siswa sendiri, keadaan belajar, guru yang memberi pelajaran, serta program belajar yang ditempuh.

Sumiati (2009:60), mengemukakan faktor situasi yang mempengaruhi proses belajar siswa adalah "Siswa, keadaan dan situasi belajar, proses belajar, guru, teman, dan program yang ditempuh". Sedangkan menurut Syaiful Bahri (1995:123), mengemukakan bahwa ada enam faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, yaitu "Tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, bahan dan alat evaluasi, serta suasana kelas".

Kemudian menurut Wina Sanjaya (2006:52), mengemukakan ada empat faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar mengajar siswa, yaitu “Faktor guru, siswa, sarana dan prasarana, serta faktor lingkungan”.

Dari beberapa pendapat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar, maka dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi prestasi belajar adalah keadaan siswa, guru, sarana prasarana, serta lingkungan.

Adapun Indikator prestasi belajar dalam penelitian ini dapat dicapai dalam pembelajaran dirumuskan dalam bentuk kompetensi. Menurut Wina Sanjaya (2006:70), keberhasilan siswa dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu : a) pengetahuan (knowledge), yaitu kemampuan dalam bidang kognitif; b)pemahaman (understanding), yaitu kedalaman pengetahuan yang dimiliki setiap individu; c)kemahiran (skill), yaitu kemampuan individu untuk melaksanakan secara praktek tentang tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya; d)nilai (value), yaitu norma-norma yang dianggap baik oleh setiap individu; e) minat (interest), yaitu kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu perbuatan.

Sedangkan menurut UU Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pada Pasal 25 Ayat 4, “Kompetensi lulusan yang dimaksud mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan”. Kemudian menurut Syaiful Bahri (1995:120), mengemukakan bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah sebagai berikut : a)daya sikap terhadap bahan pengajaran yang diajukan mencapai prestasi belajar. b)perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Namun demikian, dari berbagai macam indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

## **2. Metode Role Playing**

### **a. Pengertian Role Playing**

Menurut Sumiati (2009: 100), Role Playing adalah “Bermain peran yang menggambarkan suatu peristiwa masa lampau, dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang”.

Kemudian menurut Wina Sanjaya (2006: 160), Role Playing adalah “Metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.”

**b. Langkah-Langkah Metode Simulasi**

Supaya kegiatan Role Playing atau simulasi berjalan lancar dan mencapai tujuan, maka harus dilakukan langkah-langkah simulasi yang baik. Menurut Wina Sanjaya (2006: 161) langkah-langkah Role playing adalah sebagai berikut : 1)persiapan role playing, dalam persiapan meliputi: menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, guru memberi kesimpulan untuk bertanya. 2)pelaksanaan Role Playing, dalam tahap pelaksanaan meliputi: Role Playing mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian, guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, Role Playing hendaknya dihentikan pada saat puncak. 3)

Penutup, pada tahapan penutup meliputi: melakukan diskusi tentang jalannya role playing dan merumuskan kesimpulan..

**3. Surat Al-Bayyinah**

Surat Al Bayyinah merupakan surat yang ke 98 dalam Al Quran. Diturunkan sesudah surat At Talaq. Surat ini termasuk dalam golongan surat Madaniyyah, yaitu turun setelah Nabi Muhammad hijrah ke Madinah. Terdiri dari 8 ayat. Kata Al Bayyinah diambil dari ayat pertama dalam surat ini, artinya bukti yang nyata.

Adapun terjemahan surat Al-Bayyinah sebagai berikut: 1. Orang-orang yang kafir dari golongan ahli kitab dan orang-orang musyrik tidak akan meninggalkan (agama mereka) sampai datang kepada mereka bukti yang nyata. 2. (yaitu) seorang Rasul dari Allah (Muhammad) yang membacakan lembaran-lembaran yang suci (Al Quran). 3. Di dalamnya terdapat (isi) kitab-kitab yang lurus (benar). 4. Dan tidaklah berpecah belah orang-orang ahli kitab melainkan sesudah datang kepada mereka bukti yang nyata. 5. Padahal mereka hanya diperintah menyembah Allah dengan ikhlas, menaatinya semata-mata karena (menjalankan) agama, dan juga supaya mereka mendirikan salat dan menunaikan zakat. Dan yang demikian itulah agama yang lurus (benar). 6. Sesungguhnya orang-orang kafir dari golongan ahli kitab orang-orang musyrik akan masuk ke dalam neraka jahannam. Mereka kekal di dalamnya selama-lamanya. Mereka itu adalah sejahat-jahatnya makhluk. 7. Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh mereka itu adalah sebaik-baik makhluk. 8. Balasan mereka di sisi Tuhan mereka ialah surga 'Adn, yang mengalir di bawahnya sungai-sungai. Mereka kekal di dalamnya selama-lamanya. Allah ridha terhadap mereka dan mereka pun ridha kepada-Nya. Yang

demikian itu adalah balasan bagi orang yang takut kepada Tuahannya..

Adapun kandungan dari surat Al-Bayyinah adalah sebagai berikut: Ayat 1, Ada 2 kelompok orang kafir yang disebutkan oleh Allah, yaitu ahli kitab dan orang-orang musyrik (para penyembah berhala dan api baik dari bangsa Arab maupun non Arab). Mereka tidak mau meninggalkan agamanya sebelum jelas bagi mereka perkara yang hak atau bukti yang nyata, yaitu seorang Rasul. Ayat 2. Allah telah menjelaskan tentang adanya seorang Rasul darinya yang membacakan lembaran-lembaran yang disucikan. Rasul yang dimaksud adalah Nabi Muhammad SAW. Sedangkan lembaran-lembaran itu adalah Al Quran yang mulia. Al Quran telah tercatat di kalangan Mala'ul A'la di dalam lembaran-lembaran yang disucikan. Kemudian penjelasan ini dilanjutkan pada ayat berikutnya. Ayat 3. Di dalam Al Quran terdapat isi kitab-kitab yang lurus, yaitu adil dan lurus, tidak ada kesalahan di dalamnya. Hal itu disebabkan Al Quran berasal dari Allah. Ayat 1-3 menceritakan tentang kondisi masyarakat saat itu. Mereka memerlukan risalah atau aturan baru untuk merubah kekafiran dan kemosyrikan dari ahli kitab yang telah memeluk ajaran Allah melalui para Nabi dan Rasul sebelumnya. Para ahli kitab sudah banyak yang menyeleweng dari ajaran Nabi dan Rasul yang diutus kepada mereka. Ayat 4. Allah menjelaskan keadaan ahli kitab setelah datang kepada mereka bukti yang nyata. Mereka justru berpecah belah ketika datang bukti yang nyata, yang mereka tunggu. Padahal bukti-bukti itu telah mereka ketahui dengan jelas dalam kitab-kitab mereka. Mereka mengingkari kitab-kitab yang telah mereka imani. Ayat 5. Allah memerintahkan para ahli kitab dan orang-orang musyrik untuk kembali dari aqidah yang menyimpang menuju aqidah yang benar, yaitu aqidah yang murni (ketauhidan). Maksudnya, mereka disuruh untuk menyembah Allah dengan memurnikan ketaatan kepadanya dalam menjalankan agama secara lurus. Mereka juga disuruh melaksanakan salat dan menunaikan zakat. Salat merupakan ibadah badaniyah yang paling mulia. Sedangkan zakat merupakan bentuk kepedulian sosial kepada fakir miskin. Ayat 6. Menjelaskan keadaan ahli kitab dan orang-orang musyrik. Mereka telah mengingkari kebenaran. Mereka akan dimasukkan ke neraka jahannam. Mereka kekal di dalamnya dan menjadi makhluk yang paling buruk. Ayat 7. Allah mengabarkan keadaan orang-orang yang memiliki keimanan dalam hati mereka dan mengerjakan perbuatan baik untuk beribadah kepada-Nya. Mereka disebutkan sebagai makhluk yang paling baik. Ayat 8. Menjelaskan tentang balasan bagi orang yang beriman dan beramal salih. Mereka akan mendapatkan

surga ‘Adn di sisi Allah. Mereka kekal di dalamnya serta tidak akan terputus dari rahmat dan nikmat Allah. Mereka masuk surga dengan keridhaan Allah. Mereka pun ridha atas balasan Allah yang diberikan kepadanya. Pada akhir ayat ini dijelaskan bahwa hanya orang yang takut dan taqwa kepada Allah yang berhak memperoleh semua balasan itu. Mereka memperolehnya karena pengabdiannya kepada Allah secara tulus dan jauh dari kesyirikan.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Al Himah Kutaraja pada siswa kelas VI tahun pelajaran 2020-2021 pada pembelajaran Akidah Akhlak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh para praktisi pendidikan (termasuk guru), untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam melaksanakan tugas pokoknya, bagi guru adalah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Agung Purwadi : 1998).

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain PTK menurut David Hopkins (1993) yang dilaksanakan menggunakan dengan II siklus. Adapun tahapan setiap seiklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Selain itu, instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan lembar observasi. Kemudian analisis data untuk mengetahui hasil kerja siswa, tentang pemahaman, keseriusan, dan kebenaran jawaban sehingga dapat diketahui siswa yang paham dan mengerti terhadap materi yang telah disampaikan.

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian ini adalah guru. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar di kelas.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada setiap siklus, sebanyak dua siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi Quran Surat Al-Bayyinah pada mata pelajaran Quran Hadits dapat tergambar laporan hasil dan pembahasan yang diuraikan persiklus.

Sebelum dikenakan tindakan, siswa diberikan pretes terlebih dahulu untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dikenakan tindakan. Adapun hasil belajar pada siklus I menunjukkan siswa yang berada pada kategori tuntas atau di atas KKM yaitu sebesar 60,7 % dan diperoleh nilai rata-rata 69,3 . Selain itu, hasil observasi yang dilakukan pada aspek keseriusan, ketepatan menjawab dan keberanian diperoleh hasil 3.25 untuk aspek keseriusan atau berada pada kategori sedang, 3.4 untuk aspek ketepatan menjawab dan 3.1 untuk aspek keberanian. Berdasarkan data tersebut diperoleh rata-rata nilai hasil observasi yaitu 3.25 atau berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I membuktikan bahwa siswa belum termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Qur'an hadits dan guru belum mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Adapun hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dengan diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,4 dan seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.00. Kemudian hasil observasi kegiatan siswapun mengalami peningkatan dengan diperoleh skor keseriusan 4.4 berada pada kategori baik, skor ketepatan menjawab 4.5 berada pada kategori baik dan keberanian 4.4 berada pada kategori baik dan diperoleh rata-rata hasil observasi kegiatan siswa sebesar 4.4 dan berada pada kategori baik.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa pada siklus II membuktikan bahwa siswa sudah termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Qur'an hadits dan guru sudah mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa Metode Role Playing dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits.

## E. KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan dan analisis data yang diperoleh dalam menerapkan metode role playing, maka penulis menarik kesimpulan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran role playing lebih menarik minat siswa, siswa lebih antusias dan lebih bergairah dalam belajar, karena merasa terlibat dalam sebuah peran tertentu. Dengan adanya bimbingan dari guru (berupa pertanyaan-pertanyaan) yang terus menerus dan berkesinambungan selama siswa melakukan pengamatan, dapat

mendorong siswa untuk menemukan konsep akhir (kesimpulan) dari hasil pengamatan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Selain itu, hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran role playing lebih baik dibanding dengan tidak menggunakan metode konvensional. Hal ini terbukti dan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran role playing lebih tinggi pada siklus ke dua dengan rata-rata 85,4.

Adapun cara mengatasi hambatan-hambatan siswa dalam proses belajar Quran Hadits khusus pokok bahasan Surat Al-Bayyinah dengan cara menambah alokasi waktu dengan cara mengurangi alokasi waktu pokok bahasan yang ruang lingkupnya tidak terlalu luas dan melengkapi alat/media untuk pelaksanaan metode pembelajaran role playing.

#### **F. DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. Suharjono, dan Supardi, (2007) Penelitian Penelitian Kelas, Jakarta: Universitas Terbuka
- DEPDIKBUD. (1996) Implementasi Kurikulum Pendidikan Dasar. Bandung: Tiga Serangkai.
- Hambali, j. Siskandar, dan Rahmat, m. (1994) Pendidikan matematika, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ibrahim. 1991. Pengembangan inovasi dan kurikulum. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ikatan Sejarah Pendidikan Indonesia. 1992. Beberapa Inovasi Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maniyar. 1994. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Departemen Agama.
- MI Fatahilah. 2011. Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Pangkalan. Kuningan: Yayasan Pendidikan Fatahilah Pangkalan
- Nizar Alam Hamdani. 2008. Class Room Action Research. Tekhnik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Rahayasa research and training
- Sudjana. 1986. Metode Statistik. Bandung : CV. Tarsita.
- Sugiono. 2006. Statistika Untuk Penelitian. Bandung : CV. Alfabeta.
- Suryabrata. 1991. Pengembangan Inovasi dan Kurikulum. Jakarta : CV. Raja Grafindo.
- Syaiful Bahri. 1995. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan UPI. 2009. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian I. Bandung : PT. Imperial Bhakti Utama.