

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN FIQIH TENTANG
KETENTUAN PELAKSANAAN ZAKAT**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII-B MTs MTs Negeri 1 Kuningan Tahun
Pelajaran 2021-2022)

Elin Nurohmi

MTs Negeri 1 Kuningan, Kabupaten Kuningan

enurohmi0706@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII B di MTs Negeri 1 Kuningan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 di MTS Negeri 1 Kuningan, Kabupaten Kuningan, dengan subyek penelitian yaitu kelas VIII B sebanyak 37 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai evaluasi siswa pada siklus I yaitu 68,3 sedangkan pada siklus II yaitu 83,8. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata prestasi belajar matematika siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 15,5. Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII B di MTs Negeri 1 Kuningan.

Kata Kunci : Prestasi Belajar, *Role Playing*

ABSTRACT

The purpose of this research is to improve the learning achievement of class VIII B students at MTs Negeri 1 Kuningan through learning using the role playing method. This research is a Classroom Action Research (CAR) which is carried out in the odd semester of the 2021/2022 school year at MTS Negeri 1 Kuningan, Kuningan Regency, with research subjects namely class VIII B of 37 students. The research was carried out in two cycles with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The results showed that the average student evaluation score in cycle I was 68.3 while in cycle II it was 83.8. This shows an increase in the average student achievement in mathematics from cycle I to cycle II, which is equal to 15.5. From the results of the study it was concluded that the application of the role playing method could improve student achievement in class VIII B at MTs Negeri 1 Kuningan.

Keywords: Learning Achievement, *Role Playing*

Articel Received: 02/08/2022; **Accepted:** 10/12/2022

How to cite: APA style. Nurohmi, E. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prrestasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih Tentang Ketentuan Pelaksanaan Zakat. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 3 (03), halaman 141-151.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003). Oleh karena itu, pendidikan sangatlah penting untuk dikembangkan demi kemajuan masyarakat, bangsa dan negara.

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. Survei the Political Economic Risk consultation (PERC) melaporkan Indonesia berada di peringkat 12 dari 12 negara yang survei. Hasil studi the Internasional Mathematics and Science Study-Repeat (TIMSS-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 International Education Achievement (IEA) tentang kemampuan membaca siswa Sekolah Dasar Indonesia masuk pada urutan ke 38 dari 39 negara 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 ke-25. Jepang skor 0,933 urutan ke-9. HDI ini dalah

indeks campuran yang merupakan urutan rata-rata prestasi penting atas tiga dimesi 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 akan melakukan penelitian yang berjudul **Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Fiqih tentang Ketentuan Pelaksanaan Zakat**. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII-B MTs Negeri 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2021-2022).

B. LANDASAN TEORI

1. Belajar

Belajar pada hakekatnya dilakukan melalui berbagai aktivitas baik fisik maupun mental untuk mencapai sesuatu hasil sesuai dengan tujuan. Masalah mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya belajar ada dua, yaitu masalah mengenai bagaimana hasil itu berlangsung dan prinsip-prinsip mana yang dilaksanakan dan masalah mengenai hasil belajar.

Dua masalah pokok yang pertama berkenaan dengan proses belajar yang sangat berpengaruh terhadap masalah pokok yang ketiga. Dengan demikian peristiwa terjadinya proses belajar akan menentukan hasil belajar seseorang.

2. 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”.

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

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”.

- 1) Siswa, keadaan diri siswa sendiri merupakan satu komponen situasi belajar. Hal ini berarti situasi belajar antar seorang siswa dengan yang lain akan berbeda. Implikasi terhadap proses atau peristiwa belajar itu sendiri. Hal itu semua harus didasarkan dan disesuaikan dengan keadaan diri sendiri. Setiap siswa tidak akan ada yang sama dalam berbagai hal antara satu dengan yang lain.
- 2) Keadaan dan situasi belajar, keadaan siswa berkaitan dengan kondisi fisik dan mental. Belajar dalam keadaan fisik sakit tidak akan berlangsung dengan baik. Begitu pula jika mental dalam keadaan tegang, stress , gugup, atau bingung, maka belajar tidak akan dapat berlangsung dengan baik. Begitu pula keadaan lingkungan belajar yang berantakan, suasana bising, tempat belajar gelap berpengaruh terhadap belajar.
- 3) Proses belajar, proses belajar memerlukan metode, teknik, dan waktu. Hal ini menunjukkan keadaan yang berbeda-beda antara seseorang dengan yang lain, juga terhadap materi pembelajaran yang satu dengan yang lain.
- 4) Guru, guru merupakan salah satu komponen situasi belajar. Keadaan guru dapat mempengaruhi hasil belajar, guru merupakan pendorong dalam belajar. Oleh karena itu, perlu diperhatikan keadaan guru berkaitan dengan kepribadian, kemampuan, dan kondisi fisik maupun mental, sehingga belajar akan dapat berlangsung dengan baik dan sampai pada tujuan yang ingin dicapai.
- 5) Teman, seringkali keberhasilan atau kegagalan belajar disebabkan oleh teman bergaul maupun teman belajar. Oleh karena itu harus dipertimbangkan dalam memilih teman, agar tidak menjadi penyebab kegagalan dalam belajar.
- 6) Program yang ditempuh, apa yang dipelajari siswa pada umumnya berfokus pada program pendidikan yang ditempuh. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang sedang dipelajari seharusnya disertai dengan motivasi, minat, dan bakat siswa.

b. Indikator prestasi belajar

Tujuan yang dapat dicapai dalam pembelajaran dirumuskan dalam bentuk kompetensi. Menurut Wina Sanjaya (2006:70), keberhasilan siswa dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu kemampuan dalam bidang kognitif.
- 2) Pemahaman (*understanding*), yaitu kedalaman pengetahuan yang dimiliki setiap individu.
- 3) Kemahiran (*skill*), yaitu kemampuan individu untuk melaksanakan secara praktek tentang tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya.
- 4) Nilai (*value*), yaitu norma-norma yang dianggap baik oleh setiap individu.
- 5) Minat (*interest*), yaitu kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu perbuatan.

3. Metode 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.

Menurut Wina Sanjaya (2006: 161) langkah-langkah *Role playing* adalah sebagai berikut:

a. Persiapan *role playing*

- 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- 3) Guru memberi kesimpulan untuk bertanya.

b. Pelaksanaan *Role Playing*

- 1) *Role Playing* mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
- 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- 3) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
- 4) *Role Playing* hendaknya dihentikan pada saat puncak

c. Penutup

- 1) Melakukan diskusi tentang jalannya *role playing*
- 2) Merumuskan kesimpulan

4. Zakat

Zakat merupakan salah satu ajaran islam yang bersifat social yang langsung menyentuh masyarakat bawah. Orang kaya memberikan sebagian rezeki untuk

meringankan beban hidup orang miskin. Jika hal ini dilaksanakan dengan baik, akan tumbuh dengan hubungan yang harmonis antara yang kaya dan yang miskin.

a. Pengertian Zakat Fitrah

Zakat fitrah adalah zakat yang wajib dikeluarkan oleh setiap orang islam, baik laki-laki maupun perempuan, anak-anak maupun dewasa. Zakat fitrah dikeluarkan pada akhir bulan Ramadhan sampai sebelum pelaksanaan salat Idul Fitri.

b. Ketentuan Zakat Fitrah

Hukum mengeluarkan zakat fitrah adalah wajib. Zakat fitrah wajib dikeluarkan oleh setiap muslim, laki-laki dan perempuan, anak-anak dan dewasa, yang memiliki kelebihan makanan selama satu hari satu malam di malam hari raya.

Waktu mengeluarkan zakat fitrah adalah sebagai berikut.

- 1) pada awal bulan suci ramadhan sampai hari penghabisan bulan Ramadhan.
- 2) Setelah terbenamnya matahari pada malam lebaran
- 3) setelah salat shubuh, sebelum pagi salat hari raya Idil Fitri

c. Cara Mengeluarkan Zakat Fitrah

Zakat fitrah wajib dikeluarkan sejak bulan Ramadhan samapai menjelang salat Idul Fitri. Zakat fitrah ini bias dibayarkan melalui panitia zakat (amil zakat). Tata caranya adalah sebagai berikut.

- 1) Pilih beras atau makanan pokok lainnya yang paling baik yang sesuai dengan kita makan
- 2) beras atau bahan makan pkok lainnya kita timbang sesuai ukuran yang telah ditentukan yaitu 3,1 liter atau 2,5 kg.
- 3) zakat fitrah bias dengan uang seharga beras atau makanan pokok
- 4) berniat mengeluarkan zakat fitrah
- 5) beras atau uang itu kita bawa dan serahkan ke panitiazakat atau langsung diberikan kepada fakir miskin pilih waktu yang sesuai dengan kesanggupan kita masing-masing.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan

pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Menurut Mill (dalam Mu'alim & Rahmat, 2014), penelitian tindakan kelas sebagai penyelidikan yang sistematis (*systematic inquiry*) yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah untuk mengetahui praktik pembelajarannya. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut (Mu'alim & Rahmat, 2014).

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahap merupakan satu kesatuan dalam siklus. Model Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, hanya perbedaannya pada tahap *acting* (tindakan) dengan *observing* (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan. Setelah suatu siklus selesai dilaksanakan, khususnya sesudah refleksi kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang atau revisi terhadap implementasi siklus sebelumnya. Berdasarkan perencanaan ulang tersebut dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri, demikian seterusnya sehingga PTK bisa dilakukan dengan beberapa kali siklus (Mu'alim & Rahmat, 2014).

Langkah-langkah dalam penelitian tindakan yang dilakukan meliputi:

1. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan terdiri dari menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), bahan ajar, media pembelajaran, dan instrumen penilaian, serta melakukan koordinasi dengan guru lain yang akan berperan sebagai observer.

2. Tindakan (*action*)

Tahap tindakan dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing* sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.

3. Pengamatan/ Observasi (*Observation*)

Tahap observasi dilaksanakan selama pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dua orang rekan

peneliti sebagai observer untuk mengamati kegiatan guru dan siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran.

4. Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi dilakukan dengan mengevaluasi seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari tahapan yang belum dilaksanakan, kekurangan selama pelaksanaan proses pembelajaran, sampai membahas hasil evaluasi. Tahapan kegiatan refleksi ini dilakukan guna perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 1 Kuningan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan November 2021. Adapun subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII B di MTs Negeri 1 Kuningan tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 37 siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung baik dari aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Tes yang dilakukan berupa tes uraian untuk mendapatkan data mengenai prestasi belajar matematika pada materi persamaan garis lurus. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

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 zakat fitrah pada mata pelajaran fiqih dapat tergambar laporan hasil dan pembahasan yang diuraikan persiklus diantaranya sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan mengajar dibuat dengan menyiapkan segala instrumen observasi berupa RPP, lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi kegiatan siswa, lembar kerja siswa, alat bantu pelajaran yang dibutuhkan. Dengan lengkapnya instrumen observasi akan menggambarkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan kreatif sehingga tujuan pembelajaran yang di harapkan dapat tercapai yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan mengajar, digunakan Demonstrasi, role playing, latihan, ceramah, pemberian tugas, tanya jawab.

c. Observasi

Pada pelaksanaan hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I membuktikan bahwa siswa belum termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran fiqih.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, Masih banyak siswa yang salah dalam mengerjakan soal latihan. Motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran masih kurang, terbukti dengan kurangnya keberanian siswa menjawab pertanyaan guru. Kurangnya persiapan siswa dalam belajar, terlihat dari sikap siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Siswa belum banyak yang antusias dalam menjawab permasalahan tentang zakat fitrah. Banyaknya siswa yang belum paham dan mengerti setelah kegiatan pembelajaran diakhiri.

Tingkat keberhasilan pembelajaran pada siklus I belum maksimal. Hal ini terlihat dari nilai hasil evaluasi yang diperoleh siswa. Dari 37 siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) baru sebanyak 21 siswa, sedangkan 16 siswa lainnya belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal prestasi belajar matematika yang dicapai sebesar 56,75%. Selain itu, capaian rata-rata prestasi belajar matematika siswa pada siklus I yaitu 68,3.

2. Siklus II**a. Perencanaan**

Perencanaan mengajar dibuat dengan menyiapkan segala instrumen observasi berupa RPP, lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi kegiatan siswa, lembar kerja siswa, alat bantu pelajaran yang dibutuhkan. Dengan lengkapnya instrumen observasi akan menggambarkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan kreatif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan mengajar, digunakan Demonstrasi, role playing, latihan, ceramah, pemberian tugas, tanya jawab.

c. Observasi

Dari gambaran hasil observasi kegiatan siswa pada siklus II membuktikan bahwa siswa sudah termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran fiqih.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil tes yang dilaksanakan pada siklus II, dari 40 siswa kelas VIII B, 37 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini berarti ketuntasan klasikal yang dicapai yaitu sebesar 100%. Sedangkan rata-rata prestasi belajar matematika siswa kelas VIII B pada siklus II yaitu 83,8.

Peningkatan prestasi belajar Fiqih

Berikut hasil tes prestasi belajar matematika siswa kelas VIII B pada siklus I maupun siklus II.

Tabel 1. Hasil tes prestasi belajar fiqih

Siklus	Jumlah siswa seluruhnya	Jumlah siswa lulus KKM	Jumlah siswa tidak lulus KKM	Ketuntasan klasikal	Rata-rata nilai
I	40	21	16	56,75%	68,3
II	40	37	-	100%	83,8

Berdasarkan hasil tes prestasi belajar pada siklus I, rata-rata prestasi belajar matematika siswa yaitu 68,3 sedangkan pada siklus II yaitu 83,8. Hal ini berarti terjadi peningkatan rata-rata prestasi belajar matematika siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 15,5. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 56,75% sedangkan pada siklus II sebesar 100%. Terjadi kenaikan persentase ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II sebesar 43,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* mampu meningkatkan prestasi belajar fiqih siswa kelas VIII B di MTs Negeri 1 Kuningan.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan dan analisis data yang diperoleh dalam menerapkan metode *role playing*, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih menarik minat siswa, siswa lebih antusias dan lebih bergairah dalam belajar, karena merasa dilibatkan di dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat sewaktu siswa melakukan cara mengeluarkan zakat fitrah. 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.
2. 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 83,8.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Mu'alimin, M.Pd.I. & Rahmat Arofah, H.C, S.Pd., M.Pd. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Pasuruan: Gading Pustaka.
- Ikatan Sejarah Pendidikan Indonesia. 1992. Beberapa Inovasi Pendidikan. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan UPI. 2009. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian I*. Bandung : PT. Imperial Bhakti Utama.
- Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sumiati. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.