

HASIL BELAJAR PADA MATERI CITA CITAKU MENJADI ANAK SALEH MELALUI METODE BERMAIN PERAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING	
<p>Manna Wasalwa¹, *SD Negeri Suak Seumaseh wannawasalwa@gmail.com</p>	<p>Abstrak: enelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dengan model pembelajaran Cooperative Learning terhadap hasil belajar siswa pada materi "Cita-citaku Menjadi Anak Saleh." Penelitian dilakukan di sebuah sekolah dasar dengan melibatkan siswa kelas tertentu sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Cooperative Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Para siswa terlihat lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu memahami materi tentang cita-cita mereka untuk menjadi anak saleh dengan lebih baik. Hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dengan model pembelajaran Cooperative Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Cita-citaku Menjadi Anak Saleh."</p>
	<p>Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Bermain Peran, Cooperative Learning, Anak Saleh..</p>

PENDAHULUAN

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas pengajarnya.

Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyerap pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga ia mau belajar karena siswalah subyek utama dalam belajar.

Kegiatan belajar bersama dapat membantu merencanakan belajar aktif. Kegiatan belajar dan mengajar di kelas memang dapat merangsang belajar aktif. Namun kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil akan memungkinkan untuk menggalakkan kegiatan belajar aktif dengan cara khusus. Apa yang didiskusikan siswa dengan teman-temannya dan apa yang diajarkan siswa kepada teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pengetahuan dan penguasaan materi pelajaran.

Pembelajaran Agama Islam tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Untuk itu aktifitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas dengan bekerja dalam kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain. (Hartoyo, 2000:24).

<https://journal.barkahpublishing.com/index.php/jppg>

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul " Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Cita Citaku menjadi anak saleh Melalui Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Kelas V Sd Negeri Suak Seumaseh".

METODE

Tempat pelaksanaan perbaikan pembelajaran di SD Negeri Suak Seumaseh, Kecamatan Samatiga, Kabupaten Aceh Barat. Subjek penelitian adalah siswa kelas V semester I, mata pelajaran PAI untuk materi Cita Citaku Menjadi anak Saleh. Letak SD Negeri Suak Seumaseh ada di Desa Suak Seumaseh, Kecamatan Samatiga, Kabupaten Aceh Barat. Keberadaannya di sebelah utara desa Suak Seumaseh. Jumlah siswa kelas V ada 19 siswa terdiri dari 10 laki – laki dan 9 perempuan. Dari 19 siswa peserta didik pada awal pembelajaran hanya 10 siswa 53 % yang telah mencapai KKM 75. Sedangkan 9 siswa yang lain 47 % belum mencapai nilai 75. Sebagian siswanya dari masyarakat sekitar sekolah yang memiliki tingkat ekonomi menengah sampai ke bawah. Kesadaran akan pendidikan anak kurang. Hal ini terlihat dari banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas PR yang diberikan oleh guru.

Dalam pergaulan sehari – hari peserta didik menggunakan bahasa ibu yaitu bahasa Aceh untuk berkomunikasi baik di rumah maupun di sekolah. Akibatnya anak – anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia. Bila diajak berkomunikasi siswa dapat menangkap maksud pembicaraan, namun jika diminta untuk mengungkapkan secara lisan maupun tulisan mereka mengalami kesulitan.

Waktu pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan dua tahap:

- Pra siklus pada hari Kamis, 26 September 2024
- Siklus I pada hari Kamis, 3 Oktober 2024
- Siklus II pada hari Kamis 10 Oktober 2024

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan melakukan pembelajaran awal. Pelaksanaannya dilakukan tiga kali yaitu pembelajaran awal (pra siklus), siklus I, dan siklus

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Per Siklus

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Suak Seumaseh, Kecamatan Samatiga, Kabupaten Aceh Barat terkait hasil belajar PAI tentang cita citaku menjadi anak saleh melalui metode bermain peran dengan model pembelajaran cooperative learning, yang dilaksanakan dalam perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II secara lengkap dijabarkan sebagai berikut.

Pra Siklus

Pembelajaran pra siklus mata pelajaran PAI kelas V semester I di SD Negeri Suak Seumaseh, Kecamatan Samatiga, Kabupaten Aceh Barat, tahun pelajaran 2024 / 2025

dengan materi pokok cita citaku menjadi anak saleh dilaksanakan pada hari Kamis, 26 September 2024 hasilnya belum memuaskan. Hasil pembelajaran pra siklus disajikan dalam tabel 4.1 sebagai berikut.

Hasil Evaluasi Pra Siklus

Tabel 1. Mata Pelajaran PAI

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Siswa A	64		V
2	Siswa B	58		V
3	Siswa C	70		V
4	Siswa D	88	v	
5	Siswa E	76	v	
6	Siswa F	76	v	
7	Siswa G	52		V
8	Siswa H	76	v	
9	Siswa I	46		V
10	Siswa J	82	v	
11	Siswa K	76	v	
12	Siswa L	64		V
13	Siswa M	82	✓	
14	Siswa O	76	✓	
15	Siswa P	64		✓
16	Siswa Q	58		✓
17	Siswa R	66		✓
18	Siswa S	76	✓	
19	Siswa T	77	✓	
	Jumlah	1327	10	9
	Presentasi	69	53	47

Dari tabel dapat kita lihat siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 10 siswa, atau 53 % sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 9 siswa atau 47 % dari 19 siswa. Untuk mengetahui presentasi rentang nilai maka diadakan analisis yang disajikan pada tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 2. Analisis Hasil Tes Formatif Pra Siklus

No	Rentang	Frekuensi
1	41 -50	1
2	51-60	3
3	61-70	5
4	71-80	7
5	81 -90	3
6	91 -100	
	Jumlah	19

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, penguasaan materi pembelajaran pra siklus bahwa dari jumlah 19 siswa yang mendapat nilai 41 sampai 50 sebanyak 1 siswa, yang mendapat nilai 51 sampai 60 sebanyak 3 siswa, nilai 61 sampai 70 sebanyak 5 siswa, nilai 71 sampai 80 sebanyak 7 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 3 siswa dan tidak ada yang mendapat nilai diatas 91. Apabila hasil evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran PAI dengan indikator cita citaku menjadi anak saleh kelas V semester I di SD Negeri Suak Seumaseh, Kecamatan Samatiga, Kabupaten Aceh Barat, tahun pelajaran 2024/2025 jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.

Nilai hasil tes formatif diperoleh setelah proses pembelajaran selesai. Guru memberi evaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan pada pembelajaran pra siklus. Adapun langkah - langkah pelaksanaan pra siklus yaitu :

a. Perencanaan

Membuat rencana pembelajaran, membuat lembar pengamatan, menyediakan alat peraga, membuat evaluasi, membuat lembar kerja dan menentukan teman sejawat yang akan mengobservasi aktivitas siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pra siklus dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 26 September 2024, di SD N Suak Seumaseh. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran.

c. Pengamatan

Dari hasil pengamatan yang diperoleh oleh peneliti yang dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Berikut hasil pengamatan pada waktu proses pembelajaran pada pra siklus. Pada pra siklus ini pembelajaran berlangsung, siswa belum aktif dalam pembelajaran, siswa pada waktu diskusi kelompok belum bisa bekerja sama, waktu diberi penjelasan oleh guru ada siswa yang bermain sendiri. Sedangkan hasil pengamatan terhadap guru yaitu guru kurang menguasai materi, guru belum bisa mengontrol keaktifan siswa, guru belum menggunakan alat peraga, sehingga siswa kurang memahami struktur daun dan fungsinya.

Refleksi

Dari hasil refleksi yang dilakukan oleh guru melalui diskusi dengan teman sejawat sebagai observer diperoleh beberapa kekurangan selama proses pembelajaran. Sebelum pelajaran dimulai guru tidak mengkondisikan siswa untuk menerima pelajaran, sehingga siswa belum siap menerima pelajaran. Pada waktu pemberian materi guru hanya ceramah, sehingga siswa hanya menggambarkan materi cita citaku menjadi anak saleh itu seperti apa.

Dari refleksi itu guru menyadari kekurangannya dalam proses pembelajaran oleh karena itu guru akan memperbaikinya pada perbaikan pembelajaran siklus berikutnya.

1) Keberhasilan

- Siswa merasa senang dengan pembelajaran dengan mempelajari kebudayaan di Indonesia.
- Guru dapat belajar untuk menerapkan alat peraga pembelajaran.

- Guru dapat menjadikan alat peraga sebagai variasi model pembelajaran.

2) Kegagalan

- a) Masih ada 11 siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan minimal.
- b) Ada beberapa siswa yang belum bisa memahami materi.

Dalam menyimpulkan materi guru masih belum melibatkan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode bermain peran (role play) dengan model pembelajaran Cooperative Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Cita-citaku Menjadi Anak Saleh." Penelitian dilaksanakan di kelas yang terdiri dari siswa SD yang berfokus pada pengembangan karakter dan nilai-nilai agama. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, yang melibatkan beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil yang diperoleh dari pengukuran hasil belajar melalui tes awal dan tes akhir menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya terkait dengan cita-cita menjadi anak saleh. Sebelum penerapan metode bermain peran dengan model Cooperative Learning, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Namun, setelah mengikuti pembelajaran berbasis role play, banyak siswa yang lebih memahami bagaimana menciptakan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai salih dalam masyarakat.

Hasil observasi selama kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok serta dalam peran yang mereka mainkan. Mereka menunjukkan sikap saling menghargai, bekerja sama dalam kelompok, dan saling memberi dukungan. Dalam tes akhir, lebih dari 80% siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian nilai akademik, baik dari segi pemahaman konsep maupun sikap mereka dalam bertindak sesuai dengan nilai-nilai agama.

Penerapan metode bermain peran (role play) dalam pembelajaran dengan model Cooperative Learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam pengembangan karakter yang mencakup nilai-nilai agama. Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berimajinasi dan berinteraksi dalam situasi yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga mereka dapat memahami konsep tentang menjadi anak saleh dengan lebih baik. Dengan melakukan peran langsung, siswa tidak hanya mendengarkan teori, tetapi juga mengaplikasikan nilai-nilai yang telah diajarkan dalam situasi praktis.

Melalui model pembelajaran Cooperative Learning, siswa diajak untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil, yang memungkinkan mereka untuk saling membantu dan mendiskusikan konsep-konsep yang sulit dipahami. Kolaborasi ini juga meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi antar siswa. Kerjasama dalam kelompok memungkinkan siswa yang lebih memahami materi untuk membantu teman-temannya yang kesulitan, sehingga seluruh kelompok dapat berkembang bersama. Selain itu, interaksi sosial yang terjadi dalam kelompok memperkaya pengalaman siswa dalam mempraktikkan nilai-nilai salih, seperti gotong royong, kejujuran, dan saling menghormati.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara metode bermain peran dan model Cooperative Learning mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya dalam membentuk karakter anak yang saleh. Penerapan model ini juga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yang pada gilirannya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, penerapan metode bermain peran dengan model Cooperative Learning sangat disarankan sebagai alternatif dalam mengajarkan nilai-nilai agama dan karakter positif kepada siswa.

Kesimpulan: Metode bermain peran yang dikombinasikan dengan model Cooperative Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan materi "Cita-citaku Menjadi Anak Saleh." Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik siswa tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran siklus I dan siklus II dengan materi cita citaku menjadi anak saleh dikelas V semester I tahun pelajaran 2024/2025 di SD Negeri Suak Seumaseh, Kecamatan Samatiga, Kabupaten Aceh Barat, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dengan metode bermain peran melalui pendekatan model cooperative learning dengan mengefektifkan alat peraga telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan ini terjadi pada siklus I maupun siklus II dengan bukti adanya peningkatan pada : Menggunakan media pembelajaran kebudayaan dan globe dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cita citaku menjadi anak saleh. Model pembelajaran cooperative learning melalui penerapan metode bermain peran untuk dengan mengefektifkan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Prosentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 10 siswa atau 53% dari 19 siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat, siswa yang nilainya 75 keatas menjadi 13 atau 68% dari jumlah 19 siswa dan pada perbaikan siklus II menjadi 19 siswa atau 95%.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, dkk.: 2010, Pemantapan Kemampuan Profesional. Jakarta, Universitas Terbuka.
- Aswani, Zaenul,2004, Tes dan Asesmen di SD, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Denny, Setyawan, 2005, Komputer dan Media Pembelajaran, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Gatot, Muhsetyo, Drs. M.Sc, dkk.: 2007, Pembelajaran PKN, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Mulyani Sumantri, Nana Syaodih. 2007. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta, Universitas Terbuka.
- Samsudin, Abin, 2004, Profesi Keguruan 2, Jakarta, Universitas Terbuka.

Suciati, Drs. Dkk, 2004, Belajar dan Pembelajaran 2, Jakarta, universitas Terbuka. Wardani, I.G.A.K, 2008, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta, Universitas Terbuka. Wahyudi Duin, Supaiyati, Ishak, Abduhak, 2001, Pengantar Pendidikan, Jakarta, Universitas Terbuka.

Dra. Dyah Sriwilujeng, M.Pd, Buku PKn untuk SD Kelas V, Jakarta, Esis. Pranaja S dkk., Buku Fokus PKn untuk SD Kelas V, Jakarta, Sindutama.