

Upaya meningkatkan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *role playing*

Efforts to increase learning outcomes in Islamic education lessons by using role playing methods

Siti Aisyah¹

¹SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin

Email: sitiaisyah040877@gmail.com¹

ABSTRAK

Dunia pendidikan mengalami perkembangan dalam mewujudkan generasi muda yang mampu menghadapi globalisasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam pada siswa kelas V SDN SN Karang Mekar 1 Kota Banjarmasin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Hasil penelitian menunjukkan dimana kondisi awal (pra siklus) siswa yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sebanyak 10 siswa atau 44% dan nilai yang di bawah KKM sebanyak 13 siswa atau 56%. Pada siklus I siswa yang nilainya di atas KKM sebanyak 14 siswa atau 61% dan nilai yang di bawah KKM sebanyak 9 siswa atau 39%. Pada siklus II siswa yang nilainya di atas KKM sebanyak 19 siswa atau 83% dan nilai yang di bawah KKM sebanyak 4 siswa atau 17%. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum menggunakan metode *Role Playing* sebesar 72 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN SN Karang Mekar 1 Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: hasil belajar; *Role Playing*

INFO ARTIKEL

Diterima : 20 Oktober 2021

Disetujui : 20 November 2021

Tersedia secara *Online* November 2021

DOI:

<https://doi.org/10.53813/jpptk.v1i2.121>

Alamat Korespondensi:

Siti Aisyah

SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin

Jl. Pangeran Antasari Karang Mekar
Banjarmasin

E-mail: sitiaisyah040877@gmail.com

The world of education is experiencing developments in creating a young generation that is able to face globalization. The purpose of this study was to determine whether the use of the Role Playing method can improve learning outcomes of Islamic religious education subjects in fifth grade students of SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin City. The method used in this research is classroom action research. The results showed that the initial conditions (pre-cycle) of students whose scores were above the Minimum Completeness Criteria (KKM) were 75 as many as 10 students or 44% and scores below the KKM were 13 students or 56%. In the first cycle, the students whose scores were above the KKM were 14 students or 61% and the scores below the KKM were 9 students or 39%. In the second cycle, students whose scores were above the KKM were 19 students or 83% and those who were below the KKM were 4 students or 17%. The increase in learning outcomes can also increase the average grade of the class. The average value of the class increased from before using the Role Playing method by 72 in the first cycle to 73 and in the second cycle to 81. Based on the results of research conducted

at SDN SN Karang Melar 1, East Banjarmasin District, Banjarmasin City, it can be concluded that the use of the Role Playing method can improve student learning outcomes in PAI subjects, especially on Islamic Cultural History material for fifth grade students at SDN SN Karang Mekar 1, East Banjarmasin District, Banjarmasin City 2018/2019 Academic Year.

Key words: *learning outcomes; Role Playing*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami perkembangan dalam mewujudkan generasi muda yang mampu menghadapi globalisasi. Berbagai upaya dilakukan agar tujuan pendidikan di Indonesia tercapai. Salah satunya dibuatlah kurikulum pendidikan, baik ditingkat Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Umum, Bahkan Perguruan Tinggi. Salah satu mata pelajaran yang harus disampaikan pada anak didik yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI).

Dalam interaksi belajar mengajar, seorang guru sebagai pengajar akan berusaha secara maksimal dengan menggunakan berbagai ketrampilan dan kemampuan yang dimilikinya agar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus dapat menciptakan situasi yang menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan maksimal (Mashud and Ihwanto 2022). Menurut Sanjaya (2009:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen mengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri (materi pembelajaran).

Keadaan proses pembelajaran di Sekolah Dasar selama ini menekankan pada konteks penanaman konsep dasar yang mengarah pembentukan pengetahuan sikap, keterampilan dan nilai-nilai filosofis yang telah ada. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran dituntut suatu strategi pembelajaran yang direncanakan oleh guru dengan mengedepankan kreatifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui kegiatan belajar yang menkankan pada aktifitas siswa, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima ilmu agama Islam yang diberikan oleh guru sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Suparno (2002), siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dicirikan oleh dua aktifitas, yaitu aktifitas dalam berfikir (*minds on*) dan aktifitas dalam berbuat (*hands on*). Perbuatan nyata siswa dalam pembelajaran merupakan hasil keterlibatan berfikir siswa terhadap kegiatan belajarnya. Dengan demikian proses pemahaman siswa dalam menyampaikan materi harus benar-benar dapat diterima. Apalagi pada mata pelajaran PAI. Karena ruang lingkup PAI ada tiga pokok pembelajaran, yaitu keimanan, ibadah dan tasawuf. Sedangkan dalam tingkat Sekolah Dasar kompetensinya mencakup al-Quran dan Hadis, keimanan, ibadah, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Khususnya kelas V, pada jenjang ini pembelajaran PAI sudah memuat materi agama Islam yang sudah mendalam. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk selalu dapat mengerti dan memahami tentang materi yang disampaikan oleh guru.

Apalagi pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Pada materi ini siswa diharapkan untuk memahami dan meneladani kisah-kisah atau Sejarah Peradaban Islam. Pada materi ini sebagian

siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena materi bersifat cerita. maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa. Guru diharapkan mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan jelas dan strategis. Sampai saat ini, masih ada siswa kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin, tahun pelajaran 2019/2020 mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani pada mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Guru menganggap bahwa dengan pembelajaran mata pelajaran yang ditentukan dan dijumpai hanya mencatat, mendengar, dan menghafal sehingga yang diperoleh hanya cerita dan penjelasan. Sehingga siswa tidak dapat mengimplementasikan materi pelajar dalam kehidupan sehari-hari dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan dan agar pembelajaran dapat berlangsung aktif maka diperlukan suatu metode pembelajaran. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran, diantaranya: (1) Ceramah, (2) Demonstrasi, (3) Diskusi, (4) Simulasi, (5) Laboratorium, (6) Pengalaman Lapangan, (7) *Role Playing*, (8) Debat dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Karena, selama ini siswa kelas V SDN SN Karang Mekar 1 mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani mata pelajaran PAI. Peneliti menggunakan metode ini dengan tujuan agar siswa lebih dapat memahami dan siswa lebih aktif sehingga pembelajaran berlangsung efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Karena siswa dituntut untuk aktif sebagai pemain peran dan sebagai pengamat permainan peran. Hal ini terbukti dari hasil belajar mata pelajaran PAI pada ujian tengah semester gasal sebanyak 23 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 10 siswa atau 44% dan nilai rata-rata kelas yang hanya 72, kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran PAI masih dibawah Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SDN SN Karang Mekar tahun pelajaran 2019/2020 untuk siswa kelas V sebesar 75.

Menurut peneliti, kenyataan kurang berhasilnya siswa dalam memahami dan meneladani materi sejarah kebudayaan Islam. kemungkinan siswa tidak mampu memahami materi pelajaran dengan baik, mungkin juga guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Sehingga setiap proses pembelajaran siswa kurang dapat memahami materi pembelajaran PAI yang disampaikan oleh guru. Temuan hasil belajar siswa kelas V SDN SN Karang Mekar 1 dan metode yang telah digunakan sebelumnya ini mendasari peneliti untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin”.

METODE

Metode penelitian adalah suatu cara yang dipergunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian (Arikunto 2006: 2). Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yaitu suatu bagian dari penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di kelas dan bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas (Iskandar 2009: 20).

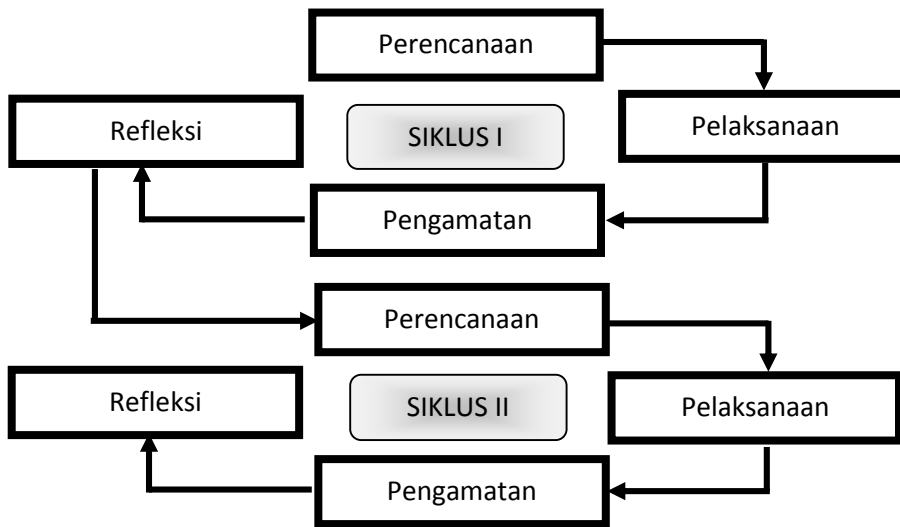
PTK selain bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, juga untuk kinerja guru dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain PTK bukan hanya bertujuan untuk mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan yang dihadapi, tetapi yang lebih penting adalah memberikan pemecahan berupa tindakan untuk mengatasi masalah. Dalam penelitian tindakan kelas terdapat partisipatif dan kolaboratif (Mashud 2021). Penelitian kolaboratif menentukan fokus strategi peningkatannya, singkatnya secara bersama-sama (1) menyusun rencana tindakan bersama-sama (2) bertindak (3) mengamati secara bersama-sama (4) melakukan refleksi bersama-sama, itulah empat pokok penelitian tindakan kelas (Suwarsih Madya ,2006:1). Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif komparatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar dengan cara membandingkan tes antar siklus dan indikator kinerja. Sedangkan data hasil observasi dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi dan refleksi.

Tempat Penelitian yang penulis gunakan untuk tempat penelitian yaitu SDN SN Karang Mekar 1 siswa kelas V. Peneliti ingin mengadakan penelitian di SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin karena nilai-nilai mata pelajaran PAI masih dirasa kurang memuaskan atau kurang maksimal. Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2019 sampai dengan bulan Oktober 2019. Perlu dijelaskan disini bahwa penelitian dilaksanakan pada bulan tersebut, karena sesuai dengan program semester I yang peneliti susun.

Dalam penelitian ini subyek yang melaksanakan tindakan adalah Guru PAI dan subyek yang menerima tindakan adalah siswa kelas V SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin sebanyak 23 siswa. Sedangkan informannya adalah kepala sekolah dan guru kelas V .

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 70% siswa kelas V SDN SN Karang Mekar 1 mendapatkan nilai diatas nilai KKM yaitu 75 dan nilai rata-rata siswa kelas V naik menjadi 81. Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Syaifudin Azwar 2002:10). Konsep pokok penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin terdiri dari 4 komponen yaitu : (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai siklus (Iskandar, 2009:49).

Berikut siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) :



Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK

HASIL PENELITIAN

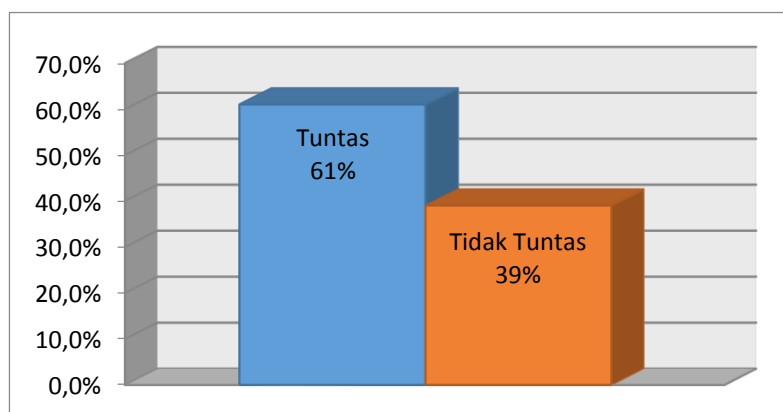
Pemaparan Data Siklus ke I

Pada penelitian tindakan kelas siklus 1 ini, peneliti mengacu pada peningkatan hasil belajar siswa dengan metode *Role Playing*. Siklus 1 dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan, satu pertemuan 3 jam pelajaran (3x35 menit), yaitu pada hari selasa, 04 September 2019. Pokok pembahasan pada siklus 1 pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang kisah khalifah Umar bin Khattab. Pada siklus 1 ini peneliti akan menerapkan metode *Role Playing*, adapun perencanaan siklus 1 mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, refleksi. Berikut hasil ketuntasan belajar siswa siklus I

Tabel 1. Persentase Hasil Ketuntasan Siswa Siklus I

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
75-100	14	61%	Tuntas
00-74	9	39%	Tidak Tuntas
Jumlah	23	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat gambar grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I

Berdasarkan data di atas, siswa yang nilainya sudah mencapai atau diatas nilai KKM dari sebanyak 14 orang siswa atau 61%. Adapun siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM yaitu 9 orang atau 39%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 80% dari ketuntasan individu. sedangkan hasil tindakan pada siklus 1 mencapai 61%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus 1 harus dilanjutkan pada siklus II, karena untuk mencapai indikator kinerja yang ingin dicapai oleh peneliti adalah 80% dan rata-rata kelas menjadi 75.

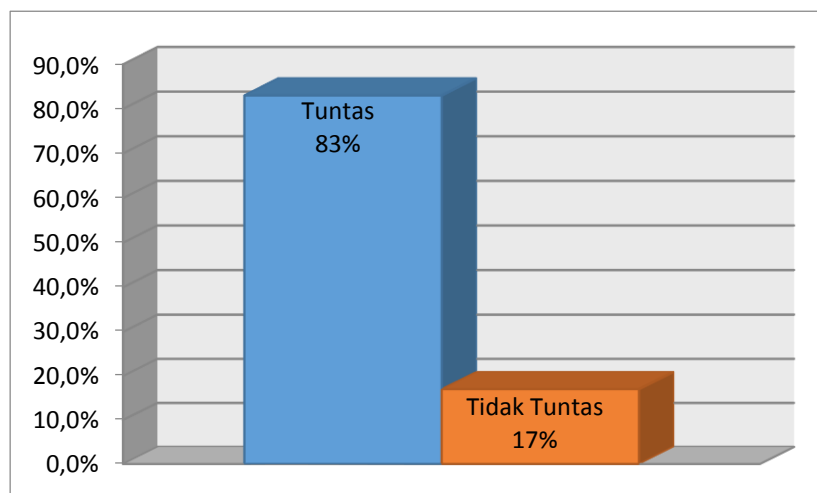
Pemaparan Data Siklus ke II

Perencanaan tindakan yang dilaksanakan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. kegiatan ini dimulai dengan penanaman konsep secara jelas tentang permainan peran. Hasil belajar siklus II yang diperoleh siswa kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin pada mata pelajaran PAI sudah mengalami peningkatan dari pelaksanaan siklus I. Hal tersebut diketahui dari hasil tes yang dilakukan setelah melakukan pembejarian pada siklusII. Adapun hasil belajar pada siklus II persentasenya sebagai berikut :

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Siswa Siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
75-100	19	83%	Tuntas
00-74	4	17%	Tidak Tuntas
Jumlah	23	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat gambar diagram di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus II

Berdasarkan data diatas, siswa yang nilainya sudah mencapai atau di atas nilai KKM dari kondisi awal 61% dan pada siklus II menjadi 83% jadi naik sebanyak 22%. Adapun siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 39% dan pada siklus II menjadi 17% jadi turun menjadi 22%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 80%, sedangkan hasil tindakan pada siklus II mencapai 83%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus II telah mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus III.

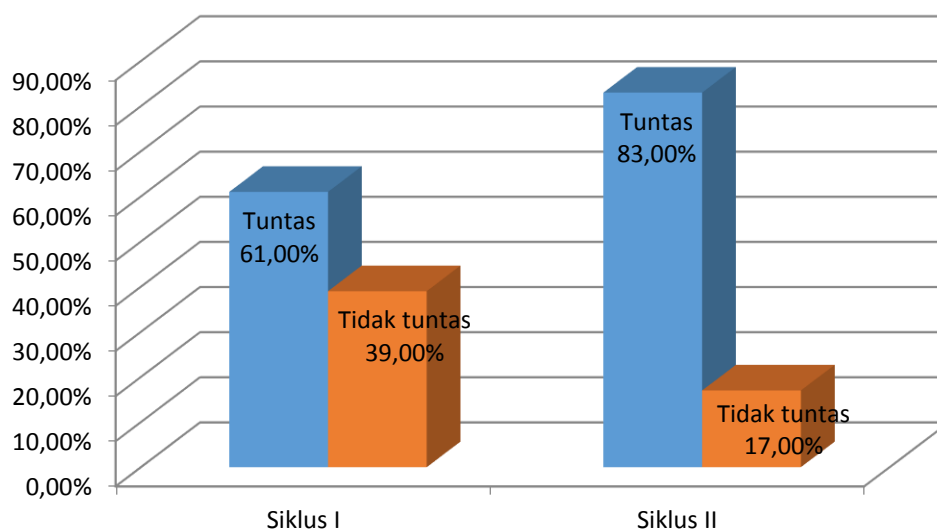
Perbandingan Data Setiap Siklus

Berdasarkan data hasil penelitian siklus I dan II maka dapat dilihat pada tabel hasil perbandingan berikut ini :

Tabel 3. Perbandingan Persentase Ketuntasan Siswa Siklus I dan II

Nilai	Siklus I	Siklus II	Keterangan
75-100	14 (61%)	19 (83%)	Tuntas
00-74	9 (39%)	4 (17%)	Tidak Tuntas
Jumlah	23	100%	

Berikut gambar perbandingan Persentase ketuntasan Siswa Siklus I dan II



Gambar 4. Grafik Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I dan II

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan Siklus II dalam mata pelajaran PAI materi sejarah kebudayaan Islam pada kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin diperoleh pembahasan sebagai berikut Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang kisah Umar Bin Khattab pada kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sesudah pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II.

Untuk itu diadakan perbaikan pembelajaran siklus I dengan menggunakan metode *Role Playing*. Hasil siklus I adalah 61% atau sebanyak 14 siswa tuntas dan 39% atau 9 siswa tidak tuntas. Hasil Belajar pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pra siklus ke siklus I, tetapi peningkatan ini belum seperti yang diharapkan yaitu diatas 70% dari jumlah siswa.

Untuk mencapai indikator yang diharapkan maka dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Setelah dilakukan pembelajaran siklus II diperoleh hasil yang sudah memuaskan. Sebanyak 83% atau 19 siswa tuntas dan 17% atau 4 siswa tidak tuntas, ini menandakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklusII telah berhasil. Indikator yang diharapkan sudah tercapai dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan Hasil

Belajar mata pelajaran PAI pada siswa kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin.

Proses pra siklus atau nilai Ujian Tengah Semester Gasal mata pelajaran PAI kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin, setelah dievaluasi diperoleh hasil yang tidak memuaskan dimana 56% atau sebanyak 13 siswa tidak tuntas sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75, sedangkan yang nilainya diatas KKM hanya 44% atau sebanyak 10 siswa. Untuk itu diadakan perbaikan pembelajaran siklus I dengan menggunakan metode *Role Playing*. Hasil siklus I adalah 61% atau sebanyak 14 siswa tuntas dan 39% atau 9 siswa tidak tuntas. Hasil Belajar pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pra siklus ke siklus I, tetapi peningkatan ini belum seperti yang diharapkan yaitu diatas 70% dari jumlah siswa.

Peningkatan Hasil Belajar mata pelajaran PAI pada siswa kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin setelah dilakukan penelitian juga harus di ikuti oleh meningkatnya nilai Rata-rata siswa. Pada penelitian ini indikator nilai rata-rata siswa yang ingin dicapai yaitu 75-80. rata-rata siswa pada mata pelajaran PAI kelas V SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin telah meningkat pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I rata-rata siswa kelas V naik dari pra siklus 72 menjadi 73. Rata-rata pada siklus I belum mencapai indikator, maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diperoleh hasil rata-rata siswa kelas V naik dari siklus I 73 menjadi 81. Rata-rata pada siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas V pada siklus II telah mencapai Indikator.

Untuk mencapai indikator yang diharapkan maka dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Setelah dilakukan pembelajaran siklus II diperoleh hasil yang sudah memuaskan. Sebanyak 83% atau 19 siswa tuntas dan 17% atau 4 siswa tidak tuntas, ini menandakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus II telah berhasil. Indikator yang diharapkan sudah tercapai dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran PAI pada siswa kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin.

Peningkatan Hasil Belajar mata pelajaran PAI materi sejarah kebudayaan Islam pada siswa kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Banjarmasin setelah dilakukan penelitian juga harus di ikuti oleh meningkatnya nilai Rata-rata siswa. Pada penelitian ini indikator nilai rata-rata siswa yang ingin dicapai yaitu 75-80.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN SN Karang Melar 1 Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V di SDN SN Karang Mekar 1 Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Adapun saran-saran tersebut adalah Guru mata pelajaran seharusnya lebih menguasai jalannya pembelajaran agar pembelajaran dengan metode *Role Playing* lebih efektif. Guru seharusnya dapat merancang metode *Role Playing* secara tepat dan kontinu. Guru harus lebih dapat mengatur suasana

pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Kepala Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas yang layak seperti buku dan media pembelajaran yang bisa menunjang keberhasilan metode.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Masykuri dan Mokh. Syaiful Bakhri, 2006. *Kupas Tuntas Shalat Tata Cara dan Hikmahnya*. Jakarta: Erlangga.
- Arif, Armai, 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ash Shiddieqy, Hasbi, 1993. *Pedoman Shalat*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Dawud, Abu, Mukhtasar. 1999. *Sunan Abi Dawud*. Bairut: Darul Ma'rifah.
- Hardini, Isriani dan Dewi Puspita S. 2005. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia Press.
- Kunandar, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mashud. 2021. *Penelitian Tindakan Berbasis Project Based Learning (Kelas Pendidikan Jasmani/ PTK & Kelas Olahraga/ PTO)*. Vol. 51. Pertama. edited by S. Mustafa, Pinton and J. Samodra, Touvan. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Mashud, Mashud, and Nur Ihwanto. 2022. "Meningkatkan Hasil Belajar Aktivitas Gerak Berirama Siswa Kelas V Melalui Google Meet Disertai Video Pembelajaran." *Jendela Olahraga* 7(1):35-49. doi: <http://dx.doi.org/10.26877/jo.v6i1.6225>.
- Ma'mur Asmani, Jamal, 2011. *Tujuh Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mulyono, 2011. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN MALIKI PRES.