

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat dipastikan memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan tersebut berupa terjadinya perubahan dan peningkatan terhadap beberapa aspek atau kawasan (*domain*) belajar sebagaimana dijelaskan Latuheru (2002:35), yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Interpretasi terhadap tiga aspek sasaran belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Aspek Kognitif, yaitu meningkatnya intelektual siswa terhadap informasi dan pengetahuan terutama menyangkut penguasaan materi pelajaran.
- b. Aspek Afektif, yaitu terwujudnya karakter dan kepribadian siswa lebih baik dari sisi sikap, perasaan, dan emosional.
- c. Aspek psikomotor, yaitu meningkatnya kecakapan-kecakapan belajar siswa terhadap satu atau beberapa keterampilan dasar materi pelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan pelaksanaan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kecakapan siswa terhadap tiga kecakapan utama, yaitu kecakapan kognitif, kecakapan afektif dan kecakapan psikomotor. Hal ini ditegaskan pula oleh Sudjana (2009:49) yang menyatakan bahwa ketiga aspek (kognitif, afektif dan psikomotor) tersebut tidak dapat berdiri sendiri-sendiri tetapi merupakan satu kesatuan, dan harus dipandang sebagai sasaran hasil belajar. Sedangkan Tirtaraharja dan La Sulo (2005:25) menegaskan pengembangan dan peningkatan ketiganya harus mendapatkan porsi yang seimbang, pengutamaan aspek kognitif dengan mengabaikan aspek afektif hanya akan mencipitakan orang-orang pintar yang tidak berwatak.

Ketiga kecakapan yang ditingkatkan tersebut selanjutnya terwujud pada

(umumnya dinyatakan dalam bentuk nilai belajar) yang diperoleh siswa terhadap serangkaian kegiatan evaluasi yang dilakukan guru baik evaluasi harian, tengah semester maupun evaluasi akhir semester. Dimaksudkan untuk mengukur sejauhmana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan. Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka siswa dapat diklasifikasikan prestasi belajarnya apakah berada pada kategori sangat baik, baik, sedang, cukup, atau kurang sesuai dengan standar penilaian yang digunakan di sekolah atau guru mata pelajaran itu sendiri.

Howard Kingsley (Sudjana, 2009:45) membagi tiga macam hasil belajar, yaitu: a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita. Ketiganya dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Sedangkan Gagne (Purwanto, 2007:68) mengemukakan bahwa ada lima kategori tipe hasil belajar, yakni: a) *verbal information*, b) *intelektual skill*, c) *cogniive strategy*, d) *attitude*, dan e) *motor skill*. Namun demikian, kelimanya secara prinsip adalah sama dengan tiga aspek yang dikemukakan Latuheru.

Menurut Djamarah dan Zain (2002:121) mengemukakan bahwa setiap proses belajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai dimana hasil (hasil) belajar yang telah dicapai. Proses belajar tidak mungkin dicapai begitu saja, banyak faktor yang mempengaruhi sehingga seorang anak mampu mencapai hasil atau keberhasilan dalam belajar. Pada umumnya hasil atau keberhasilan belajar seorang murid, dalam hal ini siswa kelas V SDN Tamanagung Muntilan sangat dipengaruhi oleh proses belajar yang dilaksanakan oleh anak itu sendiri.

Hasil belajar yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya. Untuk itu, Syah (2006:144) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari dua faktor, yaitu faktor yang datangnya dari dalam diri individu siswa (*internal factor*), dan faktor yang datangnya dari luar diri individu siswa (*eksternal factor*). Keduanya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Faktor psikis (jasmani). Kondisi umum jasmani yang menandai dapat mempengaruhi semangat dan intensitas anak dalam mengikuti pelajaran
- b. Faktor psikologis (kejiwaan)
- c. Faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas perolehan hasil belajar siswa antara lain:
 1. Intelegensi
 2. sikap
 3. bakat
 4. minat, dan
 5. motivasi.

b) Faktor eksternal anak, meliputi:

- a. Faktor lingkungan sosial, seperti para guru, staf administrasi dan teman-teman sekelas
- b. Faktor lingkungan non-sosial, seperti sarana dan prasarana sekolah/ belajar, letaknya rumah tempat tinggal keluarga, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan anak, dan
- c. Faktor pendekatan belajar, yaitu cara guru mengajar guru, maupun metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Faktor lain yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa disebut sebagai hambatan/ kesulitan belajar akibat kondisi keluarga yang kurang kondusif. Terkait dengan hal ini, Ihsan (2005:19) menyebutkan 7 hambatan-hambatan yang dihadapi siswa akibat kondisi lingkungan keluarga, yaitu:

1. Anak kurang mendapatkan perhatian dan kasih sayang orang tua.
2. Figur orang tua yang tidak mampu memberikan keteladanan kepada anak.
3. Kasih sayang orang tua yang berlebihan sehingga cenderung untuk memanjakan anak.
4. Sosial ekonomi keluarga yang kurang atau sebaliknya yang tidak bisa menunjang belajar.
5. Orang tua yang tidak bisa memberikan rasa aman kepada anak, atau tuntutan orang tua yang terlalu tinggi.

7. Orang tua yang tidak bisa membangkitkan inisiatif dan kreativitas kepada anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari faktor dalam diri siswa sendiri dan faktor dari luar siswa.

2. Hakikat Akhlak

Pengertian Akhlak Secara Etimologi, Menurut pendekatan etimologi perkataan "akhlak" berasal dari bahasa Arab jama' dari bentuk mufradnya "Khuluqun" yang menurut logat diartikan: budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Kalimat tersebut mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan "khalkun" yang berarti kejadian, serta erat hubungan "Khaliq" yang berarti Pencipta dan "Makhluk" yang berarti yang diciptakan. Baik kata akhlaq atau khuluq kedua-duanya dapat dijumpai di dalam al-Qur'an yang artinya : *"Dan sesungguhnya engkau (Muhammad) benar-benar berbudi pekerti yang agung"*. (Q.S. Al-Qalam, 68:4).²¹

Sedangkan menurut pendekatan secara terminologi, berikut ini beberapa pakar mengemukakan pengertian akhlak sebagai berikut:

1. Ibn Miskawaih

Bahwa akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran lebih dahulu.

2. Imam Al-Ghazali

Akhlak adalah suatu sikap yang mengakar dalam jiwa yang darinya lahir berbagai perbuatan dengan mudah dan gampang, tanpa perlu kepada pikiran dan pertimbangan. Jika sikap itu yang darinya lahir perbuatan yang baik dan terpuji, baik dari segi akal dan syara', maka ia disebut akhlak yang baik. Dan jika lahir darinya perbuatan tercela, maka sikap tersebut disebut akhlak yang buruk.

Sementara orang mengetahui bahwa yang disebut akhlak ialah kehendak yang dibiasakan. Artinya, kehendak itu bila membiasakan sesuatu, kebiasaan itu dinamakan akhlak.

Menurutnya kehendak ialah ketentuan dari beberapa keinginan manusia setelahimbang, sedang kebiasaan merupakan perbuatan yang diulang-ulang sehingga mudah melakukannya, Masing-masing dari kehendak dan kebiasaan ini mempunyai kekuatan, dan gabungan dari kekuatan itu menimbulkan kekuatan yang lebih besar. Kekuatan besar inilah yang bernama akhlak. Jika diperhatikan dengan seksama, tampak bahwa seluruh definisi akhlak sebagaimana tersebut diatas tidak ada yang saling bertentangan, melainkan saling melengkapi, yaitu sifat yang tertanam kuat dalam jiwa yang nampak dalam perbuatan lahiriah yang dilakukan dengan mudah, tanpa memerlukan pemikiran lagi dan sudah menjadi kebiasaan. Jika dikaitkan dengan kata Islami, maka akan berbentuk akhlak Islami, secara sederhana akhlak Islami diartikan sebagai akhlak yang berdasarkan ajaran Islam atau akhlak yang bersifat Islami. Kata Islam yang berada di belakang kata *akhlak* dalam menempati posisi sifat. Dengan demikian akhlak Islami adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah, disengaja, mendarah daging dan sebenarnya berdasarkan pada ajaran Islam. Dilihat dari segi sifatnya yang universal, maka akhlak Islami juga bersifat universal.

Dari definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam menjabarkan akhlak universal diperlukan bantuan pemikiran akal manusia dan kesempatan social yang terkandung dalam ajaran etika dan moral. Menghormati kedua orang tua misalnya adalah akhlak yang bersifat mutlak dan universal. Sedangkan bagaimana bentuk dan cara menghormati orang tua itu dapat dimanifestasikan oleh hasil pemikiran manusia. Jadi, akhlak islam bersifat mengarahkan, membimbing, mendorong, membangun peradaban manusia dan mengobati bagi penyakit social dari jiwa dan mental, serta tujuan berakhlak yang baik untuk mendapatkan kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Dengan demikian akhlak Islami itu jauh lebih sempurna dibandingkan dengan

manusia, maka akhlak Islami berbicara pula tentang cara berhubungan dengan binatang, tumbuh-tumbuhan, air, udara dan lain sebagainya. Dengan cara demikian, masing-masing makhluk merasakan fungsi dan eksistensinya di dunia ini.

3. Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian *role playing*

Istilah *role playing* dalam metode merupakan dua istilah ganda bagi metode pembelajaran *role playing* maupun metode bermain peran, karena tergolong dalam model pembelajaran simulasi, sehingga di dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dalam waktu bersamaan dan silih berganti. Metode simulasi (*Role Playing*) adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial (Sudjana, 2009:89). Pada metode *role playing* ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa. Kedua istilah ini (*role playing* dan bermain peran), kadang-kadang juga disebut metode dramatisasi. Hanya bedanya, kedua metode tersebut tidak disiapkan terlebih dahulu naskahnya.

Dalam pelajaran Agama Islam, kemampuan berperilaku siswa dapat direkayasa untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap akhlak yang terpuji dan tercela melalui metode pembelajaran *role playing*, karena *role playing* efektif dalam memberikan pemahaman konsep secara luas kepada siswa melalui pengimitasian tokoh tertentu yang di setting dalam situasi tertentu. Hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap sifat terpuji dan tercela yang dimiliki oleh orang lain.

Menurut Alhafidzh (2010:1), metode *role playing* memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dan dapat digunakan apabila:

1. Dilihat dari keefektifannya untuk melatih dan menanamkan pengertian dan

2. Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan.
3. Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan.
4. Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan ketrampilan tertentu sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak.
5. Dapat menghilangkan malu, dimana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
6. Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.

b. Kelebihan dan kelemahan metode *Role Playing*

Sebagaimana dengan metode-metode pembelajaran yang lain, metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan, karena secara prinsip tidak ada satupun metode pembelajaran yang sempurna. Semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaannya di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Kelebihan maupun kelemahan metode *role playing* sebagaimana dijelaskan Makhrufi (2009:3) adalah:

1) Kelebihan

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.

2) Kelemahan

- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- d. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- e. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

2) Kelemahan

Menurut Wahab (2007:109) kelemahan metode *role playing* antara lain:

- a. Jika siswa tidak dipersiapkan secara baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
- b. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- c. Bermain peran tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkan.
- d. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik, khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang diperankannya.
- e. Bermain membutuhkan waktu yang banyak/lama.
- f. Untuk lancarnya bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal hingga bekerjasama dengan baik.

Senada dengan Wahab, Mujiman (2007:86) mengemukakan kelemahan metode *role playing* dan bermain peranan ini terletak pada:

1. Waktu yang diperlukan untuk bermain peranan memerlukan waktu yang relatif

- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- d. Apabila pelaksanaan *role playing* dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- f. Pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode *role playing* dan bermain peranan ini.
- g. Strategi pelaksanaan pembelajaran *role playing*

Menurut Wahab (2007:109) mengemukakan secara riinci tentang strategi *role playing* dalam proses pembelajaran di kelas bagi guru dan siswa, yaitu:

1. Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan melalui metode ini. Dan tujuan tersebut diupayakan tidak terlalu sulit/berbelit-belit, akan tetapi jelas dan mudah dilaksanakan.
2. Melatar belakang cerita *role playing* dan bermain peranan tersebut. Misalnya bagaimana guru dapat menjelaskan latar belakang kehidupan sahabat Aku Bakar sebelum menceritakan kisah sahabat Abu Bakar masuk Islam. Hal ini agar materi pelajaran dapat dipahami secara gamblang dan mendalam oleh siswa/anak didik.
3. Guru menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan *role playing* dan bermain peranan melalui peranan yang harus siswa lakukan/mainkan.
4. Menetapkan siapa-siapa diantara siswa yang pantas memainkan/melakonkan jalannya suatu cerita. Dalam hal ini termasuk peranan penonton.
5. Guru dapat menghentikan jalannya permainan apabila telah sampai titik klimaks. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan

6. Sebaiknya diadakan latihan-latihan secara matang, kemudian diadakan uji coba terlebih dahulu, sebelum *role playing* dipentaskan dalam bentuk yang sebenarnya.

Lebih lanjut, Wahab (2007:114) menyatakan bahwa dalam bermain peran, ada tiga tahap yang harus dilaksanakan guru, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Ketiga tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan

- a. Persiapan untuk bermain peran:

- Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
- Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi.

- b. Memilih pemain

- Pilih secara sukarela, jangan dipaksa.
- Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.
- Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa.
- Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus.
- Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang.
- Hindari siswa membawakan peran yang dengan kehidupan sebenarnya.

- c. Mempersiapkan penonton

- Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dari tujuan bermain peran.
- Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku.

- d. Persiapan para pemain

- Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya.
- Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaannya, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain.
- Siapkan tempat dengan baik.

2) Pelaksanaan

- a. Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi.
- b. Biarkan agar spontanitas menjadi kunci utamanya.
- c. Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain.
- d. Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan.
- e. Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:
- f. Dibimbing dengan pertanyaan.
- g. Mencari orang lain untuk perann tersebut.
- h. Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut.
- i. Jika pemain tersesat lakukan:
 - Rumuskan kembali keadaan dan masalah.
 - Simpulkan apa yang sudah dilakukan.
 - Hentikan dan arahkan kembali.
 - Mulai kembali dengan penjelasan singkat.

3) Tindak lanjut

a) Diskusi

- Diskusi tindak lanjut dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa.
- Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi.
- Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dilaksanakan.

b) Melakukan bermain peran kembali

- Melakukan bermain peran kembali dapat memberi

Sedangkan Sudrajat (2010:1) mengemukakan strategi penggunaan *role playing* sebagai berikut:

- a. Bila *role playing* baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas.
- b. Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut.
- c. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa.
- d. Setelah *role playing* itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai *role playing* yang dimainkan. *Role playing* dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu.
- e. Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, dan agar tidak terkesan permainan tidak terencana dengan baik, maka guru Bahasa Indonesia dan peneliti menyusun langkah-langkah pembelajaran *role playing* kepada siswa kelas IV SDN Tamanagung 2 sebagai berikut:

- 1) Guru dan peneliti menyusun salah satu cerita dalam bentuk teks bacaan, sehingga dapat dibaca dan dihafalkan para siswa.
- 2) Guru menjelaskan tujuan, manfaat, dan teknik bermain dalam pembelajaran *role playing*.
- 3) Guru membentuk kelompok pemeranan.
- 4) Setelah kelompok terbagi, guru menginstruksikan kepada siswa untuk

- 5) Guru meminta kepada masing-masing kelompok untuk memilih ketua kelompoknya sendiri.
- 6) Ketua kelompok memilih salah satu rekannya untuk bertindak sebagai pengamat.
- 7) Guru memberikan/membagikan teks cerita yang harus dimainkan masing-masing kelompok di depan kelas nantinya.
- 8) Mempersiapkan/mengatur/menata ruangan untuk keperluan menciptakan situasi/suasana pemeranan.
- 9) Kelompok pertama diberi kesempatan untuk melakukan dramatisasi di depan kelas.
- 10) Guru dan kelompok lain mengamati proses jalannya pemeranan sambil membuat catatan-catatan penting berupa penilaian terhadap penampilan kelompok yang tampil.
- 11) Kegiatan pemeranan berakhir apabila semua kelompok telah mendapat giliran untuk tampil di depan kelas.
- 12) Guru dan siswa melakukan diskusi untuk membicarakan hasil kegiatan yang sudah terlaksana, berikut penilaian-penilaian yang sudah dilakukan.
- 13) Guru memberikan penilaiannya kepada masing-masing kelompok.
- 14) Guru dan siswa melaksanakan *role playing* sesion kedua.
- 15) Guru dan siswa mengamati dan menilai proses jalannya pemeranan.
- 16) Guru dan siswa melakukan diskusi dan penilaian.
- 17) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka metode pembelajaran *role playing* mata pelajaran Agama Islam siswa kelas V Kecamatan Muntilan dapat dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru seyogyanya harus

diikuti dengan evaluasi dan refleksi yang bermakna kepada siswa. Tetapi

kenyataannya, masih banyak guru yang tidak mampu melaksanakannya karena metode pembelajaran yang digunakan tidak terorientasi pada aktivitas dan partisipasi aktif semua siswa, termasuk dalam hal ini adalah pembelajaran Agama Islam yang dilaksanakan guru pada siswa kelas V SDN Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan.

Melihat hal tersebut, maka sangat diperlukan suatu tindakan perbaikan proses pembelajaran sehingga siswa kembali memiliki gairah untuk mengikuti pelajaran karena merasa tertarik dan menimbulkan rasa senang untuk belajar. Salah satu yang dapat ditempuh guru untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu pembelajaran yang dimaksudkan untuk menciptakan situasi dan suasana tertentu dengan melakukan pemeranan. Metode ini sengaja dipilih mengingat keuntungannya antara lain: membangun kerjasama antar siswa dan keterlibatan emosional yang tercipta selama pemeranan dilaksanakan. Disamping itu, siswa dapat dengan mudah memahami suatu permasalahan berikut cara pemecahannya. Dengan demikian, kenyataan bahwa rendahnya aktivitas belajar siswa kelas V SDN Tamanagung sebagaimana hasil pengamatan awal yang dilakukan dapat diperbaiki dan lebih ditingkatkan dengan menggunakan pembelajaran *role playing* dalam pelaksanaan proses pembelajaran Agama Islam.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Jika metode *Role Playing* digunakan, maka berpengaruh pada peningkatan hasil