

The Effect of Applying the Role Playing Learning Model to Improve Students' Cognitive on Civics Material in Class VIII MTsN 02 Muara Bungo in 2021-2022

Rapida

Guru PKN MTsN 02 Muara Bungo, Jambi

Corresponding Author: Rapida rapidarofik@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords : Application, Role Playing, Student Study Groups

Received : 09 May

Revised : 12 June

Accepted: 29 July

©2023 Rapida: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The application of the Role Playing learning model to improve students' cognitive, in the material on the Principles of Unity in Diversity, aims to improve students' cognitive. Researchers use Student Discovery Sheets to direct learning activities according to the steps of the Role Playing model. This research activity was carried out at MTsN 02 Bungo, in the 2021-2022 academic year. Role Playing learning process can improve students' cognitive, fun and right on target. This study intends to determine the effect of applying the Role Playing model. The results are very significant affect the cognitive level of students. This Classroom Action Research (CAR) uses the Role Playing learning model in class which is carried out in the stages of planning, implementing, and observing, then reflecting for two cycles. Each cycle consists of three meetings. The research subjects in this PTK were 31 students in class 9C. The results of the research can be described that the Role Playing model and its application through Student Guide Sheets can be useful in directing students in learning activities that can improve their cognitive. The usefulness of this model is known from learning evaluation and increasing cognitive learning outcomes. Judging from the results of UH 1, 2, and 3, each cycle of students. The results of the first cycle test showed that only 19 out of 32 students achieved a score of ≥ 65 or 61.67% of students achieved the KKM. The results of the second cycle test showed that there were 28 out of 32 students who scored ≥ 65 or 82.35% of students achieved the KKM. The description of the achievement of students' cognitive improvement in cycle 1 can be explained by very good categories of 14.7% and good 41.17% while 2.94% and less 41.17%. The description of the achievement of students' cognitive improvement in cycle 2 can be explained by very good categories of 50%, good 29.41%, quite good 0%, and not good 20.58%.

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kognitif Siswa pada Materi PKn di Kelas VIII MTsN 02 Muara Bungo Tahun 2021-2022

Rapida

Guru PKN MTsN 02 Muara Bungo, Jambi

Corresponding Author: Rapida rapidarofik@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Penerapan, Role Playing, Kelompok Belajar Siswa

Received : 09 Mei

Revised : 12 Juni

Accepted: 29 Juli

©2023 Rapida: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](#).



ABSTRAK

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kognitif siswa, pada materi Prinsip Persatuan Dalam Keberagaman, bertujuan untuk meningkatkan kognitif siswa. Peneliti menggunakan Lembar Diskoveri Siswa untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran sesuai langkah-langkah model *Role Playing*. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di MTsN 02 Bungo, pada tahun pembelajaran 2021-2022. proses pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kognitif siswa, menyenangkan dan tepat sasaran. Penelitian ini bermaksud mengetahui pengaruh penerapan model *Role Playing*. Adapun hasilnya sangat signifikan mempengaruhi tingkat kognitif siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas yang dilaksanakan dalam tahapan - tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan, kemudian refleksi selama dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan. Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas 9C yang berjumlah 31 siswa. Hasil penelitian dapat dideskripsikan bahwa model *Role Playing* dan penerapannya melalui Lembar Pengarah Siswa dapat berguna mengarahkan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif mereka. Kebergunaan model tersebut, diketahui dari evaluasi pembelajaran dan peningkatan hasil pembelajaran secara kognitif. Ditinjau dari hasil UH 1, 2, dan 3, siswa setiap siklus. Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa hanya 19 orang dari 32 siswa yang mencapai nilai ≥ 65 atau 61,67 % siswa mencapai KKM. Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa terdapat 28 siswa dari 32 siswa yang mencapai nilai ≥ 65 atau 82,35 % siswa mencapai KKM. Deskripsi pencapaian peningkatan kognitif siswa pada siklus 1 dapat dijelaskan dengan kategori sangat baik sejumlah 14, 7 % dan baik 41, 17 % sedangkan 2, 94 % dan kurang 41, 17 %. Deskripsi pencapaian peningkatan kognitif siswa pada siklus 2 dapat dijelaskan dengan kategori sangat baik sejumlah 50 %, baik 29, 41 %, cukup baik 0 %, dan kurang baik 20, 58 %.

PENDAHULUAN

Madrasah Tsanawiyah Negeri 02 Bungo, sebagai satuan tingkatan Sekolah Menengah Pertama, melaksanakan Kurikulum Pendidikan yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan sebagai dasar penentuan untuk pencapaian keberhasilan Tujuan Pendidikan Nasional. Standar Nasional Pendidikan terdiri atas: Standar Isi, Standar Proses, Standar Kompetensi Lulusan, Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan, Standar Pembiayaan, dan Standar Penilaian Pendidikan. Dua dari delapan Standar Nasional Pendidikan tersebut, yaitu Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam pengembangan kurikulum.

Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan serta pedoman penyusunan kurikulum yang diturunkan oleh BSNP harus berprinsip pada pengembangan kurikulum yang berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya serta sesuai dengan visi dan misi Sekolah. Oleh karena itu pengembangan kurikulum harus dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa pengembangan kompetensi berpusat pada siswa dengan seluruh potensi yang dapat dikembangkan dan dapat mencapai kompetensi unggul 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. Oleh karena itu pembelajaran harus mendukung pencapaian tujuan tersebut guna pengembangan kompetensi siswa yang disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, minat dan bakat, kepentingan siswa dan tuntutan lingkungan.

Proses pembelajaran erat kaitannya dengan penerapan model pembelajaran. Model pembelajaran *Role Playing* adalah satu bentuk pembelajaran sosial. Model dirancang secara terpadu dan dipedomani untuk mengarahkan siswa belajar menemukan pengetahuan dengan memerankan karakter tokoh tertentu yang dilakukan. Penerapan model diharapkan dapat membentuk pengetahuan dan perilaku siswa melalui pengalaman dan praktik. Dilandasi rasa ingin tahu, pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing*, terhadap perkembangan kognitif siswa, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* pada siswa kelas IX MTsN 02 Bungo. Peningkatan hasil belajar materi Prinsip saling menghormati, dan menghargai dalam keberagaman suku, agama, ras, budaya, dan gender.

Peneliti berdasarkan uraian di atas, maka merumuskan masalah sebagai berikut: Apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing*, dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas IX MTsN 02 Bungo ? Kemudian merumuskan hipotetisnya adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing*, dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas IX MTsN 02 Bungo.

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini yang dilaksanakan pada kelas IX MTsN 02 Bungo ini adalah; 1) Mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing*, untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas IX MTsN 02 Bungo, 2) Mendeskripsikan kebergunaan penerapan model pembelajaran *Role Playing*, untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas IX

MTsN 02 Bungo. Selanjutnya, manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan ini adalah: 1) Berguna bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran *Role Playing*, untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas IX MTsN 02 Bungo, 2) Memberikan wawasan dan pengetahuan baru bagi para guru dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing*, untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas IX MTsN 02 Bungo.

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar dan Hasil Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor peubah yang berperan penting dalam proses pembentukan pengetahuan dan kepribadian seseorang. Para ahli telah mendeskripsikan tentang belajar sebagai perubahan yang relatif menetap dalam diri seseorang pada setiap sikap dan perilaku yang dihasilkan dari pengalaman dan latihan (Morgan dalam Ngalim Purwanto, 1995:81-82). Begitu juga Gagne dalam Ratna (1988 : 11) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang diorganisasikan untuk meningkatkan pengetahuan melalui pengalaman.

Berikutnya berdasarkan para ahli Mohammad Ali (1987 : 14) menyatakan bahwa guru mengatur proses peningkatan pengetahuan dengan membuat hubungan interaksi individu dengan lingkungannya. Selanjutnya ditekankan oleh Nana Sudjana (1989 : 25). Oleh karena itu pembelajaran dapat mengubah peningkatan pengetahuan dalam proses individual dari perilaku lama ke perilaku baru sebagai hasil dari keseluruhan pengalaman individual itu sendiri pada saat berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian belajar tersebut, diperoleh kesimpulan yaitu kata kunci belajar adalah peningkatan pengetahuan. Peningkatan pengetahuan itu harus disadari oleh siswa itu sendiri. Seperti disampaikan oleh Suryo (1997) dalam Rusman (2015) menjelaskan bahwa ciri - ciri peningkatan pengetahuan ditandai dengan adanya:

1. Perubahan berdasarkan kesengajaan yang terus menerus dilakukan secara intensif yang disadari oleh individu yang bersangkutan. Kemudian hasil - hasilnya disadari oleh individu bahwa telah terjadi perubahan di dalam dirinya. Individu menyadari bahwa pengetahuannya telah semakin bertambah atau ketrampilannya semakin meningkat dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar.
2. Perubahan yang berlangsung kontinyu. Pertambahan pengetahuan dan ketrampilan yang dikuasai oleh individu pada hakekatnya merupakan kemajuan dan kelangsungan dari pengetahuan dan ketrampilan terdahulu. Baik berupa pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang telah didapat maka akan menjadi dasar dan tolok ukur bagi pengembangan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan selanjutnya.
3. Perubahan yang bermanfaat. Suatu perubahan perilaku yang terjadi akan dapat dimanfaatkan bagi kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa yang akan datang.

4. Perubahan bersifat positif. Secara normatif perubahan perilaku yang terjadi akan menunjukkan ke arah kemajuan dan pengembangan diri individu.
5. Perubahan bersifat aktif. Artinya perubahan akan terjadi apabila individu secara aktif berusaha memperolehnya.
6. Perubahan bersifat permanen. Perubahan akan menetap secara konsisten melekat sebagai bagian di dalam jiwa individu.
7. Perubahan bertujuan dan terarah. Arah dan tujuan perubahan dapat dicapai dalam jangka waktu pendek, menengah, atau panjang.
8. Perubahan perilaku bersifat menyeluruh. Secara keseluruhan perubahan terjadi pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Menurut Gagne (2005) peningkatan hasil belajar dapat dipahami melalui :1) Informasi verbal ; yaitu penguasaan informasi secara verbal berupa ucapan maupun tulisan. Seperti *labeling* atau pemberian nama - nama terhadap benda, definisi, dan lainnya; 2) Strategi kognitif ; yaitu kecakapan individual dalam mengendalikan dan mengelola seluruh aktivitasnya dalam konteks proses pembelajaran, baik pada ingatan dan cara - cara berfikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Penguasaan ini menekankan pada kecakapan intelektual yang menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses berpikir.

Selanjutnya peningkatan hasil pembelajaran oleh Surya (1997) dalam Rusman (2015) dikatakan sebagai : 1) Kebiasaan, yang baik dan benar; 2) ketrampilan, mengordinasikan olah tubuh yang memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.; 3) pengamatan, proses penerimaan, penafsiran, yang merangsang indera - indera secara objektif untuk mencapai pengertian yang benar; 4) berpikir asosiatif; yaitu kemampuan mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya dengan menggunakan daya ingat; 5) berpikir rasional dan kritis; yaitu menggunakan prinsip - prinsip tertentu dan dasar - dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis seperti : bagaimana (*how*) dan mengapa (*why*).

Hakekat Belajar PKn pada Materi Prinsip saling menghormati, dan menghargai dalam keberagaman suku, agama, ras, budaya, dan gender. Hakekatnya adalah mata pelajaran yang berupa proses mengarahkan siswa menjadi lebih bertanggung jawab dan berperan positif aktif sebagai anggota masyarakat sesuai UUD 45 dan Pancasila (Madiung, 2018). Diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas/MA dan Perguruan Tinggi. Sebagai salah satu bagian dari pengetahuan yang mengajarkan siswa pada hak-hak, kewajiban, dan tanggungjawab terhadap diri sendiri, masyarakat dan negara. Menyediakan konsep-konsep, prinsip-prinsip, yang harus dipahami melalui pengalaman dan keterampilan-keterampilan mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi (menalar), menciptakan hubungan dan mengomunikasikan temuan-temuan, dikenal sebagai pendekatan saintifik (*scientific approach*). Materi-materi PKn diajarkan dengan tujuan agar siswa mampu: 1) membangun pandangan positif terhadap aturan-aturan dan estetika. Menyuburkan perilaku, kejujuran,

objektifitas, keterbukaan, dan mampu berkolaborasi bersama-sama beberapa orang atau sekelompok orang.

Bahan ajar adalah merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan / suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Depdiknas, 2004 : 17). Bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu bahan cetak (*printed*) seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, *brosur*, *leaflet*, *visual* seperti *wallchart*, foto / gambar, model / maket. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, *compact disc audio*. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disc*, *film*. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) seperti *compact disc interaktif*.

Lembar Pengarah Siswa adalah lembaran - lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Lembar Pengarah siswa ini merupakan petunjuk, langkah - langkah untuk memerankan tokoh tertentu. Lembar Pengarah memuat tujuan belajar dan kompetensi dasar yang harus dicapai. Lembar Pengarah siswa memberikan manfaat kepada guru dan siswa dalam proses Pengarahan yang siap digunakan, sedangkan siswa akan mendapatkan pengalaman belajar mandiri dan belajar memahami melalui tugas tertulis yang dideskripsikan dalam LPS. Peneliti menyiapkan LPS dengan urutan langkah - langkah sebagai berikut, berdasarkan : Djamarah dalam Jumanta Hamdayama (2014 : 191), adalah:

1. Menentukan masalah. Ditentukan oleh guru. Diangkat dari kehidupan masyarakat sekitar.
2. Memilih pemain peran sesuai permasalahan dan mendeskripsikan karkater tertentu yang akan diperankan oleh siswa.
3. Mendesaian tahapan permainan peran tokoh tertentu dengan menyusun dialog yang akan diucapkan oleh pemain.
4. Aktng atau pemeranan tokoh tertentu oleh siswa, sesuai skenario bermain peran.
5. Diskusi dan evaluasi untuk membahas permasalahan dan pertanyaan oleh siswa. Penyimpulan permainan peran yang telah dilaksanakan.

METODOLOGI

Medote penelitian ini menggunakan strategi kualitatif dan kuantitatif, dengan setting penelitian di MTsN 2 Bungo. Pada kelas penelitian Tindakan, ini dilaksanakan di kelas IX MTsN 02 Bungo.

Dilaksanakan pada rentang bulan Maret - Mei 2022, menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dikenal dengan istilah *classroom action research* dalam 3 siklus. Sebagai Subyek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas kelas IX MTsN 02 Bungo. Tahun Pelajaran 2021 - 2022 yang terdiri dari 32 siswa.

Adapun prosedur penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus. Tiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai.

HASIL PENELITIAN

Berasarkan hasil observasi dan tes kognitif pada setiap akhir siklus, selama tiga siklus. Tes Akhir siklus tentang materi keberagaman masyarakat

Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Tes akhir berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal. Adapun hasil tes akhir siklus I dapat dilihat pada Tabel 1 yaitu:

Tabel 1. Hasil Tes Akhir Siklus I

Grup	Inisial	Nilai	Grup	Inisial	Nilai
I	AD	65	IV	MFAW	70
	AR	75		MP	65
	AOT	55		MAS	20
	AFH	60		MFAJ	70
	DM	60		MIA	70
II	DRA	70	V	MIQ	70
	EA	70		MIA	70
	FA	40		MVW	80
	FAL	60		NNH	45
	FF	50		RR	50
III	FAH	70	VI	SS	70
	GA	45		SNA	70
	HF	40		YAP	70
	IPS	70		YAN	55
	IR	60		ZAP	73
			ZT	60	

Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa hanya 22 orang dari 31 siswa yang mencapai nilai ≥ 65 atau 62,67 % siswa mencapai KKM. Hal ini berarti bahwa proses pembelajaran dikatakan belum berhasil karena pencapaian KKM untuk kelas IX ini belum mencapai 85%.

Tabel siklus II, berikut ini;

Tabel 2. Hasil Tes Akhir Siklus II

Grup	Inisial	Nilai	Grup	Inisial	Nilai
I	AD	70	IV	MFAW	80
	AR	80		MP	75
	AOT	75		MAS	60
	AFH	70		MFAJ	80
	DM	70		MIA	75
II	DRA	75	V	MIQ	75
	EA	75		MIA	75
	FA	60		MVW	85
	FAL	75		NNH	65
	FF	70		RR	60
III	FAH	75	VI	SS	72
	GA	65		SNA	72
	HF	60		YAP	75
	IPS	75		YAN	65
	IR	70		ZAP	75
			ZT	65	

Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa terdapat 27 siswa dari 31 siswa yang mencapai nilai ≥ 65 atau 81,35 % siswa mencapai KKM. Hal ini berarti bahwa proses pembelajaran dikatakan hampir berhasil karena pencapaian KKM untuk kelas IX hampir memenuhi 85% jumlah lulus KKM pada siklus II ini.

Tabel hasil siklus II, berikut ini;

Tabel 3. Hasil Tes Akhir Siklus III

Grup	Inisial	Nilai	Grup	Inisial	Nilai
I	AD	85	IV	MFAW	90
	AR	85		MP	80
	AOT	80		MAS	70
	AFH	75		MFAJ	85
	DM	75		MIA	85
II	DRA	85	V	MIQ	85
	EA	85		MIA	85
	FA	75		MVW	85
	FAL	85		NNH	85
	FF	75		RR	75
III	FAH	80	VI	SS	82
	GA	75		SNA	80
	HF	80		YAP	85
	IPS	85		YAN	75
	IR	80		ZAP	85
			ZT	75	

Hasil tes siklus III menunjukkan bahwa seluruh siswa dapat mencapai nilai di atas KKM. Hal ini berarti bahwa proses pembelajaran dikatakan telah mengalami peningkatan pencapaian KKM untuk kelas IX dan telah melewati 85% jumlah lulus KKM sesuai kriteria keberhasilan penelitian.

Deskripsi hasil berdasarkan psikomotor, maka dapat dilaporkan dalam table, sebagai berikut.

Tabel 4. Deskripsi Kategori Psikomotor

Nilai kognitif	Kategori	Siklus 1	
		Siswa	%
≥ 85	Sangat Terampil	1	0,3
70-75	Terampil	7	38
65-69	Cukup Terampil	2	0,6
≤ 65	Kurang Terampil	17	54
Jumlah		31	100

Deskripsi pencapaian keterampilan siswa pada siklus 1 dapat dijelaskan dengan kategori sangat terampil sejumlah 0,3 % dan terampil 38 %, cukup terampil 0,6 %, dan kurang terampil 54%.

Tabel 5. Deskripsi Kategori Psikomotor

Nilai kognitif	Kategori	Siklus II	
		Siswa	%
≥ 85	Sangat Terampil	16	49
70-79	Terampil	7	22
65-69	Cukup Terampil	4	0, 12
≤ 65	Kurang Terampil	4	0, 12
Jumlah		31	100

Deskripsi pencapaian keterampilan siswa pada siklus 2 dapat dijelaskan dengan kategori sangat terampil sejumlah 49 %, terampil 22 %, cukup terampil 0, 12 %, dan kurang terampil 0, 12 %.

Tabel 6. Deskripsi Kategori Psikomotor

Nilai afektif	Kategori	Siklus III	
		Siswa	%
≥ 85	Sangat Terampil	1	10
70-89	Terampil	30	90
65-69	Cukup Terampil	0	0
≤ 65	Kurang Terampil	0	0
Jumlah		31	100

Deskripsi pencapaian keterampilan siswa pada siklus 3 dapat dijelaskan dengan kategori sangat terampil 1 %, terampil 90 %, cukup terampil 0 %, dan kurang terampil 0 %.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan dari Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IX MTsN 02 Muara Bungo, adalah sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran role plying sesuai dengan harapan dan kriteria keberhasilan pencapaian ketuntasan karena memenuhi kuota 85%.
2. Pada siklus satu pencapaian ketuntasan hanya sebesar 38 % dari jumlah siswa 31 orang. Pada siklus 2 dapat meningkat sebesar 80 % siswa tuntas di atas KKM 65. Siklus 3 terjadi peningkatan ketuntasan yaitu mencapai 100 % dibandingkan hasil siklus pertama dan kedua.
3. Penerapan Model Pembelajaran role playing dalam kelompok kecil pembelajaran dapat memudahkan pemahaman materi PKn siswa, sekaligus mengembangkan keterampilan psikomotor siswa, karena terbangun dengan lebih baik dalam aktivitas kerjasama di antara siswa.
4. Penggunaan Lembar Pemeranan Siswa dapat mengarahkan belajar penemuan siswa dalam langkah-langkah model role playing yang efektif bagi siswa. Siswa dapat saling bersosialisasi dan saling tukar informasi dan ide atau langkah - langkah kerja untuk menyelesaikan suatu masalah sesama teman sebayanya dalam kelompok belajar.

PENELITIAN LANJUTAN

Setelah pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas IX MTsN 02 Muara Bungo, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru perlu mempelajari dan menggali terus menerus model role playing, agar siswa dalam pembelajaran agar dapat memahami pengetahuan melalui pemeranan perilaku tokoh. Hal itu, membantu mempermudah proses belajar mereka dengan memperhatikan permasalahan sosial di lingkungan.
2. Guru harus menyiapkan rancangan pembelajaran dengan sebaik-baiknya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Guru harus memotivasi siswa bahwa mereka sebagai pembelajar memiliki jiwa dengan potensi yang lebih dan unik, sehingga guru dapat memediasi dan memfasilitatori siswa agar dapat mengembangkan kemampuannya dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ali, Muhammad. (2004). *Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya*. Tersedia: [http://www.sarjanaku.com /2011/03/ pengertian-definisi-hasil-belajar.html](http://www.sarjanaku.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html)
- Depdiknas. (2004). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Dikmenum.
- Dahar, R.W. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung: Erlangga.
- Darmana, A. (2014). *Internalisasi nilai tauhid pada pembelajaran kimia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami nilai-nilai agama dan kimia. (S3 Experimen)*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Gagne, R.M., Wager, W. W., Golas, K. C., dan Keller, J. M. (2005). *Principles of instructional design* (5 ed). USA: Thomson Learning Academic Resource Center.
- Hamdani, R. A. (2016). *Pengembangan pembelajaran berbasis materi integrasi untuk mencapai kompetensi kerja industri siswa sekolah menengah kejuruan (S3)*, Universitas Pendidikan Bandung, Bandung.
- Nana, Sudjana. (1989). *Dasar-dasar PBM*. Bandung : CV. Sinar Baru.
- Nanang, Hanafiah; dan Cucu, Suhana. (2012). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ngalim, Purwanto. (1995). *Psikologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ruddell, Rapp & Martha. (2007). *Teaching Content Reading and Writing*, 5th Edition. Viginia: Wiley Global Education.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran tematik terpadu, teori, praktik dan penilaian*. Jakarta: Grafindo.
- Sorli, A.S & Klinar, Dusan. (2010). *Integration of Science and Religion with Self Experience of the Observer. Journal for Interdisciplinary Research on Religion and Science*, No. 7, July 2010.
- Vicente., G., Llorent., J., & Carolina, I. (2013). *Religion as social curriculum: education, values and Islam in Europe. Educ. Pesqui, São Paulo, , 39, n.4, 1017-1028.*