Science and Education Journal
Vol 5 No 2 (2026)
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas V SDN 51 Sumarambu Kota Palopo

Riskal[1], A Akram Mirzyam[2], Rafli[3]
[1]UIN Palopo, riskalr73@gmail.com
[2]UIN Palopo, andiakram002@gmail.com
[3]UIN Palopo, 2202010087@uinpalopo.ac.id

Abstrak

Latar belakang masalah terkait penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 51 Sumarambu Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode Role Playing serta mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode tersebut pada materi "Mari Hidup Sederhana dan Ikhlas Beramal". Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar (pilihan ganda), lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Aktivitas guru meningkat dari 70% (siklus I, kategori cukup) menjadi 90% (siklus II, kategori sangat baik). 2) Aktivitas siswa meningkat dari 40% (siklus I, kategori sangat kurang) menjadi 90% (siklus II, kategori sangat baik). 3) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai dari 68,88 (siklus I) menjadi 87,22 (siklus II), serta ketuntasan klasikal dari 44,44% menjadi 88,88%. Dengan demikian, penerapan metode Role Playing efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 51 Sumarambu Kota Palopo.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar*.

Abstract

The application of the Role-Playing method in Islamic Religious Education and Character Education to improve student learning outcomes in Grade 5 at SDN 51 Sumarambu, Palopo City. This study aims to describe the process of implementing the Role-Playing method and to determine the improvement in students' learning outcomes through this method on the topic "Let's Live Simply and Act with Sincerity." This thesis employs Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles. Each cycle included the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research instruments used included learning outcome tests (multiple choice), observation sheets for teacher and student activities, and documentation. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The research results indicate that: 1) Teacher activity increased from 70% (Cycle I, adequate category) to 90% (Cycle II, very good category). 2) Student activity increased from 40% (Cycle I, very poor category) to 90% (Cycle II, very good category). 3) Student learning outcomes showed a significant improvement, with the average score rising from 68.88 (Cycle I) to 87.22 (Cycle II), and the class mastery rate increasing from 44.44% to 88.88%. Thus, the implementation of the Role-Playing method effectively improved student learning outcomes in Islamic Religious Education and Character Education in Grade 5 at SDN 51 Sumarambu, Palopo City.

Keywords: *Role-Playing Method, Learning Outcomes, Islamic Religious Education and Character Education, Classroom Action Research, Elementary School*.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Corresponding Author:
Riskal

UIN Palopo, riskalr73@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan tidak pernah terlepas dari proses pembelajaran di kelas, dalam pembelajaran bukan tentang proses mengamati, memahami, dan melihat saja namun perlu disetarakan dengan sikap dan pemahaman keterampilan. Salah satunya ialah keterampilan untuk berbahasa yang terdiri dari membaca, berbicara, menyimak, serta menulis, semua keterampilan yang dikemukakan semuanya penting serta terkait antara satu dan lainnya, namun dalam penelitian ini lebih memfokuskan kepada keterampilan berbicara peserta didik di kelas (Amertya Azahra,dkk. 2024).

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang esensial dalam proses komunikasi, karena melalui keterampilan ini seseorang dapat mengungkapkan gagasan, perasaan, dan informasi secara lisan kepada orang lain. Dalam konteks pembelajaran, keterampilan berbicara tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky dalam teori konstruktivisme sosial, yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif peserta didik sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan penggunaan bahasa dalam lingkungan belajar (Tarigan. 2021). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang melibatkan komunikasi aktif seperti Role Playing sangat relevan untuk mengembangkan keterampilan berbicara sekaligus membangun pemahaman nilai-nilai agama melalui pengalaman langsung.

Pembelajaran agama Islam memiliki tujuan utama menanamkan nilai-nilai keislaman secara menyeluruh dalam aspek batin, perasaan, dan pemikiran manusia. Tujuan ini diarahkan untuk membentuk individu yang memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT secara utuh. Dalam konteks dunia pendidikan, penguatan karakter menjadi salah satu pendekatan strategis dalam menjawab berbagai tantangan moral dan sosial yang muncul. Sekolah, sebagai tempat berlangsungnya proses pendidikan formal, diharapkan mampu menjadi pelaksana nyata dari tujuan pendidikan karakter tersebut. Salah satu wujud nyata karakter adalah tanggung jawab, yang tercermin dalam perilaku seperti menyelesaikan tugas, serta berpartisipasi aktif hingga akhir dalam proses pembelajaran (Almaydza Pratama Abnisa, dkk. 2023).

Islam sebagai ajaran yang komprehensif memandang pendidikan agama bukan sekadar aktivitas formal, melainkan sebuah proses sadar dan penuh keikhlasan dalam membentuk dasar spiritual manusia. Inti dari pendidikan ini terletak pada penanaman nilai-nilai keimanan yang membimbing perilaku dan cara berpikir individu agar sejalan dengan tuntunan Ilahi. Oleh karena itu, pendidikan Islam perlu hadir di seluruh jenjang dan jenis pendidikan, karena perannya sangat krusial dalam menumbuhkan pribadi yang berkarakter luhur. Dalam praktiknya, pembelajaran agama menjadi sarana strategis untuk menjadikan nilai-nilai keislaman sebagai fondasi moral dan etika, baik dalam kehidupan individu maupun dalam konteks berbangsa dan bernegara. Pendidikan ini diarahkan untuk mencetak generasi yang senantiasa memperbaiki diri, memperdalam keimanan, meningkatkan ketakwaan, dan menjunjung tinggi budi pekerti. Nilai-nilai akhlak yang luhur menjadi cerminan utama dari keberhasilan pendidikan tersebut, yang terwujud dalam sikap, sopan santun, serta kesadaran etis dalam kehidupan sehari-hari (Safitri, 2023).

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Metode pembelajaran merupakan pendekatan yang diterapkan oleh guru atau pendidik untuk menyamPendidikan Agama Islamkan materi kepada peserta didik dengan cara yang terencana dan sistematis, yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan (Muhammad Yusuf, 2024). Metode merupakan cara yang digunakan untuk mencaPendidikan Agama Islam tujuan dengan lebih mudah dan teratur. Dalam proses pembelajaran, pendidik perlu memilih metode yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Hasriadi, 2022). Metode pembelajaran digunakan pendidik untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

Peserta didik Sekolah Dasar merupakan peserta didik yang berada dalam tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang pesat. Dalam proses pembelajaran, mereka memerlukan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar . Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang tidak hanya menanamkan aspek keagamaan, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari (Slameto, 2022) .

Namun dalam kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas masih cenderung dilakukan secara konvensional, seperti ceramah atau membaca buku teks, yang membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran[1]. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan menyenangkan agar peserta didik lebih tertarik dan mampu memahami nilai-nilai keagamaan serta budi pekerti secara mendalam (Hamdani, 2021).

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, pendidik dituntut untuk memilih metode pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan Pendidikan Agama Islamkan materi secara teoritis, tetapi juga mampu membentuk karakter dan keterampilan sosial siswa. Beberapa metode yang umum digunakan di kelas antara lain metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Metode ceramah efektif dalam menyampaikan Pendidikan Agama Islamkan materi secara langsung, sedangkan metode diskusi dan tanya jawab mendorong partisipasi aktif serta kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, untuk pembelajaran yang menekankan pada nilai-nilai moral dan penghayatan ajaran agama, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Metode Role Playing. Metode Role Playing adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara peserta didik memerankan suatu tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga peserta didik berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari. Metode Role Playing juga dapat diartikan sebagai salah satu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan memerankan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Dalam pelaksanaannya, peserta didik mendapat tugas dari pendidik untuk memerankan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial tersebut (Baniah, 2021).

Metode Role Playing berfokus pada pengembangan imajinasi, penghayatan, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam memerankan suatu peran atau situasi tertentu. Melalui metode ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami materi pelajaran melalui pengalaman langsung, baik secara emosional maupun sosial. Metode ini tidak hanya membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga mendukung mereka dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta memahami

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

nilai-nilai moral dan sosial. Metode Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta membentuk karakter peserta didik secara positif, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Putri, 2021).

Metode Role Playing tidak hanya membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan akademik mereka, tetapi juga membantu mereka dalam mengelola interaksi sosial dan perilaku sehari-hari. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai agama seperti akidah dan akhlak melalui pengalaman bermain peran yang relevan dengan kehidupan nyata. Dengan pendekatan yang aktif dan kontekstual, metode Role Playing dapat membantu peserta didik mengembangkan perilaku belajar yang lebih baik, sekaligus menanamkan nilai-nilai keagamaan secara lebih mendalam dan bermakna (Pratiwi, 2021).

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan membentuk karakter peserta didik agar memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik peserta didik. Salah satu pendekatan yang efektif adalah metode Role Playing, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan situasi atau tokoh tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Metode ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, memperdalam pemahaman, serta membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Melalui Role Playing, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep abstrak seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama, karena mereka mengalami langsung simulasi nilai-nilai tersebut dalam konteks nyata. Penerapan metode ini sejalan dengan semangat Al-Qur'an, sebagaimana tercantum dalam Q.S An-Nahl ayat 125:

أَحْسَنُ هِيَ بِالَّتِي وَجَادِلْهُم الْحَسَنَةِ وَالْمَوْعِظَةِ بِالْحِكْمَةِ رَبِّكَ سَبِيلِ إِلَىٰ ادْعُ

Terjemahnya :

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik, dan bantahlah mereka dengan cara yang baik." (Q.S. An-Nahl: 125)

Ayat ini mengandung pesan penting bahwa pendidikan dan dakwah harus dilakukan dengan cara yang bijak, menyenangkan, dan menyentuh hati, yang dalam konteks pendidikan dapat diterjemahkan melalui strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti metode Role Playing. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai ajaran Islam dalam perilaku mereka. Metode Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik, karena mendorong mereka untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan berempati terhadap situasi yang diperankan. Dengan demikian, penerapan metode Role Playing diharapkan menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah dasar.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 51 Sumarambu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah. Meskipun metode ini memudahkan guru dalam menyampaikan Pendidikan Agama Islamkan materi secara langsung, penerapannya kurang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, cepat merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran secara optimal. Dampaknya, hasil belajar yang dicaPendidikan Agama Islam pun kurang memuaskan dan belum mencerminkan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan alternatif metode pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Penelitian ini dilandasi oleh kebutuhan akan inovasi dalam strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang sekolah dasar. Realitas di lapangan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

menunjukkan bahwa pendekatan yang bersifat satu arah belum sepenuhnya mampu membangkitkan hasil belajar peserta didik. Metode Role Playing dipandang sebagai alternatif yang relevan karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun metode ini telah banyak diterapkan dalam bidang pembelajaran lainnya, kajian yang secara spesifik mengevaluasi efektivitasnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih sangat terbatas. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada penerapan metode Role Playing di kelas V SDN 51 Sumarambu guna meninjau pengaruhnya terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik secara empiris dan kontekstual.

Penelitian ini juga memberikan tinjauan mendalam mengenai bagaimana metode Role Playing dapat memengaruhi proses pembelajaran peserta didik, khususnya dalam menumbuhkan minat dan pemahaman terhadap nilai-nilai ajaran Islam. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya diajak memahami materi secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya melalui peran-peran yang mencerminkan kehidupan sehari-hari. Aktivitas bermain peran memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai seperti akidah dan akhlak mulia, karena peserta didik dilibatkan secara emosional dan sosial dalam situasi yang relevan. Dengan diterapkannya metode Role Playing di kelas V SDN 51 Sumarambu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta menjadi alternatif strategis yang efektif dalam membentuk karakter dan moral peserta didik sejak dini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas V SDN 51 Sumarambu Kota Palopo".

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar (pilihan ganda), lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran), dalam menerapkan pembelajaran *Role Playing* peneliti (sebagai guru) menggunakan metode pembelajaran ini agar siswa aktif dan mudah memahami materi pelajaran.

Rendahnya tingkat kemampuan berfikir kritis pada siswa diakibatkan oleh penerapan metode pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak berpusat pada siswa. sehingga diperlukannya metode pembelajaran yang inovatif yang dapat menjadikan siswa untuk aktif, salah satu metode pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Menurut Hidayati *role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain. Menurut Prastowo mengatakan bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Sedangkan menurut Sudjana metode *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Dengan digunakan metode pembelajaran *role playing* bertujuan untuk membantu siswa menjadi lebih aktif dan tidak bersifat pasif pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran,

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

terutama pada Pelajaran PAI dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode *role playing* diharapkan bisa mengaktifkan suasana belajar siswa pada materi yang diberikan dan mengkreasi kembali peristiwa, perbuatan yang pernah dialami siswa atau disaksikan secara langsung.

Adapun penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing- masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dan setiap pertemuan memiliki alokasi waktu yang sama yaitu 3x35 menit. Penelitian tindakan kelas ini diharapkan bisa memperbaiki keterampilan guru dalam mengajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI melalui metode *Role Playing* pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 hasil observasi aktivitas guru mencapai 70%, hasil observasi aktivitas siswa yaitu 40%, jumlah siswa tuntas sebanyak 8 orang siswa, jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang siswa dan nilai rata-rata 68,88%. Untuk itu peneliti perlu melanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I dan memperbaiki hasil belajar siswa.

Siklus II hasil observasi aktivitas guru mencapai 90%, hasil observasi aktivitas siswa 90%, jumlah siswa tuntas sebanyak 16 orang siswa, jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang siswa dan nilai rata-rata 87,22%. Berdasarkan hasil observasi dan tes yang diisi oleh siswa dapat disimpulkan bahwa guru telah mampu mempertahankan dan meningkatkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran *Role Playing*. Hal ini didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan semakin baiknya kegiatan pembelajaran berdasarkan *observer*. Tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan berdasarka ketuntasan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, berdasarkan hasil tes siklus II hasil belajar PAI telah sesuai dengan target yang ingin dicapai. Karena tingkat hasil belajar sudah tercapai, maka peneliti (sebagai guru) tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 4.3. Ringkasan Evaluasi Siklus I dan II

Siklus ke	**I**	**II**
Obsevasi Aktivitas Guru	70%	90%
Obsevasi Aktivitas Siswa	40%	90%
Jumlah Siswa Tuntas	8	16
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	10	2
Rata-rata	68,88	87,22
Ketuntasan klasikal	44,44%	88,88%

Jadi, dilihat pada tabel 4.3 ringkasan evaluasi siklus I dan II. Pada siklus 1 dan siklus II tahapan-tahapan telah dilaksanakan dengan baik sehingga memberikan dampak dan perbaikan positif bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga membuat siswa menjadi lebih aktif, nilai siswa menjadi meningkat dan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil observasi aktivitas guru dalam menerapkan metode *Role Playing* pada siklus 1 mencapai 70%, meningkat pada siklus II menjadi 90%. Observasi aktivitas siswa pada siklus 1 dalam mengikuti metode pembelajaran *Role Playing* mencapai 40%, meningkat pada siklus II menjadi 90%. Sedangkan pada aspek hasil belajar terjadi peningkatan ketuntasan individu dari 8 orang siswa pada siklus I menjadi 16 orang siswa pada siklus II.

Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 51 Sumarambu ini dibuktikan dengan adanya

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

peningkatan hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus II. Temuan ini sejalan dengan teori Hidayati *role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di pakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain. Menurut Prastowo mengatakan bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Menurut Kartini Lana mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dengan memainkan peran tokoh-tokoh yang ada dalam hubungan sosial, sehingga siswa dapat melibatkan keterampilan emosional sebagai orang lain di luar dirinya.

KESIMPULAN

Penerapan metode Role Playing dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 51 Sumarambu Kota Palopo dari peningkatan aktivitas guru dalam menerapkan metode Role Playing pada siklus 1 mencapai 70%, dan meningkat pada siklus II menjadi 90%. Observasi aktivitas siswa pada siklus 1 dalam mengikuti metode pembelajaran Role Playing mencapai 40%, meningkat pada siklus II menjadi 90%. Dan penerapan Metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 51 Sumarambu Kota Palopo. Dari 18 orang yang mengikuti pembelajaran dan evaluasi pada siklus I, terdapat 8 orang siswa yang tuntas pada siklus I dan yang tidak tuntas sebanyak 10 orang siswa dengan rata- rata mencapai 68,88%. terdapat 18 orang siswa yang mengikuti pembelajaran dan evaluasi pada siklus II, 16 orang siswa yang tuntas pada siklus II dan yang tidak tuntas hanya 2 orang siswa dengan rata-rata mencapai 87,22%. Kenaikan hasil belajar dari 8 siswa menjadi 16 siswa maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa baik secara individual maupun klasikal pada siklus II dan itu menunjukkan bahwa metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 51 sumarambu Tahun Pelajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

Abnisa, Almaydza Pratama, dan Muhammad Ihsan. "Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Siswa SMP Paramarta Unggulan Ciputat Tangerang Selatan." TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah 2, no. 2 (30 Desember 2023): 88–93 https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v2i2.414.

Andini, Aulia Nur, Dan Ikrima Mailani. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Sdn 017 Jaya Kopah Kecamatan Kuantan Tengah" 3 (2022).

Arsyad, Arsyad, Dan Wahyu Bagja Sulfemi. "Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar Ips." Jurnal Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia) 3, No. 2 (1 September 2018): 41. Https://Doi.Org/10.26737/Jpipsi.V3i2.1012.

Azahra, Amertya, Ahmad Sabri, dan Sasminelwati Sasminelwati. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik di SMPN 1 Ampek Angkek." ISLAMIKA 6, no. 3 (1 Juli 2024): 1465–73. https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.5167.

Aziz, Asep Abdul, Ajat Syarif Hidayatullah, Uus Ruswandi, dan Bambang Samsul Arifin. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pendidikan Agama Islam) di Sekolah Dasar." Jurnal Penelitian Pendidikan Islam 9, no. 1 (16 Juli 2021): 63. https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Dewi Anggraeni, Anastasia. "Metode Role Playing dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan." Jurnal Pendidikan Progresif 8, no. 1 (30 April 2018): 29–35. https://doi.org/10.23960/jpp.v8.i1.201804.

Hasriadi. "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi." Jurnal Sinestesia 12, no. 1 (2022). https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161.

Jamaluddin, Jamaluddin. "MINAT BELAJAR (Tinjauan Guru Pendidikan Agama Islam)." Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan 11, no. 1 (28 Juni 2019): 14–23. https://doi.org/10.47435/al-qalam.v1i1.56.

Kementerian Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahnya. Jakarta Timur: Maghfirah Pustaka, 2016.

Latifah, Nahdliatul, dan Ika Priantari. "Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar." Jurnal Teknologi Pendidikan 1, no. 4 (23 Januari 2024): 10. https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94.

Makmur, dan St Marwiyah. "Pembinaan Pendidikan Agama Islam Bagi Narapidana Kasus Narkoba Di Lembaga Pemasyarakatan." Didaktika: Jurnal Kependidikan 12, no. 4 (2023). https://doi.org/10.58230/27454312.1877.

Nurhasanah, Ismawati Alidha, Atep Sujana, Dan Ali Sudin. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya" 1, No. 1 (2016).

Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah 3, No. 1 (27 Juni 2018): 171. Https://Doi.Org/10.33511/Misykat.V3n1.171.

Prihatini, Effiyati. "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA." Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 7, No. 2 (25 September 2017). Https://Doi.Org/10.30998/Formatif.V7i2.1831.

RI, Kementerian Agama. Tafsir Tahlili Al-Qur'an Dan Tafsirnya (Edisi Yang Disempurnakan). Jakarta: Departemen Agama RI, 2022. Http://Archive.Org/Details/Tafsir-Tahlili-Jilid-1.

Safitri Safitri, Sa'baniah Sa'baniah, Dan Eko Nursalim. "Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kaubun." ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan 2, No. 1 (30 Oktober 2023): 30–45. Https://Doi.Org/10.59246/Alfihris.V2i1.568.

Suryanih, Siti, dan Evi Latifah. "Penerapan Metode Role Playing Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Pada Materi Indahnya Saling Menghargai," 2022.

Syafrin, Yulia, Muhiddinur Kamal, Arifmiboy Arifmiboy, dan Arman Husni. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." Educativo: Jurnal Pendidikan 2, no. 1 (2023). https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111.

Yanto, Ari. "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips." Jurnal Cakrawala Pendas 1, No. 1 (2 Januari 2015). Https://Doi.Org/10.31949/Jcp.V1i1.345.

Yusuf, Muhammad, Andi Marauleng, Islamiah Syam, Siti Masita, Marsuanti Marzuki, dan Mawaddah. "Metode-Metode Dalam Pembelajaran (Pengertian, Tujuan, Prinsip-Prinsip, Penentuan Metode, Dan Efektivitas Penggunaan Ragam Metode Pembelajaran)." Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam 1, no. 3 (2024).

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

https://journal.salahuddinalayyubi.com/index.php/Aljpendidikanagama ISLAM/article/view/70.

Dwi Susilowati "Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran"Edunomika – Vol. 02, No. 01 (Pebruari 2021) https://jurnal.stieaas.ac.id/index.php/jie/article/download/175/138/397