

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 017 PULAU KUMPAI KECAMATAN PANGEAN

Arkindi Eka Saputra,¹ Zulhaini,² Helbi Akbar³

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email : 1arkindiekasaputra@gmail.com, 2zulhainimizi@gmail.com,

3helbiakbar2@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean, maka metode *Role Playing* diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar tersebut. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 017 Pulau Kumpai Kecamatan Pangean. Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dalam tiga siklus di mana yang menjadi subjeknya adalah siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai yang berjumlah 16 orang. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis yang digunakan adalah teknik kualitatif yang dibantu dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase peningkatan dari 50,0% pada Pra Siklus menjadi 56,25% di Siklus 1. Kemudian meningkat lagi menjadi 87,50% di Siklus 2 dan 100,0% pada saat Siklus 3.

Kata Kunci: *Role Playing*, Hasil Belajar

Abstract:

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth grade students in Islamic Religious Education and Budi Pekerti subjects at SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Pangean District, so the Role Playing method is applied to improve these learning outcomes. Thus the purpose of this study was to determine whether the Role Playing method can improve the learning outcomes of fourth grade students in Islamic Religious Education and Cultivation subjects at SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Pangean District. This research is a type of Classroom Action Research (PTK) which is carried out in three cycles where the subjects are fourth grade students at SD Negeri 017 Pulau Kumpai totaling 16 people. While the data collection techniques used are observation, interviews, tests, and documentation. The analysis technique used is a qualitative technique assisted by a quantitative approach. The results of this study indicate that the application of the Role Playing method can improve student learning outcomes with a percentage increase from 50.0% in Pre-Cycle to 56.25% in Cycle 1. Then increased again to 87.50% in Cycle 2 and 100.0% during Cycle 3.

Keywords: *Role Playing*, Learning Outcomes

Pendahuluan

Hasil belajar siswa yang ideal, merupakan implikasi dari pembelajaran yang menyenangkan, penuh semangat, dan tidak membuat siswa cemas, serta mampu mendorong mereka untuk berani berpendapat. Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, hal ini sangat dipengaruhi oleh kecakapan seorang guru dalam menetapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.¹

Terlebih pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini dikarenakan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa terbilang amat kompleks yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penghayatan, serta pengamalan nilai-nilai ajaran Islam.² Oleh karena itu, metode pembelajaran yang kreatif menjadi kunci, agar siswa dapat difasilitasi secara optimal untuk meraih hasil belajar yang ideal.³

Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran *Role Playing* yang mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif, mandiri, dan mau bekerjasama dalam menuntaskan tugas-tugas belajar.⁴ Metode ini secara teoritis dapat berkontribusi signifikan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa dengan menghadirkan suasana menyenangkan.⁵

Secara konseptual, metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena ada melibatkan mereka secara langsung dalam serangkaian simulasi situasi nyata yang berkaitan dengan pembahasan atau materi ajar. Sehingga konsep-konsep yang ingin dipelajari dapat dipahami dengan lebih mudah melalui pengalaman bermain peran.⁶ Selain itu, metode *Role Playing* juga dapat memperkuat pemahaman siswa dengan terciptanya kesadaran atau penghayatan terhadap peran yang mereka mainnya di pembelajaran. Kesan-kesan positif dan aspek kognitif pada materi dapat diserap dengan baik melalui penerapan metode ini saat belajar.⁷

Berdasarkan tinjauan pendahuluan di SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean, diketahui bahwa guru telah menyelenggarakan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bagi siswa kelas IV. Metode yang diterapkan adalah Ceramah dengan menggunakan Tanya-Jawab dan mengarahkan siswa untuk membaca bahan teks sebagai upaya penguatan terhadap materi ajar.⁸

Namun, terkait dengan hasil belajar siswa, ditemukan bahwa secara representatif belum mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan rata-rata kelas hanya 74,38 dan ketuntasan klasikal sebesar 50,0%. Nilai rata-rata ini masih di bawah nilai KKM yang harus dicapai

¹ Hamzah B.Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, Jakarta:Bumi Aksara, 2014, hal. 76

² Mutmainna Binti Makmur, "Kreativitas Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI" dalam *UNISAN JURNAL: Jurnal Manajemen dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 7, 2024, hal. 143-144.

³ Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rinelka Cipta, 2016), hal. 35

⁴ Yusuf, dkk., "Efektivitas Ragam Metode dalam Pembelajaran PAI" dalam *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 3, 2024, hal. 240.

⁵ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017), hal. 84

⁶ Holifah, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" dalam *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, Vol. 1, No. 2, 2025, hal. 292.

⁷ Nafiah, dkk., "Tinjauan Metode *Active Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" dalam *IHSAN*, Vol. 2, No. 4, 2025, hal. 193-194.

⁸ Hasil Observasi di kelas IV SDN 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean, tanggal 22 Mei 2023 pukul 08.05 WIB.

siswa, yakni 75 untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.⁹

Berdasarkan uraian gejala di atas, peneliti merasa perlu untuk menerapkan metode *Role Playing* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penerapan metode tersebut dilakukan melalui prosedur Penelitian Tindakan Kelas yang mengacu pada uraian konseptual bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dan didukung pula oleh beberapa fakta literatur dari penelitian terdahulu.

Di antaranya adalah penelitian Syifa Fitrahmatika dan Rahman Afandi yang hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat memperkuat pemahaman kognitif siswa sehingga ikut meningkatkan pula hasil belajar mereka secara signifikan.¹⁰ Demikian pula di penelitian Keis dkk., di mana penerapan metode *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara simultan berdasarkan persentase KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) 58,06% di fase Pra Siklus, menjadi 64,51% di Siklus I dan 90,32% di Siklus II.¹¹

⁹ Dokumentasi Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kec. Pangean, Tahun Pelajaran 2024/2025.

¹⁰ Syifa Fitrahmatika dan Rahman Afandi, "Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Kota Banjar" dalam *Khulasah Islamic Studies Journal (KISJ)*, Vol. 7, No. 2, 2025, hal. 204.

¹¹ Keis, dkk., "Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII" dalam *AL-QALAM*, Vol. 17, No. 1, 2025, hal. 367.

Sedangkan pada penelitian Robi Muzaqi, metode *Role Playing* secara substansial ternyata dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi dengan besaran pengaruh mencapai 66,76%.¹²

Oleh karena itu, direncanakanlah suatu Penelitian Tindakan Kelas dengan fokus penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bagi siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean, untuk mengatasi permasalahan pada hasil belajar mereka.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*, sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan belajar melalui proses implementasi suatu komponen belajar seperti model, strategi, metode ataupun teknik dan lain-lain.¹³

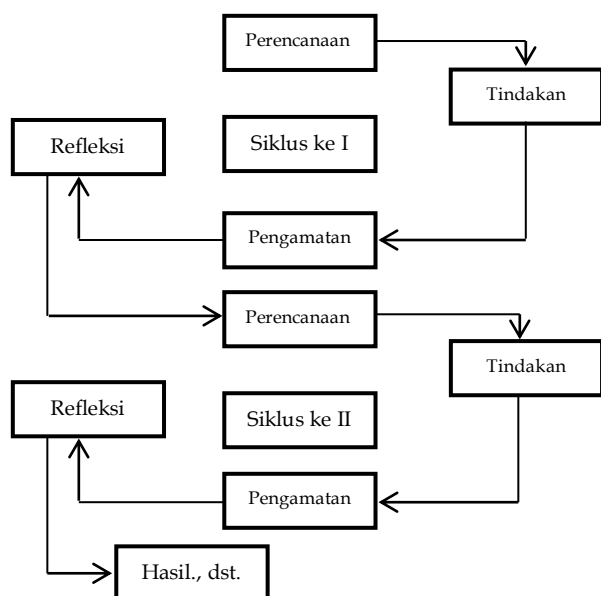
Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 16 orang di SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean. Penetapan subjek ini dilakukan dengan teknik *Total Sampling* di mana seluruh populasi dijadikan sebagai subjek yang diteliti.¹⁴ Adapun pemberian tindakan di dalam prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yang meliputi Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan serta Refleksi. Prosedur yang dimaksud dapat dilihat pada kerangka berikut ini:

¹² Roby Muzaqi, "Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas XI SMA Ciledug Al-Musadaddiyah, Garut)" dalam *AEJ: Advances in Education Journal*, Vol. 1, No. 5, 2025, hal. 457.

¹³ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), hal. 41.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta. 2019), hal. 134.

Gambar 1: Siklus Penelitian Tindakan Kelas¹⁵



Adapun teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi dengan teknik analisis kualitatif yang dibantu pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini akan sangat membantu peneliti untuk melihat peningkatan hasil belajar pada siswa dalam beberapa siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas.¹⁶

Pembahasan

Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu cara untuk membelajarkan siswa dengan memberikan simulasi bermain peran sesuai dengan tujuan dan materi dalam pembelajaran.¹⁷ Metode ini pada dasarnya dapat mengembangkan penghayatan siswa dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu sehingga mereka dapat menyerap ide-ide, nilai karakter,

dan konsep yang relevan dengan tokoh yang mereka perankan.¹⁸

Menurut Hamzah B. Uno, ada sembilan langkah prosedural dalam penerapan metode *Role Playing*, sebagaimana yang dikutip oleh Istarani sebagai berikut:¹⁹

1. Guru menjelaskan kepada siswa tentang topik apa yang menjadi bahasan dalam pembelajaran.
2. Guru dan siswa membahas karakter lalu menentukan siapa yang akan memainkan karakter tersebut dalam bermain peran.
3. Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.
4. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat untuk memberi tanggapan.
5. Permainan peran (*Role Playing*) dilaksanakan sesuai dengan yang telah didiskusikan.
6. Guru bersama siswa mendiskusikan serta mengevaluasi permainan peran tadi.
7. Pengulangan bermain peran pada siswa lainnya.
8. Guru dan siswa mengaitkan peran yang dimainkan dengan realitas di kehidupan sehari-hari untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.
9. Siswa diajak untuk membuat kesimpulan sesuai dengan materi.

Dalam penelitian ini, metode *Role Playing* diterapkan sebagai tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean. Penerapan metode ini dilaksanakan dalam masa tiga siklus ditambah satu tahap

¹⁵ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2016). hal. 42

¹⁶ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, hal. 281

¹⁷ Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Metode dan Strategi pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka insani Madani, 2018), hal. 99.

¹⁸ Oemar Alauddin Haddade, *Permainan sebagai Media Pembelajaran Arab* (Makassar: Alauddin University Press, 2014), hal. 57-58

¹⁹ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), hal. 75-76

Pra Siklus dengan pembahasan sebagai berikut:

1. Tahap Pra Siklus

Tahap Pra Siklus ini dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2025 untuk melihat bagaimana aktivitas pembelajaran pada siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean, di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dalam tahap pra siklus ini, peneliti menemukan bahwa pokok bahasan “Mengenal Sholat Jumat” disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode Ceramah. Metode ini cenderung bersifat normatif meskipun di dalam aktivitas belajar, guru tetap memberikan variasi sebagai langkah penguatan untuk memahami materi kepada siswa melalui sesi tanya jawab, mengarahkan siswa untuk membaca bahan teks, dan pemberian tugas berbentuk pekerjaan rumah (PR) agar pokok bahasan “Mengenal Sholat Jumat” semakin dipahami oleh siswa.

Adapun hasil belajar siswa kelas IV pada tahap pra siklus ini, diketahui sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Belajar Siswa pada Tahap Pra Siklus

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Alpin Aprilio	70	Tidak Tuntas
2.	Arumi Yuliara	78	Tuntas
3.	Bunga Citra Lestari	74	Tidak Tuntas
4.	Dego Novianda	73	Tidak Tuntas
5.	Diexi Cahaya Putri	75	Tuntas
6.	Gianda Revalina	79	Tuntas
7.	Junespa	77	Tuntas
8.	Junio Putri	68	Tidak Tuntas
9.	Melfa Junra Abendri	72	Tidak Tuntas
10.	M. Rusdi Anuddinula	72	Tidak Tuntas
11.	Rafa Aqila	73	Tidak Tuntas

12.	Rahman Gusti Ramadhan	76	Tuntas
13.	Reysa Aprila	77	Tuntas
14.	Riski Ramadhan	80	Tuntas
15.	Trio Arbi Pebrian	75	Tuntas
16.	Yeza Azzahra Putri	71	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai			1190
Rata-Rata			74,38
KKM			75
Remedial			8

Sumber: Dokumentasi Hasil Ulangan di Tahap Pra Siklus pada tanggal 21 Mei 2025.

Berdasarkan tabulasi data di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa di kelas IV secara representatif belum mampu mencapai nilai KKM 75 berdasarkan nilai rata-rata kelas yang hanya 74,38 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 50,0%. Ada separuh dari populasi kelas yakni 8 orang yang remedial atau dikategorikan “Tidak Tuntas” terkait hasil belajarnya.

Temuan ini menjadi penguat akan pentingnya pemberian tindakan kepada siswa dengan menerapkan metode *Role Playing* pada siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai agar hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan. Baik pada nilai rata-rata kelasnya maupun persentase ketuntasan secara klasikal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Tahap Siklus 1

a. Perencanaan

Pada siklus pertama ini, peneliti mulai menerapkan metode *Role Playing* di dalam pembelajaran dengan materi “Indahnya Saling Menghargai”. Pertemuan pada siklus ini dilaksanakan pada tanggal

28 Mei 2025 di hari Rabu mulai dari pukul 10.40 – 11.55 WIB.

b. Tindakan

Pada Pelaksanaan tahap Siklus 1 ini, peneliti yang bertindak sebagai guru memulai kegiatan belajar dengan menyampaikan materi pengantar, lalu membentuk siswa dalam beberapa kelompok kecil dan membimbing mereka berdiskusi membuat skenario terlebih dahulu agar setiap siswa di dalam kelompok dapat memahami dengan baik peran apa yang akan mereka mainkan serta nilai, ide atau konsep apa yang sedang dikembangkan lewat peran yang dimaksud.

Peneliti memberikan petunjuk kepada siswa untuk membaca bahan teks yang tersedia sebagai pedoman untuk memahami tiap peran yang dimainkan. Setelah siswa usai berdiskusi, maka peneliti mulai meminta tiap-tiap kelompok untuk melakukan pertunjukan dengan bermain peran. Ketika satu kelompok tampil bermain peran, maka siswa di kelompok lain bertugas sebagai pengamat dan memberikan tanggapan usai kelompok tersebut tampil. Demikian seterusnya sampai seluruh kelompok tampil.

c. Pengamatan

Pada tahap Siklus 1 ini, hasil pengamatan peneliti menemukan bahwa siswa masih belum dapat

serius dan bersungguh-sungguh dalam kegiatan belajar, terutama ketika hendak menampilkan diri bermain peran. Masih banyak yang bergurau sehingga esensi materi yang ingin disampaikan lewat *Role Playing* masih belum dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Selain itu masih banyak yang pasif saat berdiskusi dalam kelompok, sehingga saat tampil bermain peran mereka tidak optimal dalam memainkan peran tersebut.

Beberapa kendala yang peneliti temukan selama proses pengamatan adalah siswa masih belum terbiasa dengan adanya metode *Role Playing*, sehingga antusiasme mereka terhadap metode tersebut mengarah pada tindakan yang keliru seperti bergurau dan bermain-main karena menganggap metode *Role Playing* sebagai momentum bermain. Berikutnya masih belum ada siswa atau kelompok yang memberikan tanggapan usai kelompok temannya tampil.

Adapun hasil evaluasi di akhir pembelajaran yang peneliti lakukan untuk mengumpulkan data hasil belajar pada siswa, dapat dilihat tabulasinya pada tabel di bawah ini:

Tabel 2: Hasil Belajar Siswa pada Tahap Siklus 1

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Alpin Aprilio	72	Tidak Tuntas
2.	Arumi Yuliara	80	Tuntas
3.	Bunga Citra Lestari	75	Tuntas
4.	Dego Novianda	74	Tidak Tuntas
5.	Dixi Cahaya Putri	77	Tuntas

6.	Gianda Revalina	81	Tuntas
7.	Junespa	79	Tuntas
8.	Junio Putri	70	Tidak Tuntas
9.	Melfa Junra Abendri	74	Tidak Tuntas
10.	M. Rusdi Anuddinula	74	Tidak Tuntas
11.	Rafa Aqila	74	Tidak Tuntas
12.	Rahman Gusti Ramadhan	78	Tuntas
13.	Reysa Aprila	80	Tuntas
14.	Riski Ramadhan	82	Tuntas
15.	Trio Arbi Pebrian	77	Tuntas
16.	Yeza Azzahra Putri	73	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		1220	
Rata-Rata		76,25	
KKM		75	
Remedial		7	

Sumber: Hasil Evaluasi di Akhir Pembelajaran, tgl. 28 Mei 2025

d. Refleksi

Berdasarkan penyajian data di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean, pasca diterapkannya metode *Role Playing* di dalam kelas. Peningkatan ini dapat dilihat dari jumlah total nilai pada hasil evaluasi Siklus 1 yakni 1220 dengan rata-rata 76,25 yang sedikit lebih baik daripada saat Pra Siklus di mana jumlah nilai siswa hanya 1190 dengan rata-rata nilai kelas adalah 74,38.

Selain itu juga dapat dilihat dari persentase siswa yang tuntas mencapai KKM di mana pada Siklus 1 ini ada 9 orang atau meningkat menjadi 56,25% dari keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan yang tidak tuntas mencapai KKM

mengalami penurunan menjadi 7 orang atau 43,75%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibanding tahap Pra Siklus di mana siswa yang tuntas adalah 50,0% dan yang belum tuntas juga sebesar 50,0%.

Maka sebagai kesimpulan, pemberian tindakan pada siklus 1 ini sudah dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Namun pemberian tindakan dengan menerapkan metode *Role Playing* masih harus dilanjutkan pada tahap Siklus 2, karena peningkatan hasil belajar tersebut belum meyakinkan dengan rata-rata nilai hanya sedikit di atas KKM.

3. Tahap Siklus 2

a. Perencanaan

Pada Siklus 2 ini, peneliti kembali menerapkan metode *Role Playing* pada materi "Indahnya Saling Menghargai" sebagai kelanjutan dari pertemuan sebelumnya untuk sub "Saling Menghargai dalam Berdemokrasi". Pertemuan pada siklus ini dilaksanakan pada Rabu, tanggal 4 Juni 2025 mulai dari pukul 10.40 - 11.55 WIB.

b. Tindakan

Pada siklus ini, peneliti mengawali kegiatan belajar dengan menyampaikan materi pengantar, lalu dilanjutkan dengan membentuk siswa dalam kelompok agar bisa berdiskusi mempersiapkan bermain

peran sesuai dengan sub “Saling Menghargai dalam Berdemokrasi”.

Dalam hal ini, peneliti masih memberikan petunjuk kepada siswa untuk membaca bahan teks yang tersedia. Hal ini dapat memudahkan mereka dalam menyusun skenario dan memahami setiap peran yang dimainkan dalam metode *Role Playing* ini.

Setelah siswa selesai berdiskusi maka tiap-tiap kelompok maju untuk menampilkan skenarionya di mana jika satu kelompok tampil, maka kelompok lain menjadi pengamat dan diharuskan memberi tanggapan. Pada siklus 2 ini siswa tampak lebih luwes, baik dalam diskusi penyusunan skenario dan menampilkan diri di depan kelas untuk bermain peran.

c. Pengamatan

Pada tahap Siklus 2 ini, hasil pengamatan peneliti menemukan bahwa siswa tampak lebih aktif terutama dalam diskusi saat menyusun skenario dan memastikan bahwa peran yang mereka mainkan sudah benar sesuai deskripsi pada materi. Namun masih ada siswa yang kurang aktif dan kesulitan bermain peran karena tampak malu-malu dan ada juga yang belum serius saat tampil di depan kelas bermain peran.

Ada satu kendala yang cukup mengganggu kegiatan belajar pada penerapan metode *Role Playing* di

dalam kelas, yaitu siswa yang tidak disiplin soal waktu saat diskusi menyusun skenario. Sampai batas waktu yang ditentukan, mereka belum juga siap menampilkan diri, sehingga penambahan waktu berdiskusi membuat durasi penampilan kelompok berkurang. Pada bagian penutup di mana siswa diajak untuk membuat kesimpulan, juga tidak dapat dipenuhi secara optimal karena jam pelajaran sudah habis.

Adapun hasil belajar siswa pada siklus 2 ini, dapat dilihat tabulasinya pada tabel di bawah ini:

Tabel 3: Hasil Belajar Siswa pada Tahap Siklus 2

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Alpin Aprilio	77	Tuntas
2.	Arumi Yuliara	85	Tuntas
3.	Bunga Citra Lestari	82	Tuntas
4.	Dego Novianda	79	Tuntas
5.	Diexi Cahaya Putri	83	Tuntas
6.	Gianda Revalina	86	Tuntas
7.	Junespa	84	Tuntas
8.	Junio Putri	76	Tuntas
9.	Melfa Junra Abendri	79	Tuntas
10.	M. Rusdi Anuddinula	74	Tidak Tuntas
11.	Rafa Aqila	79	Tuntas
12.	Rahman Gusti Ramadhan	84	Tuntas
13.	Reysa Aprila	86	Tuntas
14.	Riski Ramadhan	88	Tuntas
15.	Trio Arbi Pebrian	82	Tuntas
16.	Yeza Azzahra Putri	74	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai			1298
Rata-Rata			81,13
KKM			75
Remedial			2

Sumber: Hasil Evaluasi di Akhir Pembelajaran, tgl. 4 Juni 2025

d. Refleksi

Berdasarkan penyajian data di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean, kembali terjadi usai diterapkannya metode *Role Playing* dalam pembelajaran. Peningkatan ini dapat dikatakan signifikan karena jumlah total nilai pada hasil evaluasi Siklus 2 yakni 1298 dengan rata-rata 81,12. Sedangkan persentase ketuntasan klasikal melonjak menjadi 87,50% dibanding hanya 56,25% pada siklus sebelumnya.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang simultan dari tiap-tiap siklus yang diteliti. Maka sebagai kesimpulan, meskipun terdapat kendala waktu penampilan kelompok yang menjadi berkurang, namun pemberian tindakan pada siklus 2 ini semakin meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara signifikan.

4. Tahap Siklus 3

a. Perencanaan

Adanya siklus ketiga pada penelitian tindakan ini, merupakan upaya peneliti untuk memastikan metode *Role Playing* memang secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara simultan. Pada siklus ini, materi yang akan menjadi

tema skenario adalah “Indahnya Saling Menghargai” dengan sub “Tata Cara Berdemokrasi dalam Pemilihan Ketua Kelas”. Pertemuan pada siklus ini dilaksanakan pada Rabu, tanggal 11 Juni 2025 mulai dari pukul 10.40 - 11.55 WIB.

b. Tindakan

Pada Pelaksanaan di Siklus 3 ini, peneliti memulai kegiatan belajar dengan menyampaikan materi pengantar lalu mengarahkan siswa berdiskusi secara berkelompok tentang skenario yang akan ditampilkan sambil tetap meminta mereka membaca bahan teks, agar skenario yang didiskusikan tetap relevan dengan materi yang ingin dipelajari. Setelah siswa selesai berdiskusi maka dilanjutkan dengan lakon bermain peran dan siswa lainnya bertindak sebagai pengamat untuk memberi tanggapan.

c. Pengamatan

Pada tahap Siklus 3 ini, hasil pengamatan peneliti menemukan bahwa jumlah siswa yang pasif semakin sedikit dan umumnya mereka sangat aktif terutama saat mendiskusikan skenario serta pembagian peran di kelompok. Meski masih ada yang belum serius dan bermain-main saat hendak tampil maupun dalam diskusi, namun sangat sedikit yang demikian sehingga secara umum mereka fokus dengan pembelajaran.

Adapun hasil belajar siswa pada siklus 3 ini, dapat dilihat tabulasinya pada tabel di bawah ini:

Tabel 4: Hasil Belajar Siswa pada Tahap Siklus 3

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Alpin Aprilio	83	Tuntas
2.	Arumi Yuliana	91	Tuntas
3.	Bunga Citra Lestari	88	Tuntas
4.	Dego Novianda	85	Tuntas
5.	Diexi Cahaya Putri	89	Tuntas
6.	Gianda Revalina	92	Tuntas
7.	Junespa	90	Tuntas
8.	Junio Putri	82	Tuntas
9.	Melfa Junra Abendri	85	Tuntas
10.	M. Rusdi Anuddinula	86	Tuntas
11.	Rafa Aqila	85	Tuntas
12.	Rahman Gusti Ramadhan	90	Tuntas
13.	Reysa Aprila	91	Tuntas
14.	Riski Ramadhan	94	Tuntas
15.	Trio Arbi Pebrian	88	Tuntas
16.	Yeza Azzahra Putri	84	Tuntas
Jumlah Nilai		1403	
Rata-Rata		87,69	
KKM		75	
Remedial		0	

Sumber: Hasil Evaluasi di Akhir Pembelajaran, tgl. 11 Juni 2025

d. Refleksi

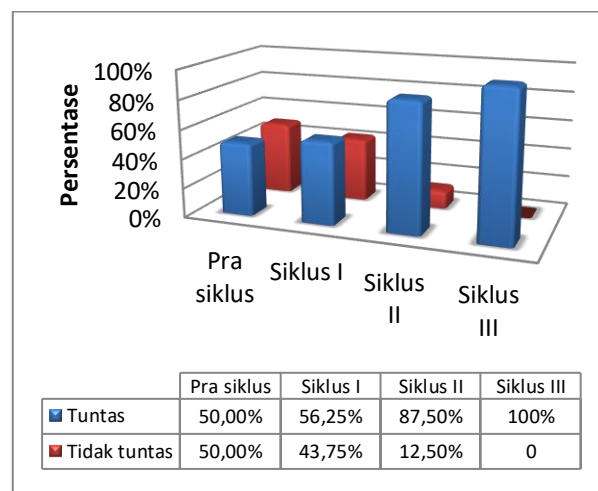
Berdasarkan penyajian data di atas, dapat disimpulkan bahwa kembali terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean, pasca diterapkannya metode *Role Playing* di dalam kelas. Peningkatan ini dapat dilihat dari jumlah total nilai pada hasil evaluasi Siklus 3

yakni 1403 dengan nilai rata-rata 87,69. Nilai ini meningkat jauh dari siklus-siklus sebelumnya.

Selain itu persentase ketuntasan klasikal juga meningkat menjadi 100,0%. Ini berarti tak ada lagi siswa yang remedial atau di kategori “Tidak Tuntas” pada siklus 3 ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean. Maka untuk pemberian tindakan dapat dihentikan sampai siklus ini.

Berikutnya grafik yang menunjukkan peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 1: Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus hingga Tuntas Siklus 3



Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan

metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 017 Pulau Kumpai, Kecamatan Pangean, pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Peningkatan ini dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas di saat Pra Siklus 74,38 dengan ketuntasan klasikal 50,0% saja yang mencapai KKM. Kemudian di Siklus 1 nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76,25 dengan ketuntasan klasikalnya 56,25%. Sedangkan di Siklus 2 nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 81,13 dan persentase ketuntasan klasikalnya menjadi 87,50%. Pada Siklus 3, nilai rata-rata menjadi 87,69 dengan persentase ketuntasan klasikal sudah 100%.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi., dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Djamarah, Syaiful Bahri., Zain, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rinelka Cipta, 2016.
- Fitrahmatika, Syifa., Afandi, Rahman. *Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Kota Banjar*. [Khulasah Islamic Studies Journal (KISJ), Vol. 7, No. 2, 2025] hlm. 189-206.
- Haddade, Oemar Alauddin. *Permainan sebagai Media Pembelajaran Arab*. Makassar: Alauddin University Press, 2014.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2017.
- Holifah, Siti., Dasuki, Moh., Sa'idah, Siti Nur., Husni, Rafeah. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. [Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development, Vol. 1, No. 2, 2025] hlm. 291-300.
- Istarani. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, 2014.
- Keis., Juhaeni., Safaruddin., Jannah, Ida Miftakhul., Salsabila, Zuha Prisma. *Penggunaan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII*. [AL-QALAM, Vol. 17, No. 1, 2025] hlm. 358-370.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018.
- Makmur, Mutmainna Binti. *Kreativitas Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI*. [UNISAN JURNAL: Jurnal Manajemen dan Pendidikan, Vol. 3, No. 7, 2024] hlm. 142-153.
- Muzaqi, Roby. *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas XI SMA Ciledug Al-Musadaddiyah, Garut)*. [AEJ: Advances in Education Journal, Vol. 1, No. 5, 2025] hlm. 454-458.
- Nafiah, Diva Anif., Hamidah, Falya., Mufidah, Siti., 'Aisy, Salmaa Rihhadatul., Zaman, Badrus. *Tinjauan Metode Active Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. [IHSAN, Vol. 2, No. 4, 2025] hlm. 187-198.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Uno, Hamzah B., Muhammad, Nurdin. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Yusuf, Muhammad., Marauleng, Andi., Syam, Islamiah., Masita, Siti., Marsuanti. *Efektivitas Ragam Metode dalam Pembelajaran PAI*. [Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 1, No. 3, 2024] hlm. 233-246.
- Zaini, Hisyam., Munthe, Bermawy., Aryani, Sekar Ayu. *Metode dan Strategi pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka insani Madani, 2018.

