

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V DI SDN 295 PINRANG

Ishak

STKIP Darud Da'wah wal Irsyad Pinrang

\*email: [ishaksamara@gmail.com](mailto:ishaksamara@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan utama yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PAI melalui penerapan metode *role playing* pada siswa kelas V di SDN 295 Pinrang. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Classroom Action Research* yang merupakan penelitian tindakan (Action Research) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran, melakukan wawancara, membuat catatan lapangan, lembar observasi, dokumentasi, dan merekapitulasi nilai hasil belajar yang diperoleh siswa dari tes pada setiap akhir siklus. Analisis data yang digunakan adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II yang mengalami peningkatan. Nilai paling rendah yang diperoleh siswa pada saat pretest adalah 40. Sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa pada saat posttest sebesar 70. Nilai tertinggi pada pretest adalah 85, sedangkan nilai tertinggi pada skor posttest sebesar 100. Hal tersebut dapat dilihat bahwa hampir semua anak mengalami peningkatan dalam pembelajaran dan telah melewati nilai KKM. Untuk hasil belajar siklus II diperoleh rata-rata N-Gain 0,77 (kategori tinggi) lebih besar dari hasil rata-rata N-Gain Siklus I yaitu 0,29, ini berarti kemampuan siswa dalam menerapkan pembelajaran aktif metode *Role Playing* yang digunakan sudah jauh meningkat dibandingkan pada siklus I dan hasil belajar yang didapat menjadi lebih efektif.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Metode *Role Playing*

### Abstract

*The main objective of this study is to find out the improvement of PAI learning results through the application of role playing methods to students of the V class in SDN 295 Pinrang. The type of method used in this study is Classroom Action Research which is an action research conducted with the aim of improving the quality of learning practice in the classroom. The technique of data collection in research is by observing the learning process, conducting interviews, making field records, observation sheets, documentation, and summarizing the value of learning results obtained by students from the test at the end of each cycle. The data analysis used is the process of systematically searching for and organizing the data obtained. The results of the study show that the learning outcomes of students from Cycle I to Cycle II have improved. The lowest score a student obtains at the time of the pretest is 40. While the lowest grade a student gets at the posttest is 70. The highest score on the pretest is 85, while the highest point on the posttest is 100. It can be seen that almost all children have improved in learning and have passed the KKM score. For the learning outcomes of Cycle II obtained an average N-Gain 0.77 (high category) greater than the average N-Gain outcome of the Cycle I is 0.29, this means the ability of students in applying active learning Role Playing method used has been much improved compared to the cycle I and the learning result achieved becomes more effective.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Role Playing Methods

## PENDAHULUAN

Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan nasional bertujuan untuk membangun kemampuan dan karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuan pendidikan nasional adalah agar siswa menjadi orang yang bertaqwa kepada Tuhan YME, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis (Pipit Fitriyani, 2018)

Peneliti berpendapat bahwa tugas guru sangat sulit karena isi Undang-Undang No. 20 tahun 2003 menunjukkan bahwa kemajuan suatu bangsa ditentukan

oleh keberhasilan pendidikannya. Negara tidak akan maju jika guru atau pendidik tidak mengembangkan potensi siswanya. Sebaliknya, jika guru atau pendidik berhasil mengembangkan potensi siswanya, akan dihasilkan orang yang cerdas, terampil, dan berkualitas (Sofyan, 2019).

Dalam pendidikan, belajar terjadi antara guru dan siswa. Meskipun ada banyak elemen penunjang yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, kemampuan pendidik (guru) untuk melaksanakan fungsi dan tanggung jawabnya sebagai guru dan menguasai mata pelajaran merupakan faktor terpenting. Pembelajaran

memerlukan keterlibatan mental siswa dan hasil kerja mereka sendiri. Kegiatan belajar aktif adalah satu-satunya cara untuk meningkatkan pembelajaran. Penjelasan dan demonstrasi tidak akan membantu. (Wahyuningsih, 2020).

Tujuan pendidikan nasional, pendidikan agama Islam di institusi pendidikan formal bertujuan untuk membantu dan mendorong siswa menjadi individu yang berprestasi: orang yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, terpelajar, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis dan bertanggung jawab. Proses belajar mengajar khususnya dalam pendidikan agama Islam, guru harus memiliki strategi atau siasat, agar peserta didik dapat belajar secara efektif serta menyenangkan. Maka salah satu langkahnya yaitu harus menguasai penggunaan metode yang baik dan tepat sehingga dapat meningkatkan kualitas (Ishak & Walid, 2023).

Pendidikan Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran agama Islam, yaitu bimbingan dan upaya terhadap siswa agar mereka dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam secara menyeluruh dan menjadikannya sebagai pandangan hidup mereka untuk keselamatan dan kesejahteraan baik di dunia maupun di akhirat. Selain itu, pendidikan agama Islam adalah upaya sistematis untuk mempersiapkan siswa untuk iman, taqwa, dan akhlak mulia. Al-Qur'an dan Hadits adalah dasar pendidikan Islam. Tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk membuat manusia beragama, yang berarti mereka mampu melaksanakan ajaran-ajaran agama dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin dalam sikap dan tindakan mereka sepanjang hidup mereka. Karakteristik pendidikan agama Islam meliputi aturan yang pasti, mempertimbangkan dua sisi kehidupan, dunia dan akhirat, meminta untuk membangun akhlak, dianggap sebagai tugas suci, dan dianggap sebagai ibadah. (Ishak, 2021)

Ada dua cara untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran: tingkat pemahaman guru dan tingkat asimilasi bahan yang diajarkan. Kemampuan mengasimilasi informasi berhubungan dengan pemahaman siswa. Kemampuan siswa dalam mempelajari materi didefinisikan sebagai kemampuan mereka untuk bertindak, melakukan sesuatu, dan mempelajari pelajaran. Perbedaan dalam kemampuan individu untuk menyerap informasi antara anak-anak dalam usia dan lingkungan kelas yang sama merupakan kendala dalam proses pembelajaran di sekolah. Akibatnya, hasil belajar menjadi kurang memuaskan.

Kegiatan pembelajaran adalah proses bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, menguasai keterampilan dan tabiat, dan membangun sikap dan kepercayaan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar dengan baik. (Indriyani, 2022)

Metode pengajaran yang tepat sangat penting untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Jika metode pengajaran guru menarik dan mudah dipahami, siswa akan lebih semangat dan senang belajar. Sebaliknya, jika metode yang digunakan tidak menarik dan sulit dipahami, siswa akan menjadi membosankan. Bermain peran (*Role Playing*) merupakan model pembelajaran yang mengatasi masalah hubungan interpersonal, terutama yang mempengaruhi kehidupan siswa. Metode ini menghasilkan pengalaman belajar yang mencakup kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami peristiwa. Melalui bermain peran, siswa berusaha mempelajari hubungan antarmanusia dengan menunjukkan dan berbicara tentangnya. Ini memungkinkan mereka untuk bersama-sama mempelajari berbagai sikap, perasaan, nilai, dan pendekatan pemecahan masalah (Sianturi, 2023).

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai "kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar." Howard Kingsley membedakan tiga jenis hasil belajar: (a) keterampilan dan kebiasaan,

(b) pengetahuan dan pemahaman, dan (c) sikap dan cita-cita. Materi dalam kurikulum dapat digunakan untuk melengkapi setiap jenis hasil belajar. Perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari belajar dapat dilihat pada perubahan dalam kebiasaan, keterampilan, sikap, kemampuan, pengetahuan, pemahaman, emosi (emosi), apresiasi (penghargaan), fisik dan etika atau tata krama, dan hubungan sosial. Perubahan dalam perilaku ini termasuk perolehan pola respons baru terhadap lingkungan (Hendarto & Tasya, 2018).

Pada dasarnya, perubahan tingkah laku adalah hasil belajar. Perilaku mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik jika didefinisikan secara luas. Secara keseluruhan, pemahaman kita tentang apa yang kita pelajari harus didasarkan pada apa yang kita pelajari. Untuk alasan ini, para ahli bervariasi dalam pendapat mereka berdasarkan perspektif mereka. Namun, ada satu hal yang menyatukan mereka.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi yang diberikan oleh guru selama proses belajar. Hasil belajar seseorang terkait dengan tingkat keberhasilan mereka dalam suatu mata pelajaran, yang ditunjukkan dalam bentuk nilai atau rapor pada setiap bidang studi selama proses belajar. Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah penilaian siswa.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor-faktor tersebut digolongkan sebagai berikut (Kurniawan et al., 2018):

a. Faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri anak itu sendiri, seperti kesehatan, keselamatan, kemampuan, minat dan sebagainya. Faktor internal disebut juga dengan faktor tubuh (siswa). Muhibbin Syah menyatakan bahwa “faktor internal meliputi aspek fisiologis dan psikologis. Aspek fisiologis meliputi kondisi tubuh siswa, termasuk organ-organ tubuh, dan kondisi indera. Sedangkan aspek psikologis ada banyak

macamnya, namun yang utama meliputi kecerdasan, sikap, bakat, minat dan motivasi siswa.

b. Faktor eksternal. Faktor eksternal siswa juga dibedakan menjadi dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

1) lingkungan sosial yang paling mempengaruhi kegiatan pendidikan adalah orang tua dan keluarga peserta didik itu sendiri. Karakteristik orang tua, praktik manajemen keluarga, ketegangan keluarga, dan demografi keluarga (lokasi) semuanya dapat memberikan pengaruh baik atau buruk terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai siswa.

2) Lingkungan sosial yang mempunyai pengaruh lebih besar terhadap kegiatan pendidikan adalah orang tua dan keluarga peserta didik. Karakteristik orang tua, praktik manajemen keluarga, ketegangan keluarga, dan demografi keluarga (lokasi) semuanya dapat memberikan pengaruh baik atau buruk terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai siswa.

c. Faktor pendekatan pembelajaran. Faktor pendekatan adalah jenis usaha belajar yang dilakukan siswa mencakup strategi dan metode yang digunakan siswa untuk menyelesaikan kegiatan belajar dengan bahan ajar. Pemilihan metode dan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi yang menjadi objek pembelajaran. Untuk memilih model pembelajaran tidak boleh sembarangan, banyak faktor yang mempengaruhinya dan perlu pertimbangan.

Metode pengajaran yang tepat sangat penting untuk membantu siswa memahami apa yang disampaikan. Metode pembelajaran guru yang menarik dan mudah dipahami akan membuat siswa bersemangat dan senang belajar, tetapi metode yang tidak menarik atau sulit dipahami akan membuat siswa membosankan (Salsabila et al., 2020). Metode role play adalah model pengajaran yang menangani masalah hubungan interpersonal, terutama yang berdampak pada

kehidupan siswa. Metode ini mengajarkan siswa bagaimana bekerja sama, berkomunikasi, dan menafsirkan kejadian.

Tahapan pembelajaran bermain peran meliputi: (1) menciptakan suasana dan memotivasi siswa; (2) pemilihan peran; (3) pengorganisasian tahapan peran; (4) pelatihan pengamat; (5) pengamat kereta api; (6) panggung akting; (7) tahap diskusi dan evaluasi; pembahasan dan evaluasi tahap I; (8) rekonstruksi; (9) pembahasan dan evaluasi tahap II; dan (10) berbagi pengalaman dan pengambilan keputusan. Metode role-playing adalah cara untuk menguasai materi pendidikan dengan menggunakan imajinasi dan pemahaman siswa. Siswa bermain peran sebagai tokoh hidup atau benda mati untuk mengembangkan pemahaman mereka (Khoirulhadi, 2022).

Fokus metode role play adalah keterlibatan emosional dan sensorik dalam situasi masalah yang sebenarnya dihadapi. Dalam situasi tertentu, siswa dianggap sebagai subjek belajar yang aktif melakukan latihan berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama temannya. Pembelajaran yang efektif dimulai dengan membuat lingkungannya berfokus pada siswa. Selain itu, memahami kebebasan berorganisasi dan menghormati keputusan kolektif adalah dasar pelatihannya. Siswa akan lebih berhasil jika diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam diskusi, memilih dengan suara terbanyak, dan bersedia menerima kekalahan. Dengan melakukan berbagai kegiatan ini dan berpartisipasi aktif, mereka akan lebih mudah mempelajari apa yang mereka inginkan. Metode bermain peran mengajar siswa dengan memberi mereka kesempatan untuk menjelaskan pandangan dan nilai mereka dan berpartisipasi dalam perilaku tertentu yang muncul dalam kehidupan bermasyarakat. Sasarannya adalah bahwa dengan menggunakan pendekatan role play ini, siswa dapat mengembangkan nilai-nilai moral tertentu, meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang nilai, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang situasi dan fenomena kehidupan nyata.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru di SDN 295 saat ini sering menggunakan metode ceramah, termasuk dalam pengajaran PAI. Akibatnya, pelatihan PAI menjadi tidak menarik dan membosankan bagi siswa. Guru agama Islam sering menggunakan model ceramah untuk mengajar siswa. Siswa mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran. Karena siswa mendengarkan secara pasif dan kadang-kadang bertanya, metode pengajaran ini tidak mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar. Ini terlihat pada perilaku siswa yang hanya mendengarkan dan mencatat apa yang diajarkan guru. Siswa tidak ingin bertanya atau memberikan pendapat mereka tentang materi yang diberikan.

Peneliti menyimpulkan bahwa sikap siswa terhadap proses pembelajaran di atas sangat rendah di SDN 295 Pinrang. Peneliti menemukan bahwa aktivitas belajar siswa berbeda dari apa yang didefinisikan oleh para ahli, seperti Paul D. Direh dalam buku Omar Hamalik, yang mengatakan bahwa jenis aktivitas dalam aktivitas verbal atau lisan adalah pernyataan fakta atau prinsip, menghubungkan peristiwa, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, wawancara, diskusi, dan istirahat.

Perbedaan dalam kemampuan individu untuk menyerap informasi antara anak-anak dengan usia dan lingkungan kelas yang sama merupakan hambatan bagi pembelajaran di sekolah. Akibatnya, hasil belajar menjadi kurang memuaskan. Saat ini, banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, yang tidak memengaruhi jumlah siswa yang mereka pelajari. Artinya, guru tetap mendominasi dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang secara mandiri melalui proses penemuan dan pemikiran. Hal ini menyebabkan banyak siswa tidak mengikuti pelajaran. Metode pembelajaran guru tidak banyak berbeda dan terkadang memerlukan pengulangan materi. Hal inilah yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian tentang metode role play untuk meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas V di SDN 295 Pinrang.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), juga dikenal sebagai Penelitian Tindakan Kelas. PTK adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan metode pengajaran di kelas. (Azizah, 2021)

Model penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat bagian: 1) Dalam komponen ini, perencanaan (planning) dilakukan oleh guru sebagai peneliti yang merancang rencana tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran, perilaku, sikap, dan prestasi pendidikan siswa. (2). Dalam komponen ini, tindakan (action) dilakukan oleh guru berdasarkan tindakan yang direncanakan untuk memperbaiki dan meningkatkan atau mengubah proses pembelajaran, perilaku, sikap, dan prestasi siswa yang diinginkan. (3). Pengamatan (Observation): Bagian ini menunjukkan bagaimana tindakan yang dilakukan atau dikenakan kepada siswa berdampak pada mereka. Apakah hal-hal tersebut didasarkan pada kegiatan yang dilakukan, atau apakah hal-hal tersebut mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa secara signifikan atau tidak. (4) Refleksi: Pada bagian ini, guru mempelajari dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan itu dengan mendasarkan pada berbagai kriteria yang telah dibuat. Dengan mempertimbangkan refleksi ini, guru dapat memperbaiki rencana awal mereka jika masih ada kekurangan yang belum menghasilkan perbaikan dan peningkatan yang jelas (Arikunto, 2008).

Dua jenis data digunakan dalam penelitian ini. Yang pertama adalah data kualitatif, yang mencakup observasi guru, observasi siswa, wawancara dengan guru dan siswa, catatan lapangan, dan dokumentasi. Yang kedua adalah data kuantitatif, yang mencakup nilai tes siswa yang digunakan untuk mengukur tingkat pembelajaran mereka. Guru mata pelajaran dan siswa adalah sumber data ketiga. (Febriyanto et al., 2018)

Instrumen atau penggunaan alat pengumpul data yang digunakan (1). Lembar alat pemeriksaan. Dalam makalah tes tertulis ini, soal-soal yang berkaitan dengan mata pelajaran PAI terdiri dari soal-soal pre-test dan post-test. Tes objektif dari Siklus I dan Siklus II terdiri dari total dua puluh soal (2). Lembar observasi dan wawancara merupakan instrumen non-tes. berarti apa pun yang melibatkan pengukuran. Aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran adalah elemen yang diukur dalam penelitian ini. (Achmad et al., 2022)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, observasi pembelajaran, wawancara, catatan lapangan, lembar observasi, dokumentasi, dan merangkum hasil belajar siswa pada setiap akhir siklus. (Irawati, 2020)

Analisis data yang digunakan adalah proses pencarian dan penyusunan data yang diperoleh dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Proses ini mencakup mengorganisasikan data ke dalam kategori, mendeskripsikannya dalam satuan, mensintesisnya, mengorganisasikannya ke dalam pola, dan memilih mana yang akan digunakan. apa yang penting dan apa yang harus dipelajari, dan tarik kesimpulan dengan cara yang mudah dipahami oleh Anda dan orang lain. (Octavia, 2020)

Analisis deskriptif untuk setiap siklus menggunakan skor inkremental untuk menganalisis data hasil belajar dimensi kognitif atau perolehan konsep. Gain adalah perbedaan hasil setelah dan sebelum tes. Setelah guru memberikan pelajaran, penguatan ditunjukkan sebagai peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa. Digunakan Gain Normal untuk menentukan perbedaan nilai. (Qonita & Nurgiansah, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dua kali pada siswa kelas V di SDN 295 Pinrang untuk mempelajari pembelajaran PAI dengan metode role play. Pada siklus pertama, mereka melakukan tes sebelum dan sesudah untuk menilai seberapa baik siswa

menggunakan metode permainan peran. Pada siklus kedua, peneliti menilai siswa dengan bahan ajar PAI yang sama.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti aspek-aspek yang mendapatkan kriteria kurang baik adalah semangat siswa, pencapaian tujuan pembelajaran, manajemen waktu, dan motivasi siswa mendapat nilai buruk, menurut peneliti. Pada Siklus I, keempat item yang diberi peringkat lebih rendah di atas adalah masalah yang muncul dan akan dipertimbangkan untuk perbaikan dan refleksi pada Siklus II. Karena semua siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran yang berperan, suasana kelas menjadi tidak kondusif.

Peneliti menemukan bahwa metode bermain peran hanya diminati oleh sedikit siswa selama siklus pertama. Siswa tertentu tidak terlibat secara aktif dalam peran kelompoknya, dan siswa lain tidak tahu apa yang harus dilakukan ketika siswa lain sedang asyik bermain peran. Selain itu, beberapa kelompok siswa gagal menjawab pertanyaan peneliti secara efektif, menyebabkan mereka tertinggal dari kelompok lain. Hasil antara nilai pretest dan posttest Siklus I menunjukkan hal ini. Nilai terendah siswa pada pretest adalah 35, sedangkan nilai terendah pada posttest adalah 55. Nilai tertinggi siswa pada pretest adalah 75, dan nilai tertinggi pada posttest adalah 90. Dari persentase tersebut, jelas bahwa sebagian besar siswa mencapai peningkatan hasil belajar, meskipun ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM. Hasil belajar siklus I menunjukkan N-Gain rata-rata 0,29 dengan kategori rendah. Ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk menggunakan pembelajaran peran aktif belum menunjukkan hasil yang lebih baik. Oleh karena itu, metrik keberhasilan penelitian ini belum mencapai standar. Dengan demikian, penelitian dilanjutkan ke siklus kedua untuk mencoba memperbaiki hasil dari siklus pertama.

Tindak lanjut dari data yang dikumpulkan selama tahap observasi adalah tahap refleksi. Tahap refleksi didasarkan pada hasil observasi kompetensi guru,

aktifitas siswa, tanggapan siswa, wawancara siswa, dan hasil belajar PAI siswa. Tahap refleksi mencakup tindakan untuk memperbaiki dan memperbaiki kesalahan dan kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih melakukan beberapa hal yang buruk dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, seperti memotivasi siswa, membantu mereka membuat kesimpulan dan menemukan konsep, dan mengelola waktu. Siklus kedua mengambil tindakan pembelajaran untuk memperbaiki kesalahan yang ditemukan di siklus pertama. Tindakan di siklus kedua ini dimaksudkan untuk memperbaiki dan meningkatkan tindakan yang telah dilakukan di siklus pertama.

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan materi pelajaran dengan tema Ahlakul karimah. Mereka juga menyiapkan soal pre-test sebanyak dua puluh soal pilihan ganda untuk diberikan sebelum kelas dimulai. Selain itu, mereka menyiapkan rencana pelaksanaan pelajaran, serta soal Pre-Test dan Post-Test II. Dengan menggunakan soal pretest ini, peneliti dapat mengetahui apakah siswa telah mempersiapkan pelajaran di rumah seperti yang dilakukan pada Siklus I. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, elemen yang mendapatkan nilai rendah terlihat pada pembimbing siswa dalam merumuskan konsep dan mengelola waktu. Aspek-aspek ini merupakan masalah yang terjadi pada siklus II dan akan menjadi subjek penelitian untuk refleksi. Semua siswa terlibat langsung dalam belajar dan memahami peran yang mereka mainkan selama siklus kedua, yang membuat suasana kelas terlihat positif.

Dibandingkan dengan siklus I, peneliti menemukan bahwa banyak siswa lebih tertarik dengan metode pembelajaran peran bermain di siklus II. Ini karena hampir semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran. Hal ini terbukti dengan peningkatan nilai hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II. Nilai siswa paling rendah pada pretest adalah 40, dan nilai paling rendah pada posttest adalah 70. Nilai tertinggi pada

pretest adalah 85, dan nilai tertinggi pada posttest adalah 100. Sangat jelas bahwa hampir semua siswa menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran dan telah melewati nilai KKM. Hasil belajar siklus II, yang rata-ratanya 0,77, yang merupakan kategori tinggi, lebih tinggi dari hasil rata-rata N-Gain siklus I, yang hanya 0,29. Ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menggunakan metode Role Playing menjadi jauh lebih baik dibandingkan pada siklus I, dan mereka mencapai hasil belajar yang lebih efektif.

Refleksi tindakan pada siklus II ini, dari data yang dikumpulkan dari pengamatan guru, pengamatan siswa, hasil belajar, tanggapan siswa, dan wawancara siswa, refleksi tindakan pada siklus II ini menunjukkan peningkatan. Dimana siswa menjadi lebih berani untuk berpartisipasi dalam tugas, bertanya, menjawab, dan mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Upaya peneliti untuk memperbaiki dan sikap proaktif observer untuk membantu peneliti dalam penelitian ini memungkinkan hal ini terjadi. Pengamatan yang dilakukan selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode Role Playing menunjukkan bahwa guru belum optimal seperti: 1) Mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan atau menemukan konsep; dan 2) Mengelola waktu. Namun secara keseluruhan, terlihat bahwa siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata peningkatan sebesar 0,46, atau 46 %, dalam pembelajaran PAI dengan metode Role Playing. Ini memberikan siswa kesempatan yang lebih baik untuk belajar sehingga metode Role Playing yang dilakukan dapat diterima dengan baik oleh siswa kelas V SDN 295 Pinrang dan dapat membuat mereka menjadi lebih antusias dalam belajar serta lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan.

## KESIMPULAN

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI adalah Role Playing. Berdasarkan hasil penelitian, yang menunjukkan peningkatan nilai

N-Gain sebesar 0,46, atau 46 persen, dapat disimpulkan bahwa metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membuat mereka lebih tertarik untuk belajar PAI, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar.

## REFERENSI

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280>
- Arikunto. (2008). Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi - Suharsimi Arikunto, Supardi, Suhardjono. In 2008. Bumi Aksara.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 32. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1073>
- Hendarto, M., & Tasya, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Hipotenusa Journal of Research Mathematics Education (HJRME)*, 1(2), 94–105. <https://doi.org/10.36269/hjrme.v1i2.788>
- Indriyani, E. N. (2022). Profesionalitas Guru Pai Dalam Menumbuh Kembangkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik Di Era Merdeka Belajar Di Sd Negeri 086/X Harapan Makmur. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(2), 55–65. <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v3i2.336>
- Irawati, S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sosiologi. *Cakrawala Pedagogik*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.51499/cp.v4i1.131>
- Ishak, I. (2021). Karakteristik Pendidikan Agama Islam Pada Lembaga Pendidikan. *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 52–63. <https://doi.org/10.47625/fitua.v2i2.316>
- Ishak, I., & Walid, A. (2023). Strategi Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 10(1), 46–57. <https://doi.org/10.33084/jhm.v10i1.5404>
- Khoirulhadi, M. (2022). Metode Role Playing dan Pemanfaatan Media YouTube untuk Meningkatkan Speaking Skills Siswa: Penelitian ini Dilaksanakan di Kelas XII IPS-3 SMAN 4 Kota .... *Jurnal Mutiara Pedagogik*, 7(2), 1–18.

- <http://178.128.211.76/index.php/jmp/article/view/79%0Ahttp://178.128.211.76/index.php/jmp/articledownload/79/50>
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>
- Octavia, A. (2020). Studi Tentang Kelompok Belajar Usaha Amplang Pada Rumah Produksi Usaha Anda Jaya Samarinda. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 29–43. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/l/article/view/257>
- Pipit Fitriyani. (2018). Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z. *Knappptma Ke-7*, 307–314. <http://www.appptma.org/wp-content/uploads/2019/08/34.-Pendidikan-Karakter-Bagi-Generasi-Z.pdf>
- Qonita, N. F., & Nurgiansah, T. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(1), 23–30. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i1.804>
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Sianturi, S. A. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 PARANGINAN.
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi Hots Pada Kurikulum 2013. *Inventa*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1803>
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Deepublish.