
Penggunaan Metode Role Playing dalam meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII

Keis¹, Juhaeni², Safaruddin³, Ida Miftakhul Jannah⁴, Zuha Prisma Salsabila⁵

^{1,2,4,5} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

³ Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail korespondensi: juhaeni@uinsa.ac.id

DOI: 10.47435/al-qalam.v17i1.3581

Submission Track:

[||Diterima: 30 Januari 2025.||Disetujui:3 Juni 2025.||Dipublikasikan: 15 Juni 2025.](#)

Copyright © 2025 Keis, Juhaeni, Safaruddin, Ida Miftakhul Jannah, Zuha Prisma Salsabila



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstract

This study used the Classroom Action Research (PTK) method with a two-cycle design and involved 31 students in class VIII SMP Negeri 1 Cipunagara. The purpose of this study was to improve student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) subjects. Research data were collected using observation instruments, interviews, documentation, and formative tests. The results showed that in the pre-cycle, the average student learning outcomes were 69.12 with the level of achievement of Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) 58.06%. After the application of the Role Playing method, there was a significant increase in cycle I, with a teacher activity score of 84, student activity of 75, and KKTP achievement increased to 64.51%. In cycle II, student learning outcomes increased more significantly with an average score of 89.19 and KKTP achievement of 90.32%. The teacher activity score also increased to 88.89, while student activity reached 87.50. This success is due to the active interaction of students, group discussions, and roles in learning scenarios that help students understand the material more deeply and applicatively. The conclusion in this study is that the Role Playing method is an effective learning strategy to improve PAI learning outcomes and instill character values.

Keywords: Role Playing; Learning Outcomes; Islamic Religious Education; Character Values; Classroom Action Research

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain dua siklus dan melibatkan 31 siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Cipunagara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes formatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus, rata-rata hasil belajar siswa adalah 69,12 dengan tingkat ketercapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 58,06%. Setelah penerapan metode *Role Playing*, terjadi peningkatan signifikan pada siklus I, dengan nilai aktivitas guru mencapai 84, aktivitas siswa sebesar 75, dan ketercapaian KKTP meningkat menjadi 64,51%. Pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat lebih signifikan dengan rata-rata nilai 89,19 dan ketercapaian KKTP sebesar 90,32%. Nilai aktivitas guru juga meningkat menjadi 88,89, sementara aktivitas siswa mencapai 87,50. Keberhasilan ini disebabkan oleh interaksi aktif siswa, diskusi kelompok, dan peran dalam skenario pembelajaran yang membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan aplikatif. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa metode *Role Playing* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan menanamkan nilai-nilai karakter.

Kata Kunci: Role Playing; Hasil Belajar; Pendidikan Agama Islam; Nilai Karakter; Penelitian Tindakan Kelas

1. Pendahuluan

Komponen kunci dari Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah kemampuannya untuk mempengaruhi sikap dan perilaku religius siswa (Fitri et al., 2023). Menurut Khoiri et al., (2024). secara khusus, istikamah, kejujuran, dan amanah dapat menunjukkan sikap dan tindakan religious seseorang. Terutama di era globalisasi saat ini, peserta didik diharapkan memiliki kecerdasan dalam menentukan baik buruknya dalam mengambil keputusan melalui pengalaman belajar, bimbingan, Pendidikan dan Latihan. PAI bertujuan untuk menumbuhkan individu yang taat kepada Allah dan berkarakter baik (Rina, 2023) menyiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia, memastikan generasi yang berkualitas, bermoral, intelektual, dan spiritual yang baik (Panggabean et al., 2024) dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya (Ulpan et al., 2024) kitab suci Al-Qur'an dan Hadis (Rosyidah et al., 2019; Alavi, 2013). Setelah proses pendidikan selesai, tujuan pendidikan Islam diharapkan dapat tercapai. Tujuan ini menunjukkan upaya yang dilakukan oleh para cendekiawan muslim dan masyarakat muslim pada umumnya untuk menyediakan sistem pendidikan yang berkualitas bagi masyarakat umum (Cahyani & Masyithoh, 2023).

Sebagai hasil dari penerapan oleh guru, diharapkan kualitas proses belajar mengajar akan meningkat. Tujuan utama dari kegiatan pembelajaran adalah untuk memberikan pengetahuan kepada siswa dari guru (Sulistiani & Nursiwi Nugraheni, 2023). Untuk mencapai efisiensi dan keefektifan ini, metode yang tepat harus tersedia untuk memenuhi tujuan belajar mengajar yang diharapkan. Metode adalah rencana yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi pembelajaran, menurut (Setiawan & siti zakiah, 2022), adalah metode yang digunakan guru untuk memberikan bahan kepada siswa dengan tujuan membantu mereka belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa dapat mengembangkan diri menjadi pribadi (Roy, 2016) yang kreatif dan keterlibatan dalam pembelajaran serta menumbuhkan refleksi pada pengalaman pribadi dan yang diperoleh (Maksimenko, 2023) memerankan atau mengambil identitas atau persona yang tidak sering mereka jumpai dalam permainan peran (*Role Playing*) (Afri Naldi et al., 2024). Siswa dapat mengalami secara langsung reaksi emosional dan intelektual dari sebuah identitas melalui permainan peran. Cara guru menyajikan informasi melalui ceramah, debat, penugasan, dan cara lain juga dapat diartikan sebagai metode (Yulinda, 2022). Secara umum, metode adalah strategi yang mencakup semua strategi untuk menyajikan informasi dengan cara yang teratur dan efisien. Peningkatan hasil belajar peserta didik salah satunya melalui metode *Role Playing* (Rikmasari et al., 2021) baik berupa hasil belajar sikap, pengetahuan maupun keterampilan (Widiasri & Dwi Payanti, 2024; Junaidah, 2022; Kobrinskii, 2022). Untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan Metode *Role Playing* : 1) Pengajar menyusun atau menyajikan skenario yang akan dipertunjukkan beberapa hari sebelum KBM, 2) menugaskan sejumlah siswa untuk mempelajari skenario; 3) membentuk kelompok; 4) menjelaskan kompetensi yang akan dicapai; 5) meminta siswa yang telah ditugaskan untuk menampilkan skenario yang telah dipersiapkan; 6) masing-masing pengajar memberikan kesimpulan; 7) evaluasi, dan 8) penutup (Meishaparina et al., 2023).

Metode bermain peran memiliki beberapa manfaat, seperti memungkinkan siswa untuk terlibat secara sosial dengan lingkungan sekitar mereka, berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka, memahami isu-isu sosial, mengembangkan hubungan interpersonal yang konstruktif, menumbuhkan komunikasi antara guru dan siswa, dan menumbuhkan kreativitas dan estetika (Rokmanah et al., 2024). Namun, kekurangan dari pendekatan bermain peran adalah bahwa pendekatan ini membutuhkan banyak waktu di kelas, membutuhkan persiapan yang matang, dan siswa mungkin keberatan untuk memainkan peran tersebut karena alasan psikologis, seperti ketidaknyamanan dengan peran tersebut atau alasan lainnya. Selain itu, siswa tidak dapat menarik kesimpulan jika tidak didramatisasi (Jehaut, 2020).

Perubahan kognitif, emosional, dan psikomotorik yang dialami siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar dikenal sebagai hasil belajar (Mahmudi et al., 2022). Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa selama kegiatan belajar. Karena belajar berarti mencoba mengubah perilaku secara permanen. Istilah "keberhasilan belajar" digunakan untuk menggambarkan siswa yang berhasil memenuhi tujuan instruksional atau pembelajaran. Belajar meningkatkan

kemampuan, rutinitas, sikap, penerimaan, dan penghargaan. Kondisi seseorang, pengetahuannya, atau tindakannya dapat menjadi sumber perubahan ini. Menurut Ulfa & Saifuddin, (2018), belajar dapat membuat orang lebih bahagia, memanfaatkan lingkungan, tetap sehat, lebih berdedikasi pada bakat mereka, dan membedakan diri mereka sendiri. Dengan kata lain, kondisi siswa berbeda sebelum dan sesudah kelas.

Hasil observasi di kelas VIII SMP Negeri 1 Cipunagara menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebagian besar belum mencapai KKTP, terutama pada mata pelajaran PAI. Dari 31 siswa, hanya 18 mendapatkan nilai di atas KKTP, dan 13 lainnya tidak mencapai KKTP. Ketidaktuntasan peserta didik, salah satu penyebabnya yakni metode pembelajaran yang kurang tepat selama proses belajar mengajar di kelas yang masih didominasi dengan komunikasi satu arah berupa metode ceramah. Akibatnya, peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga sebagian peserta didik sibuk dengan aktivitas mereka sendiri.

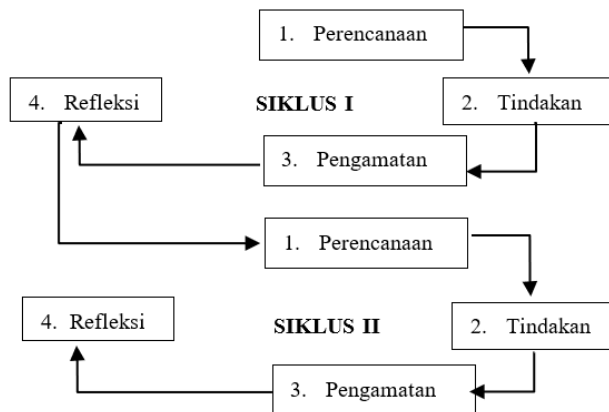
Beberapa hasil penelitian yang terkait penerapan metode *Role Playing* yakni berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Rofiq & Mashuri, 2021; Lisa Kinanti et al., 2024; Luthfi Nuzul Syahri et al., 2024), meningkatkan aktivitas belajar peserta didik (Hartati, 2023), meningkatkan kepercayaan diri siswa karena dapat memainkan peran (Lestari, 2019), sebagai wadah mengekspresikan perasaan dan aktif berdiskusi (Rofiq et al., 2024) meningkatkan keaktifan belajar siswa (Muhamad Azin & Eko Subiantoro, 2023), menekankan partisipasi aktif peserta didik (Huda et al., 2023; Rozali et al., 2019). Dari beberapa penelitian tersebut, sebagian besar fokus pada aspek umum dan masih minim kajian yang secara spesifik mengevaluasi efektivitas metode *Role Playing* dalam konteks pembelajaran PAI pada jenjang SMP kelas VIII, terutama di lingkungan SMP Negeri 1 Cipunagara Subang yang memiliki karakteristik peserta didik dan lingkungan sosial budaya yang khas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian dalam hal konteks mata pelajaran, minimnya penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP di wilayah Kabupaten Subang, khususnya SMPN 1 Cipunagara serta masih terbatasnya bukti empiris mengenai pengaruh metode *Role Playing* secara langsung terhadap peningkatan hasil belajar PAI, bukan hanya pada keaktifan atau kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, pada penelitian ini menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Metode ini dikenal sebagai metode bermain peran, juga dikenal sebagai "*Role Playing*". Penulis memutuskan untuk menggunakan metode ini karena dianggap sesuai dengan materi yang diajarkan, yaitu materi amanah dan jujur.

2. Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan pada penelitian ini bertujuan menganalisis mengetahui peningkatan hasil belajar sebagai efek dari tindakan dalam pembelajaran berupa penerapan metode pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar, PTK berfokus pada instruksi kelas guru-siswa (Fahmi & Chamidah, 2021). Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan pada kelas VIII-A SMPN 1 Cipunagara tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta didik 31 orang, yang terdiri dari 16 laki-laki dan 15 perempuan. Sumber data diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan tes hasil belajar yang diukur dengan menggunakan instrumen observasi dan tes. Adapun indikator keberhasilan tindakan yakni nilai aktivitas guru dan aktivitas peserta didik mencapai 80 dan persentase ketercapaian Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKP) sebesar 80%

Pelaksanaan PTK terdiri dari 4 tahapan yakni: Pertama, perencanaan: Sebelum memulai penelitian pertama, para peneliti harus membuat tantangan, tujuan, dan rencana tindakan yang mencakup peralatan dan perangkat pembelajaran. Langkah kedua, tindakan: Peneliti mengikuti rencana untuk memahami ide-ide siswa dan menentukan bagaimana pendekatan pembelajaran berfungsi. Ketiga, temuan peneliti dicatat. Keempat, refleksi: Pada tahap refleksi, peneliti mengolah dan menganalisis dan menginterpretasikan data dari hasil observasi dan tes hasil belajar sebagai dampak dari tindakan yang telah dilakukan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran/siklus berikutnya. Apabila temuan belum mencapai indikator keberhasilan tindakan, peneliti dapat melakukan perbaikan yang lebih baik. (Purba, 2021). Skema PTK dapat digambarkan sebagai berikut:

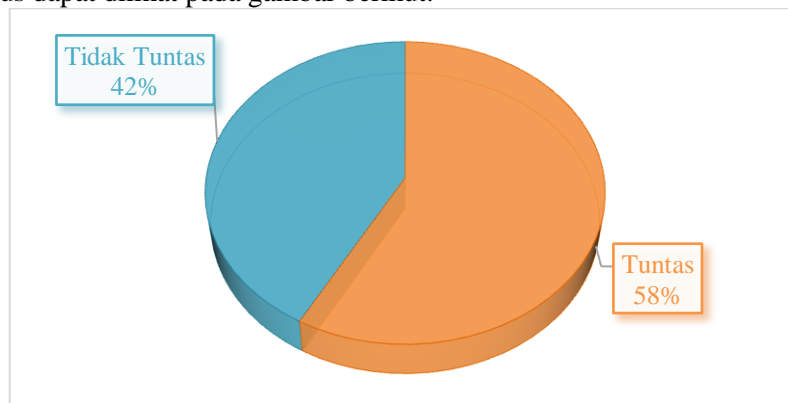


Gambar 2.1 Skema Siklus PTK

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pra Siklus

Ketercapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) hasil belajar peserta didik untuk mengetahui ketercapaian KKTP sebelum pelaksanaan PTK. Adapun persentase ketercapaian KKTP pada pra siklus dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Berdasarkan gambar 2, Persentase ketercapaian KKTP (75) yaitu 58% tuntas atau 18 siswa dari 31 peserta didik. Meskipun persentase ketercapaian KKTP diatas 50%, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan PTK yang telah ditentukan yakni yakni 80% peserta didik mencapai KKTP. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan metode *Role Playing* pada pelaksanaan siklus pertama.

3.2 Siklus I

3.2.1 Perencanaan

Pada siklus pertama diawali dengan menyusun rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus pertama. Dalam menyusun rencana tindakan didasarkan pada data yang didapatkan pada asesmen awal, dimana untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A pada materi Jujur dan Amanah ada beberapa yang perlu dipersiapkan. Diantaranya yaitu: 1) Modul ajar. Dalam pembuatan modul ajar ini melalui proses pemeriksaan oleh dosen pembimbing dan guru pamong PPL 1 dan mendapatkan perbaikan untuk memunculkan pembelajaran berdiferensiasi pada LKPD. 2) Lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik tersebut telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan Guru Pamong (Gumong) pada saat lokakarya pembuatan proposal PTK. 3) *Hand Phone* untuk alat dokumentasi. Dan 4) persiapan seluruh perangkat pembelajaran lengkap seperti media, sumber belajar LKPD sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran.

3.2.2 Pelaksanaan

Siklus pertama dilakukan dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan tersebut sesuai dengan modul ajar yang telah direncanakan dan divalidasi. Adapun

rangkaian kegiatan pembelajaran pada siklus I: *Pertama*, kegiatan awal yang diawali salam pembuka, doa, pengecekan kehadiran, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan pertanyaan pemantik, dan memberikan pemahaman yang relevan. *Kedua*, kegiatan inti yang mencakup penyampaian materi sesuai perencanaan pada modul ajar yakni dengan mengelompokkan peserta didik sesuai dengan kemampuannya, sebagai wujud pembelajaran berdiferensiasi. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok yakni *low* sejumlah 2 tim dan *middle* sejumlah 2 tim. Kelompok *low* diberi nama kelompok amanah dan jujur, dan kelompok *middle* diberi nama kelompok iman dan ikhlas. Lalu peserta didik diminta untuk menyimak video pelajaran tentang Jujur dan Amanah. Lalu, diberi kesempatan untuk bertanya ataupun berbagi pendapat tentang video yang telah mereka simak, dan guru memberikan jawaban atas pertanyaan mereka.

Selanjutnya, peserta didik diminta untuk berkolaborasi dalam kelompok guna mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan. Setelah lembar kerja selesai dikerjakan peserta didik diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerjanya, dan kelompok lainnya memberikan tanggapan. Pada kegiatan tersebut, guru memberikan ruang untuk kolaborasi dalam proses belajar, sehingga peserta didik termotivasi untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Setelah presentasi, guru memberikan instruksi dan arahan agar peserta didik dapat membuat skenario bermain peran yang berkaitan dengan materi Jujur dan Amanah yang telah dipelajari. Guru menunjukkan contoh permainan peran pada konsep yang berbeda (bentuk objek) agar peserta didik lebih memahami langkah-langkah dalam membuat *Role Playing*. Untuk mengukur seberapa baik peserta didik memahami materi, guru kemudian memberikan soal tes formatif yang dikerjakan secara individu oleh peserta didik. Ketiga, Kegiatan penutup yakni guru bersama peserta didik merumuskan kesimpulan dari pembelajaran pada pertemuan tersebut dan mencatatnya di buku catatan. Guru mengajukan pertanyaan mengenai perasaan peserta didik saat belajar serta bagaimana cara bersyukur serta belajar tentang jujur dan Amanah sebagai bentuk refleksi dari siklus pertama. Pemberian tindak lanjut berupa instruksi untuk membaca materi tentang shalat gerhana, Istisqo, dan Jenazah yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Ucapan Hamdalah dan salam sebagai tanda kegiatan pembelajaran telah selesai.

3.2.3 Pengamatan

Pelaksanaan observasi dilakukan observer selama proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang telah disediakan pada tahapan perencanaan PTK untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PAI. Adapun rerata skor hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 3.1 Hasil Observasi Guru Siklus I

No	Aspek	Rerata Skor siklus 1
1	Penguasaan Materi	3,00
2	Sistematika penyajian	3,00
3	Penerapan strategi	3,67
4	Penggunaan media	4,00
5	<i>Performance</i>	3,33
6	Pemberian Motivasi	3,33
Jumlah Rerata Skor Siklus I		20,33
Jumlah Skor maksimal		24
Nilai hasil observasi guru		84,72

Hasil dari observasi aktivitas guru selama proses belajar mengajar pada pelaksanaan siklus pertama dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Hal yang diamati sejumlah enam aspek, pada setiap aspek terdiri dari 3 sub aspek sehingga seluruh sub aspek berjumlah 18 pernyataan. Adapun jumlah rerata skor hasil observasi guru pada siklus I yakni 20,33 Jumlah skor maksimal 24. Nilai hasil observasi guru yakni Jumlah Rerata Skor Siklus I dibagi Jumlah Skor Maksimal dikali 100, maka hasilnya 84,72. Nilai tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti yakni 80.

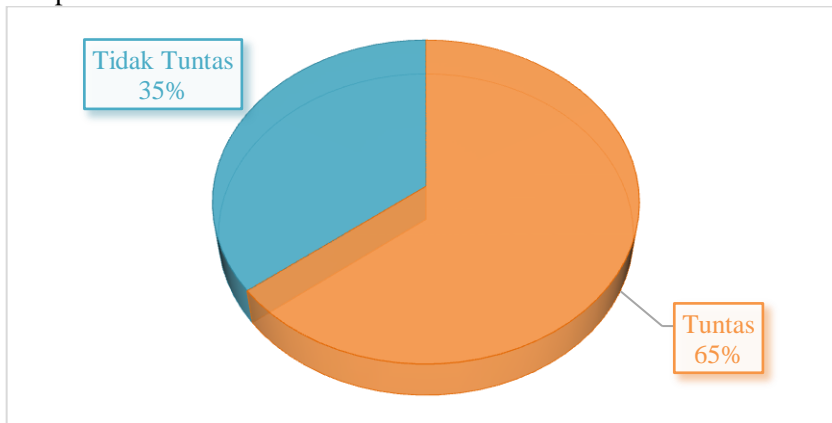
Hasil dari observasi aktivitas peserta didik selama pelaksanaan siklus I mulai dari kegiatan awal, inti dan penutup empat aspek dan pada masing-masing aspek terdiri 3 pernyataan/hal yang diamati, sehingga ada 12 hal yang diamati pada saat melakukan observasi aktifitas peserta didik. Berikut hasil observasinya :

Tabel 3.2 Hasil Observasi Siswa Siklus I

No	Hal yang Diamati	Skor
1	Ketangkasn Siswa	3
2	Perhatian Siswa	3
3	Kedisiplinan	3
4	Penugasan/Resitasi	3
Jumlah Rerata Skor Siklus I		12
Skor maksimal		16
Nilai hasil observasi siswa siklus 1		75

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah rerata skor hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus 1 yakni 12, skor tersebut dibagi dengan jumlah skor maksimal dikali dengan 100, maka hasilnya 75. Nilai hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus 1 belum mencapai indikator penelitian yakni 80 sehingga dilakukan analisis dan refleksi untuk perbaikan pada siklus II.

Adapun hasil belajar peserta didik pada siklus I Dari tahap pelaksanaan yang dilakukan pada siklus I ini didapatkan nilai hasil belajar dari siswa kelas VIII A yang dilakukan secara individu untuk menjadi tolak ukur dari pemahaman materi tentang amanah dan jujur. Nilai hasil tes formatif tercantum pada tabel berikut:



Gambar 3.2 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan gambar 3, Persentase ketercapaian KKTP (75) mencapai 65% tuntas atau 20 siswa dari 31 peserta didik. Meskipun persentase ketercapaian KKTP mengalami peningkatan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan PTK yang telah ditentukan yakni yakni 80% peserta didik mencapai KKTP. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan metode *Role Playing* Siklus II.

3.2.4 Refleksi

Hasil observasi aktivitas guru dalam penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* menunjukkan angka 84,72 dengan kategori kemampuan mengajar sangat baik. Hasil observasi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menunjukkan angka 75 dengan kategori baik. Namun hasil observasi aktivitas, terutama aktivitas peserta didik masih kurang maksimal karena belum mencapai indikator keberhasilan tindakan yakni 8. Pencapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 65% juga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Dilihat dari ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan belum tercapai sehingga perlu dilakukan refleksi untuk perbaikan proses selanjutnya . Beberapa kendala yang dialami peneliti dalam proses belajar mengajar antara lain: a) penggunaan waktu, waktu yang digunakan pada saat proses belajar mengajar kurang sesuai dengan waktu yang telah direncanakan pada modul ajar, b) pada saat diskusi peserta didik kurang aktif, c) pada saat pembelajaran sedang berlangsung beberapa peserta didik masih kurang fokus pada pembelajaran, d) saat presentasi hasil kerja kelompok yang telah

didiskusikan peserta didik masih kurang percaya diri. e) Menghafal materi sesuai modul ajar masih mendominasi sehingga peserta didik belum mampu menyampaikan apa yang mereka pahami dengan bahasanya sendiri tetapi menghafalkan apa yang mereka baca pada materi ajar. Berdasarkan hasil analisis, interpretasi dan refleksi pada siklus pertama maka dilakukan perbaikan untuk meminimalisir kendala pada siklus berikutnya untuk mencapai indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan.

3.3 Siklus II

3.3.1 Perencanaan

Perencanaan pada siklus kedua tidak jauh berbeda dengan tahap perencanaan siklus pertama, kecuali beberapa aspek yang berubah sebagai hasil dari refleksi siklus I. Pada bagian inti, literasi, guru meminta siswa membaca bahan ajar dan menonton video sumber belajar yang telah disediakan. Peserta didik diberi stimulus untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan dan bertanya jika mereka masih kurang memahami materi. Tidak ada perubahan pada kegiatan awal/pembukaan, sehingga penelitian mengoptimalkan pelaksanaan dan waktu sesuai perencanaan.

3.3.2 Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus II terdiri dari tiga bagian. *Pertama*, kegiatan awal mencakup salam dan menanyakan kabar, berdoa, mengecek kehadiran, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan pertanyaan pemantik, memberikan pemahaman bermakna serta memberikan motivasi sebelum belajar melalui *Ice breaking*. Kedua, kegiatan inti, tentunya dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran pada modul ajar. Pembelajaran berdiferensiasi dilakukan dengan mengelompokkan siswa sesuai dengan kemampuannya. Siswa dibagi dalam 2 kategori yaitu *low* dan *middle*. Peserta didik dengan kategori *low* dibagi menjadi dua tim dan diberi tim jujur dan tim amanah. Sedangkan peserta didik dengan kategori *middle* juga dibagi menjadi dua tim dan diberi nama tim iman dan ikhlas. Untuk kegiatan literasi, agar menambah pemahaman materi jujur dan amanah, peserta didik diminta untuk membaca bahan ajar yang telah disediakan dan menyimak video sumber belajar yang ditayangkan oleh guru. Selanjutnya peserta didik ditunjuk secara acak untuk memberikan pertanyaan ataupun mengemukakan pendapatnya terkait video yang baru saja disimak. Pendapat ataupun pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik direspon oleh peserta didik yang lain dan guru memberikan penguatan atas jawaban/respon yang telah diberikan oleh peserta didik.

Selanjutnya, peserta didik duduk sesuai timnya masing-masing untuk menyelesaikan tugas pada LKPD yang telah dibagikan. Masing-masing tim menyelesaikan LKPD, mempresentasikan secara bergantian di depan kelas dan kelompok lain memberikan tanggapan. Pada tahapan tersebut guru memberikan kesempatan untuk dapat berkolaborasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk menggali informasi dari berbagai sumber. Setelah presentasi hasil diskusi kelompok selesai, guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk bermain peran dari materi jujur dan amanah yang telah dipelajari. Guru memberikan contoh bermain peran pada konsep yang lain agar siswa lebih memahami cara bermain peran. Untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan, selanjutnya guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan tes formatif secara mandiri. *Ketiga*, kegiatan penutup. Pada akhir pembelajaran, guru bersama peserta didik membuat Kesimpulan dan setiap peserta didik mencatat pada buku catatan masing-masing. Menginformasikan kepada peserta didik untuk mempelajari materi pada pertemuan berikutnya sebagai bentuk refleksi pembelajaran. Pembelajaran pada siklus kedua ditutup dengan do'a dan salam.

3.3.3 Pengamatan

Pengamatan dimulai dari mengamati kegiatan guru. Hasil observasi guru ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek	Rerata Skor Siklus II
1	Penguasaan Materi	3,67
2	Sistematika penyajian	3,33
3	Penerapan metode	3,67
4	Penggunaan media	4,00
5	<i>Performance</i>	3,33

6	Pemberian Motivasi	3,33
	Rerata Skor Siklus I	21,33
	Jumlah Skor Rerata maksimal	24
	Nilai hasil observasi guru	88,89

Hasil dari observasi aktivitas guru selama pelaksanaan siklus kedua dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Hal yang diamati sejumlah enam aspek, pada setiap aspek terdiri dari 3 sub aspek sehingga seluruh sub aspek berjumlah 18 pernyataan. Adapun jumlah rerata skor hasil observasi guru pada siklus II yakni 21,33 Jumlah skor maksimal 24. Nilai hasil observasi guru yakni Jumlah Rerata Skor Siklus II dibagi Jumlah Skor Maksimal dikali 100, maka hasilnya 88,89 dengan kategori sangat baik. Nilai tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti yakni 80 serta mengalami peningkatan dari 84,72 menjadi 88,89.

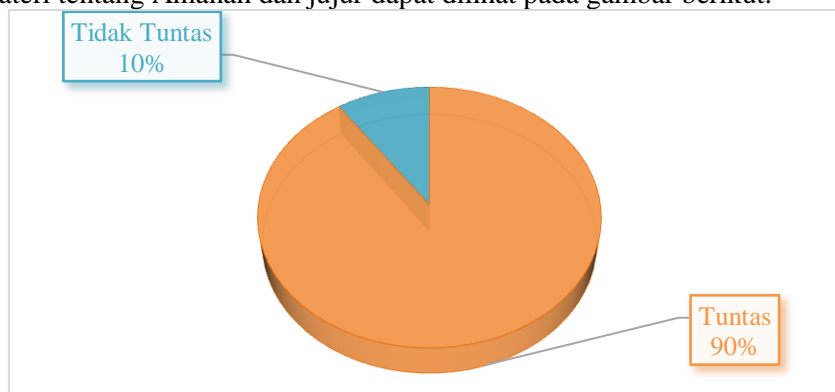
Adapun hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Observasi Siswa Siklus II

No	Hal yang Diamati	Rerata Skor Siklus II
1	Ketangkasan Siswa	3,33
2	Perhatikan Siswa	3,67
3	Kedisiplinan	3,33
4	Penugasan/Resitasi	3,67
	Jumlah rerata skor siklus II	14,00
	Skor maksimal	16
	Nilai observasi siswa	87,50

Hasil observasi aktivitas peserta didik menunjukkan angka 87,50 dengan kategori sangat baik. Angka tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus I yakni 75 menjadi 87,50 dan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan tindakan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas peserta didik yang awalnya tidak percaya diri saat presentasi di siklus I, pada siklus II terlihat mulai percaya diri bahkan sebagian mampu melakukan prestasi tanpa melihat catatan. Peserta didik juga lebih aktif bertanya dan aktif dalam diskusi kelompoknya.

Untuk persentase pencapaian hasil belajar peserta didik pada siklus II sebagai tolak ukur dari pemahaman materi tentang Amanah dan jujur dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II

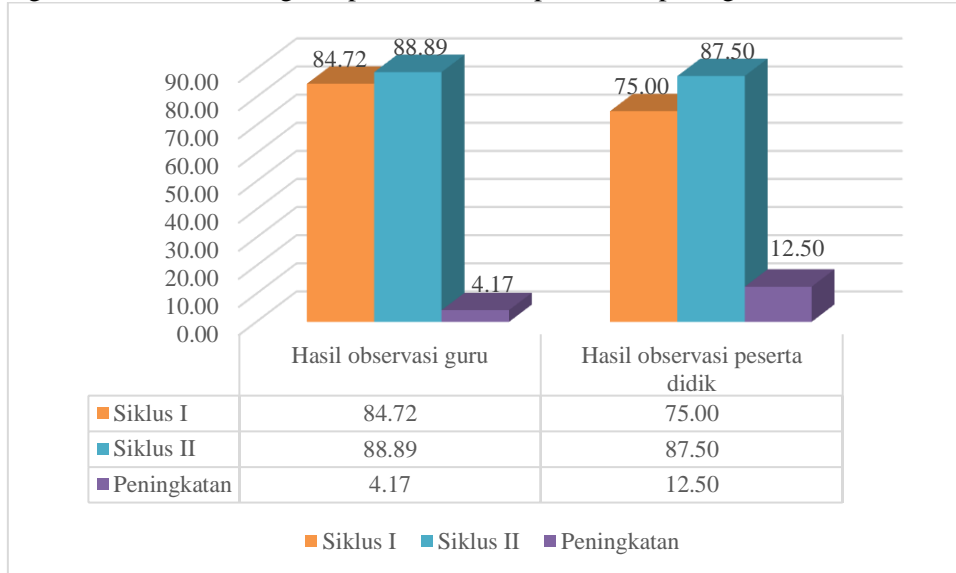
Gambar 4 menunjukkan persentase ketercapaian KKTP yakni 90% siswa yang tuntas atau mencapai KKTP (75) yakni sebanyak 28 siswa dari 31 peserta didik. Tingkat ketercapaian KKTP diatas 80% yang artinya indikator keberhasilan PTK pada aspek hasil belajar peserta didik telah tercapai serta penggunaan metode *Role Playing* yang digunakan terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3.3.4 Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II baik kegiatan awal, inti dan penutup berjalan sesuai perencanaan yang tertuang pada modul ajar. Peningkatan dalam pembelajaran pada siklus II dapat

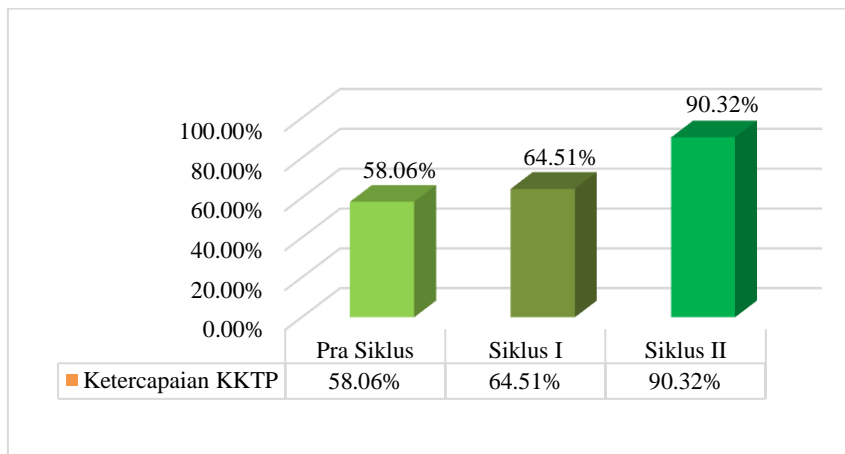
dilihat dari hasil observasi aktivitas guru, peserta didik dan peningkatan persentase ketercapaian KKTP. Dari ketiga aspek tersebut hasilnya telah mencapai indikator keberhasilan tindakan sehingga penelitian cukup sampai pada siklus II.

Peningkatan nilai aktivitas guru, peserta didik dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.4 Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Gambar 5 menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil observasi aktivitas guru sebesar 4,17 dan peningkatan hasil observasi peserta didik sebesar 12,50. Pada siklus II baik hasil observasi aktivitas guru menunjukkan angka 88,89 dan aktivitas peserta didik 87,50. Hal tersebut menunjukkan indikator tindakan penelitian yakni 80 telah mencapai atau PTK. Adapun peningkatan persentase pencapaian hasil belajar peserta didik dapat dilihat grafik berikut:



Gambar 3.5 Persentase Ketercapaian KKTP

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik terutama dalam menanamkan nilai-nilai moral seperti kejujuran dan amanah. Namun, tantangan dalam pembelajaran seringkali muncul akibat kurangnya metode yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa (Alam, 2020). Untuk menjawab tantangan tersebut, metode *Role Playing* menjadi salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengalami langsung situasi pembelajaran melalui peran tertentu, sehingga meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan sosial, dan hasil belajar mereka (Zakaria, 2024).

Pada tahap pra siklus, hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Cipunagara menunjukkan rata-rata nilai yang masih rendah (69,12) dengan persentase ketercapaian KKTP hanya 58,06%.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah, seringkali menjadi faktor penyebab rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa (Sukari, 2024). Setelah penerapan metode *Role Playing* pada siklus I, meskipun nilai aktivitas guru mencapai 84,72 dan nilai aktivitas siswa sebesar 75, namun persentase ketercapaian KKTP baru mencapai 64,51%. Hal ini menunjukkan bahwa adaptasi awal terhadap metode pembelajaran yang baru memerlukan waktu serta dukungan yang lebih intensif (Hidayat et al., 2025).

Siklus II, dengan perbaikan seperti pemberian bahan ajar tambahan dan optimalisasi kegiatan diskusi, terdapat peningkatan signifikan. Aktivitas guru meningkat menjadi 88,89 dan aktivitas peserta didik mencapai 87,50 yang menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata nilai 89,19 dan ketercapaian KKTP 90,32%. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar (Kismatun, 2022; Rusli, 2022) keterlibatan dan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Nurhasanah, A. I., Sujana. A., 2023; Hasyim & Mauliana, 2022).

Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya metode *Role Playing* sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Guru disarankan untuk memanfaatkan metode ini secara rutin, terutama untuk materi yang menuntut pengembangan nilai-nilai moral dan sosial. Selain itu, integrasi teknologi seperti video pembelajaran dapat mendukung pelaksanaan metode ini agar lebih efektif dan menarik (Anelies et al., 2024). Penelitian lanjutan diharapkan dapat mengeksplorasi penerapan metode *Role Playing* dalam konteks mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda.

4. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi kejujuran dan amanah. Peningkatan terlihat dari aktivitas guru yang mencapai 88,89, aktivitas siswa sebesar 89,19%, dan persentase ketercapaian KKTP yang meningkat dari 58,06% pra siklus menjadi 64,51 pada siklus I 90,32% pada siklus II. Keberhasilan penerapan metode penerapan metode *Role Playing* terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, sehingga peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral secara lebih mendalam. Oleh karena itu, metode *Role Playing* direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk memperbaiki kualitas proses belajar mengajar, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman nilai-nilai karakter.

Daftar Pustaka

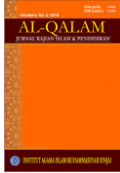
- Afri, N, Reval, O. & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Alam, N. A. R. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Indonesia. *Jurnal Sosial Humaniora*, 11(2), 145–163.
- Alavi, H. R. (2013). Islamic Educational Goals, Methods, and Content, with Emphasis on Shia' Faith. *Journal of Research on Christian Education*, 22(1), 4–20. <https://doi.org/10.1080/10656219.2013.769817>
- Anelies, M., Sangpali, R. Y., Paiman, S., Pallunan, E., & Leza, T. N. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Agama Kristen Bagi Anak Inklusi. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 2(9), 1–23.
- Cahyani, A., & Masyithoh, S. (2023). Kontribusi Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasardi Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Rabwah*, 17(01), 61–72. <https://doi.org/10.55799/jalr.v17i01.253>
- Fahmi, & Chamidah, D. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. CV Adanu Abimata.



- Fitri, A., Nursikin, M., & Amin, K. (2023). Peran Ganda Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membimbing Siswa Bermasalah di SD Islam Al-Rasyid Pekanbaru. *Journal on Education*, 5(3), 9710–9717.
- Hartati, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 4(1), 20–37.
- Hasyim, H., & Mauliana, N. S. (2022). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Ibtida*, 3(02), 164–171. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i02.363>
- Hidayat, D. A. S., Annashir, Ulin Niam, Afrianzi, Ifsya Gita, Adzhar, Tsani, H., & Hardiansyah, D. (2025). Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA 1 Surakarta Analisis Kurikulum Merdeka. *Ihsanika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 206–2017.
- Huda, A. A. S., Syahidin, S., & Nurhuda, A. (2023). Role-Playing Learning Method in Shaping Commendable Morals of Students in Islamic Education Subjects. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Sciences*, 2(4), 87–94. <https://doi.org/10.47679/202338>
- Jehaut, Y. A. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn pada Materi Sumpah Pemuda melalui Metode Role Playing. *Prosiding Seminar Endidikan STKIP Kusuma Negara II*, 36–43.
- Junaidah. (2022). Penerapan Metode Role Playing Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Azkia : Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 17(1). <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v17i1.172>
- Khoiri, A., Susilawati, E., Hamidah, Kusuma, J. W., & Suharyanto, E. (2024). *Konsep Dasar Teori Pendidikan Karakter*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Kismatun. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pai Pada Pokok Bahasan Shalat Berjamaah Dengan Menggunakan Metode Role Playing Di Kelas VII C SMPN 1 Limpung. *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(1), 73–82. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i1.876>
- Kobrinskii, B. A. (2022). Role Playing as a Method of Learning in Knowledge Engineering. *2022 VI International Conference on Information Technologies in Engineering Education (Inforino)*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/Inforino53888.2022.9782987>
- Lestari, T. (2019). Efektifitas Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sma. *Edusentris*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.17509/edusentris.v4i1.365>
- Lisa, K, Faisal, K. & Pamungkas S,M. (2024). Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD N 1 Prigi Banjarnegara. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 157–177. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1277>
- Luthfi N. S, Dedih, S, & Ayi, S. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Role Playing pada Materi Rasul Allah Idolaku di Kelas V SDN Setiawarga Kota Cimahi. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 4(2), 477–484. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v4i2.13312>
- Mahmudi, I, Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.



- Maksimenko, A. A. (2023). Experience Of The Narrative Approach In Foreign Educational Practice. *Vestnik Orenburgskogo Gosudarstvennogo Universiteta*, 2, 33–40. <https://doi.org/10.25198/1814-6457-238-33>
- Meishaparina, R., Heryanto, D., & Widasari. (2023). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1740–1748. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.895>
- Muhamad Azin, & Eko Subiantoro. (2023). Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 113–120. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.2978>
- Nurhasanah, A. I., Sujana, A., & S. A. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 4(2), 182–191.
- Panggabean, A., Fachrizal, A., & Hanum, A. (2024). Arah dan Tujuan Pendidikan Islam. *Ihsanika : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 25–35. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i1.722>
- Purba, P. B. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Kita Menulis.
- Rikmasari, R., Summirat, F., & Pratiwi, F. A. (2021). Role Playing Learning Method as A Solution to Improve The Learning Outcomes of Civic Education Elementary School Students of Election and Election Materials. *Edukasi*, 15(2), 169–181. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v15i2.30324>
- Rina, K. (2023). Hakikat Tujuan Pendidikan Islam. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 7(3), 200. <https://doi.org/10.47006/er.v7i3.16240>
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- Rofiq, A., Nisa, K., & Muid, A. (2024). Innovation of Storytelling and Role-Playing Methods in Islamic Religious Education Learning. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 3(1), 47–58. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v3i1.52>
- Rokmanah, S., Andriana, E., & Wiyudia, N. (2024). Analisis Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 482–498.
- Rosyidah, E., Moral, P., & Siswa, A. (2019). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Peserta Didik di TPQ Al-Azam Pekanbaru. *Al-Hidarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 9(1).
- Roy, L. (2016). Once Upon a Time: Storytelling and its Place in the Teaching of Reference. *The Reference Librarian*, 57(3), 242–246. <https://doi.org/10.1080/02763877.2016.1129250>
- Rozali, Y., Sitasari, N., Rahmat, I., & Rahman, A. (2019). Application of Role Play Learning Method In Increasing Morality Of Islamic Integrated Primary School Students in the Subject of Islamic Religious Education. *Proceedings of the Proceedings of the 1st International Conference on Business, Law And Pedagogy, ICBLP 2019, 13-15 February 2019, Sidoarjo, Indonesia*.



<https://doi.org/10.4108/eai.13-2-2019.2286037>

- Rusli. (2022). Peningkatan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa melalui Penerapan Metode *Role Playing* di Kelas VIII SMP Muhammadiyah Sungailiat. *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah*, 1(2), 127–148. <https://doi.org/10.69548/jigm.v1i2.12>
- Setiawan, H., & Siti Zakiah. (2022). Konsep Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At Ta'Lim*, 4(2), 12–22.
- Sukari, H. (2024). Tantangan Pendidikan Agama Islam dalam Membangun Karakter Generasi Milenial. *Tsaqofah*, 4(November), 4004–4021.
- Sulistiani, I., & Nursiwi Nugraheni. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222>
- Ulfa, M., & Saifuddin. (2018). Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *Suhuf*, 30, 35–56.
- Ulpah, G., Basri, H., Muslih, H., & Huda, M. (2024). Finding Meaning And The Future: Diving Into The Nature And Purpose Of Islamic Education. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 405–423. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i1.1130>
- Widiasri, D. A., & Dwi Payanti, D. A. K. (2024). Role-Playing Methods In Second Language Learning. *Jurnal Eduscience*, 11(1), 246–251. <https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.5664>
- Yulinda, F. R. (2022). Peran Metode Mengajar Dalam Pembelajaran IPS *Roles Of Teaching Methods In Social Studies Learning*. *Social Studies*, 1–15.
- Zakaria, A. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Sekolah Pada Era Globalisasi. *JIIIC : Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(7), 2885–2892.