

**Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 30 Makassar**

**Ilfa Sriwahyuni<sup>1</sup>, Syarif Raehana<sup>2</sup>, Ratika Nengsih<sup>3</sup>, Andi Bunyamin<sup>4</sup>,  
Muhammad Syahrul<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia, Indonesia

E-mail korespondensi: [10120210038@student.umi.ac.id](mailto:10120210038@student.umi.ac.id)

DOI: 10.47435/al-qalam.v17i1.3854

**Submission Track:**

[||Diterima: 26 Mei 2025.||Disetujui: 11 Juni 2025.||Dipublikasikan: 14 Juni 2025.](#)

Copyright © 2025 Ilfa Sriwahyuni, Syarif Raehana, Ratika Nengsih, Andi Bunyamin, Muhammad Syahrul



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#)

**Abstract**

*This study is a Classroom Action Research (CAR) that highlights the effectiveness of the role-playing method in Islamic Religious Education learning in class VIII.8 of SMP Negeri 30 Makassar. The main focus of this study is to improve students' learning motivation. The research sample consisted of 31 students (17 males and 14 females). Data collection was conducted through participant observation and a structured questionnaire consisting of 16 items. The results of the study showed a significant increase in students' learning motivation after the implementation of the role-playing method. The average score of the questionnaire in cycle II (1,921 points, 77.45%) was significantly higher than that in cycle I (1,592 points, 64.19%). This finding shows the effectiveness of the role-playing method in improving students' learning motivation in the context of Islamic Religious Education learning. Further research is recommended to explore the generalization of these findings to other classes and subjects, as well as to identify contextual factors that contribute to improving learning motivation.*

**Keywords:** *Role Playing Method; Learning Motivation; Islamic Religious Education*

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengevaluasi efektivitas metode role-playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.8 SMP Negeri 30 Makassar. Fokus utama penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Sampel penelitian terdiri dari 31 siswa (17 laki-laki dan 14 perempuan). Pengumpulan data dilakukan lewat observasi partisipatif dan angket terstruktur yang terdiri dari 16 item. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah implementasi metode role-playing. Skor rata-rata angket pada siklus II (1.921 poin, 77.45%) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan siklus I (1.592 poin, 64.19%). Temuan ini mengindikasikan efektivitas metode role-playing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menjanggi generalisasi temuan ini pada kelas dan mata pelajaran lain, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor kontekstual yang turut mempengaruhi peningkatan motivasi belajar.

**Kata Kunci:** *Metode Role Playing; Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Islam*

**1. Pendahuluan**

Pendidikan, pada hakikatnya, merupakan proses pengembangan integral manusia yang meliputi aspek fisik dan psikis, berorientasi pada peningkatan kualitas hidup. Baik lewat jalur formal maupun non-formal, proses pembelajaran bertujuan untuk mengaktualisasikan potensi individu secara optimal. Interaksi pedagogis antara pendidik dan peserta didik menjadi faktor krusial dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hasbullah, 2019). Pendidikan, karenanya, tidak semata-mata

transfer pengetahuan, melainkan juga meliputi pembentukan karakter, nilai-nilai, dan kompetensi yang relevan dengan konteks sosial.

Pendidikan, sebagai proses pembelajaran yang berkelanjutan sepanjang hayat, merupakan upaya sistematis dan terencana untuk mengembangkan potensi individu secara holistik, meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan spiritual. Konteks pendidikan melampaui ruang kelas, berbentuk lingkungan keluarga, komunitas, dan pengalaman hidup sehari-hari. Secara ontologis, pendidikan dapat dipahami sebagai transmisi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai antar generasi. Lebih lanjut, pendidikan berperan krusial dalam memfasilitasi pertumbuhan individu menuju kemandirian, tanggung jawab sosial, dan kapabilitas dalam menghadapi tantangan kehidupan serta berkontribusi signifikan bagi kemajuan masyarakat (Pristiwanti et al., 2020).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai proses terencana dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik. Tujuannya adalah mengembangkan kemampuan spiritual, moral, intelektual, dan keterampilan peserta didik demi keberhasilan mereka secara individu, sosial, dan nasional (Indonesia, 2018).

Ajaran Islam menggarisbawahi pentingnya pendidikan dan kewajiban untuk memperoleh pengetahuan, baik lewat jalur pendidikan formal maupun non-formal. Hal ini tercermin dalam ayat Al-Qur'an yang mengawali wahyu dengan perintah membaca, menunjukkan peran sentral pembelajaran dalam pengembangan diri. Proses pembelajaran, pada akhirnya, berkontribusi pada pengembangan pengetahuan dan peningkatan kualitas kehidupan manusia (Aryati, 2023).

Dalam konteks pendidikan formal di sekolah dan madrasah, proses pembelajaran menempati posisi sentral sebagai elemen krusial. Efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh dua kategori faktor determinan: internal dan eksternal. Faktor internal berbentuk aspek fisiologis (kondisi fisik dan sensorik) dan psikologis (psikomotorik, afektif, kognitif, intelektual, volitif, tingkat kematangan, dan kemampuan atensi) peserta didik. Adapun faktor eksternal meliputi lingkungan (keluarga dan masyarakat) serta faktor-faktor instrumental (kurikulum, metodologi pembelajaran, media pembelajaran, sarana dan prasarana, dan kualitas pendidik) (Bunyamin, 2021).

Pendidikan memiliki peran esensial dalam pengembangan sumber daya manusia yang kompeten. Pengelolaan pendidikan yang efektif menuntut tercapainya penyelesaian studi tepat waktu dengan pencapaian akademik yang optimal (Rahman, 2021). Prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya profesionalisme guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien, maka memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran dan menghasilkan capaian belajar yang maksimal.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang difasilitasi oleh pendidik untuk memfasilitasi akuisisi pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik. Metode pembelajaran, oleh karena itu, dapat didefinisikan sebagai strategi pedagogis yang terstruktur dan sistematis yang diimplementasikan oleh pendidik untuk menggapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Implementasi metode ini melibatkan serangkaian taktik dan prosedur yang terencana dengan baik.

Metode pembelajaran *role-playing*, atau bermain peran, merupakan pendekatan pedagogis yang melibatkan peserta didik dalam penggambaran karakter dan interaksi dalam suatu skenario simulasi. Peserta didik mempraktikkan respons yang sesuai dengan konteks, maka mengembangkan kemampuan interaksi sosial dan ekspresi diri lewat simulasi situasi kehidupan nyata (Kasanah et al., 2019).

Metode *role-playing* merupakan pendekatan pedagogis yang melibatkan peserta didik dalam pementasan peran, khususnya yang berkaitan dengan konteks sosial. Esensi metode ini terletak pada penyelesaian masalah lewat simulasi tindakan. Proses implementasi meliputi identifikasi masalah, analisis masalah, penerapan peran, dan diskusi reflektif (Tarigan, 2017). Peserta didik berperan sebagai aktor, sementara rekan-rekan sejawatnya berfungsi sebagai pengamat. Efektivitas *role-playing* bergantung pada tingkat keterlibatan emosional dan kognitif baik aktor maupun pengamat dalam simulasi situasi yang relevan.

Efektivitas sistem pendidikan ditentukan oleh tingkat partisipasi aktif peserta didik, yang dipengaruhi oleh dinamika motivasi belajar. Motivasi, sebagai faktor pendorong perilaku, berasal dari beragam sumber, antara lain lingkungan sosiokultural (orang tua, kelompok sebaya), pengalaman

individual, dan figur role model. Akan tetapi, motivasi intrinsik, yang berakar pada kebutuhan dan aspirasi personal, merupakan faktor determinan utama dalam keberhasilan proses pembelajaran (Fatmawati et al., 2021).

Prestasi akademik memiliki korelasi positif yang signifikan dengan tingkat motivasi belajar. Motivasi belajar yang tinggi mendorong peningkatan kinerja dan pencapaian hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, tingkat motivasi yang rendah berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif dan psikomotorik, mengakibatkan hambatan dalam proses pembelajaran (Setianawati et al., 2025).

Hasil observasi awal di SMPN 30 Makassar mengindikasikan adanya korelasi antara rendahnya motivasi belajar siswa kelas VIII.8 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan penggunaan metode ceramah yang dominan dalam proses pembelajaran. Wawancara dengan guru PAI, Ibu Suriati Dullah S.Ag., M.Pd.I., pada tanggal 22 Juli 2024, mendukung hipotesis bahwa pendekatan pembelajaran yang monoton tersebut berkontribusi terhadap penurunan antusiasme dan minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hoerudin, 2024), metode *role playing* terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi untuk belajar karena mereka diberi kesempatan mempraktikkan keterampilan melalui pemeranan situasi nyata. Metode ini juga mendorong siswa untuk tidak takut bertanya dan terpacu oleh keberhasilan teman-temannya. Adapun penelitiannya (Idarianty et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada kelas X.1 Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Al-Ikhlash efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Meskipun terdapat kendala seperti rasa malu dan pengelolaan kelas, metode ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan rasa percaya diri, serta memperkuat pemahaman materi pelajaran. Sedangkan penelitian milik (Nafisah et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI di SMK Tri Bhakti Subik secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan memahami materi dengan lebih baik melalui interaksi sosial yang menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kolaboratif.

Meskipun penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama menelaah tentang meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penerapan metode *role playing* dan menggunakan jenis penelitian yang sama, terdapat perbedaan signifikan pada hasil penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, dan konteks waktu.

Penelitian ini signifikan karena bertujuan mengidentifikasi metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan metode *role playing* dipilih karena potensinya dalam mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan rasa percaya diri, dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan bermakna. Hal ini penting untuk mencapai hasil belajar optimal dan pengembangan karakter siswa yang aktif dan kolaboratif. Maka dari itu, peneliti tertarik mengangkat judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMPN 30 Makassar” dalam penelitian ini.

## 2. Metode

Studi ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan fenomenologi untuk menelaah implementasi metode *role-playing* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.8 SMPN 30 Makassar. Rancangan penelitian terdiri atas tiga tahapan: pra-siklus dan dua siklus perbaikan yang masing-masing berbentuk perencanaan, implementasi, observasi partisipan, dan refleksi kritis. Pengumpulan data dilakukan lewat teknik triangulasi data yang meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, analisis dokumen, dan penyebaran angket, selanjutnya dianalisis secara kualitatif dengan menerapkan teknik reduksi data dan penyajian data. Kriteria keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan motivasi belajar siswa dan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris yang signifikan terhadap pemahaman efektivitas metode *role-playing* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Pra Siklus

Sebagai langkah awal, peneliti melakukan koordinasi dan permohonan izin resmi kepada pihak pengelola SMP Negeri 30 Makassar pada tanggal 10 Februari 2025 untuk memastikan kelancaran pelaksanaan penelitian. Selanjutnya, kepala sekolah mendelegasikan penanganan lebih lanjut terkait pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Observasi dan wawancara dengan guru PAI SMPN 30 Makassar menunjukkan bahwa metode ceramah yang monoton menyebabkan siswa kurang tertarik dan motivasi belajar mereka menurun. Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme siswa dalam pelajaran PAI.

**Tabel 3.1 Hasil Angket Pra Siklus**

No.	Skor Angket	Jumlah Siswa
1	34	1
2	35	1
3	37	2
4	38	1
5	39	1
6	41	4
7	43	3
8	44	2
9	45	4
10	46	3
11	47	3
12	48	3
13	49	2
14	54	1
<b>Total Peserta Didik</b>		31 Siswa
<b>Jumlah Skor</b>		1.356
<b>Rata-Rata (%)</b>		54,67%

Berdasarkan data angket yang dikumpulkan dari 31 responden kelas VIII.8, diperoleh skor total 1.356 poin, yang setara dengan persentase 54,67% pada tahap pra-siklus. Meskipun persentase ini menunjukkan tingkat capaian yang sedang, tingkat partisipasi siswa masih tergolong rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh proporsi yang signifikan dari skor individu di bawah 40%. Temuan ini mengindikasikan perlunya intervensi untuk meningkatkan keaktifan siswa.

#### 3.2 Siklus I

Implementasi metode *role-playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dilakukan lewat dua siklus pembelajaran, dengan total empat pertemuan. Setiap pertemuan terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

##### 3.2.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti terlebih dahulu membuat rencana pelaksanaan, tahap pelaksanaan atau persiapan tindakan dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental dengan peneliti sebagai pengajar.
- Kurikulum pembelajaran dirancang dengan materi "Menjadi Pribadi yang Dapat Dipercaya serta Menghindari Riba dalam Jual Beli dan Utang Piutang," diimplementasikan lewat metode *role-playing* yang terstruktur.
- Pengukuran motivasi belajar siswa dilakukan lewat instrumen kuantitatif berbentuk angket terstruktur (16 butir pernyataan) dan instrumen kualitatif berbentuk lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
- Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dirancang pula aktivitas permainan edukatif yang terintegrasi dengan materi ajar.

### 3.2.2 Pelaksanaan

#### 3.2.2.1 Pertemuan Pertama

Pelaksanaan siklus pertama penelitian, sesuai rencana, dimulai pada pertemuan pertama tanggal 18 Februari. Tiga puluh satu peserta didik dibagi menjadi enam kelompok. Proses pembelajaran, yang berlangsung selama 90 menit, diawali dengan doa dan penjelasan tujuan pembelajaran. Metode role-playing diterapkan untuk materi "Pengertian dan Konsep Jual Beli," dengan tiga kelompok mempresentasikan peran mereka sementara tiga kelompok lainnya memberikan umpan balik. Pembelajaran diakhiri dengan evaluasi lisan dan doa.

#### 3.2.2.2 Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, yang dilaksanakan pada tanggal 25 Februari, prosedur pembelajaran serupa dengan pertemuan pertama diterapkan. Setelah kegiatan awal berbentuk doa dan pengecekan kehadiran, instrumen pengumpulan data berbentuk angket motivasi belajar didistribusikan kepada seluruh subjek penelitian. Kelompok yang belum melakukan presentasi pada pertemuan sebelumnya diberikan kesempatan untuk menampilkan role-playing. Meskipun teramati peningkatan partisipasi aktif, beberapa subjek penelitian masih menunjukkan penurunan konsentrasi. Setelah sesi role-playing, dilakukan sesi umpan balik dan evaluasi kinerja kelompok serta partisipasi individu. Pembelajaran diakhiri dengan doa.

#### 3.2.3 Pengamatan

Hasil observasi partisipatif pada siklus pertama penelitian menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik masih rendah, dengan hanya sebagian kecil yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pada pertemuan pertama, terlihat bahwa motivasi dan semangat belajar peserta didik belum optimal. Namun, ada peningkatan dalam apresiasi terhadap metode pembelajaran, pemahaman materi, serta antusiasme dalam mengikuti proses belajar, yang menunjukkan potensi perbaikan di masa mendatang.

Motivasi belajar peserta didik diukur menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada 31 siswa kelas VIII.8 SMPN 30 Makassar pada tanggal 25 Februari 2025, di akhir pertemuan kedua siklus I. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan perhitungan persentase untuk setiap variabel. Hasil analisis disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Hasil Angket Siklus I**

No.	Skor Angket	Jumlah Siswa	Kategori
1	40	1	Rendah
2	44	1	Rendah
3	45	1	Rendah
4	46	1	Rendah
5	48	3	Rendah
6	50	3	Rendah
7	51	5	Sedang
8	52	3	Sedang
9	53	2	Sedang
10	54	3	Sedang
11	55	2	Sedang
12	56	3	Sedang
13	57	1	Sedang
<b>Total Peserta Didik</b>		31 Siswa	
<b>Jumlah Skor</b>		1.592	
<b>Rata-Rata (%)</b>		64,19%	

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \text{ atau } = \frac{1.592}{80} \times 100 \% = 64,19\%$$

Hasil angket menunjukkan skor total 1.592 poin, dengan rata-rata 64,19% (kategori sedang). Meskipun hasilnya cukup baik, masih ada beberapa siswa yang menunjukkan motivasi belajar di bawah rata-rata. Namun, dibandingkan sebelum penelitian, terlihat peningkatan partisipasi siswa. Kesimpulannya, metode *role playing* terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **3.2.4 Refleksi**

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan siklus I, dilakukan refleksi untuk mengidentifikasi kelemahan dan merumuskan strategi perbaikan pada siklus II. Hasil refleksi siklus I diuraikan sebagai berikut:

- a) Peneliti masih belum mampu mengembangkan kemampuannya dalam menggali keaktifan peserta didik.
- b) Pada saat proses pembelajaran masih ada beberapa peserta didik yang asik
- c) Mengobrol sibuk dengan kegiatannya sendiri.
- d) Peserta didik masih belum percaya diri ketika tampil di depan kelas
- e) Peserta didik masih belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif

#### **3.3 Siklus II**

Berdasarkan analisis refleksif terhadap siklus I, siklus II diimplementasikan dengan dua pertemuan (total 180 menit) pada tanggal 8 dan 15 April 2025, pukul 10.00 WIB. Materi pembelajaran yang diberikan terfokus pada "Pengertian dan Konsep Hutang Piutang". Berikut detail implementasi siklus II:

##### **3.3.1 Perencanaan**

Pada tahap perencanaan siklus II, kami membuat rencana pembelajaran untuk materi "Pengertian dan Konsep Hutang Piutang" (Subtema 2), dengan menggunakan metode bermain peran. Kami juga menyiapkan bahan ajar, alat peraga, lembar pengamatan, kuisioner untuk siswa, dan naskah bermain peran.

##### **3.3.1 Tindakan**

###### **3.3.1.1 Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama siklus II, dilaksanakan pada 8 April 2025, menggunakan struktur kelompok peserta didik yang identik dengan siklus I, yaitu enam kelompok. Aktivitas pembelajaran, berdurasi 90 menit, diawali dengan doa dan penjelasan tujuan pembelajaran. Metode *role-playing* diimplementasikan untuk penyampaian materi "Pengertian dan Konsep Hutang Piutang". Kelompok 1, 2, dan 3 memperagakan peran yang telah ditentukan, sementara kelompok 4, 5, dan 6 memberikan evaluasi dan umpan balik. Pengumpulan data umpan balik peserta didik dilakukan lewat evaluasi lisan, dan sesi pembelajaran diakhiri dengan doa.

###### **3.3.1.2 Pertemuan Kedua**

Pada pertemuan kedua siklus II, yang dilaksanakan pada 15 April 2025, metode *role-playing* dipertahankan untuk penyampaian materi "Pengertian dan Konsep Hutang Piutang". Setelah pembacaan doa dan pengecekan kehadiran, angket evaluasi motivasi dibagikan kepada peserta didik. Terpantau tingkat antusiasme peserta didik yang tinggi selama proses pembelajaran. Pasca penyajian *role-playing*, kesempatan diberikan kepada kelompok lain untuk memberikan umpan balik. Peneliti melakukan penilaian terhadap kinerja kelompok dan kontribusi individu. Sesi pembelajaran kemudian diakhiri dengan rangkuman dan doa.

##### **3.3.2 Pengamatan**

Penelitian observasional ini menunjukkan bahwa pada siklus I, terdapat peningkatan signifikan dalam semua variabel yang terukur terkait motivasi belajar peserta didik, termasuk kinerja kognitif yang terlihat dari kemampuan reproduksi dan sintesis konsep. Partisipasi aktif peserta didik juga mengalami peningkatan, terukur lewat kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan, serta minat terhadap materi Pendidikan Agama Islam, yang semuanya berkontribusi pada skor tinggi dalam variabel motivasi belajar.

Analisis data angket motivasi belajar, yang diberikan kepada 31 responden kelas VIII.8 SMPN 30 Makassar pada 15 April 2025, menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada siklus II. Hasil analisis menunjukkan:

**Tabel 3.3 Hasil Angket Siklus II**

No.	Skor Angket	Jumlah Siswa	Kategori
1	55	2	Sedang
2	56	3	Sedang
3	57	1	Sedang
4	58	1	Sedang
5	59	3	Sedang
6	60	2	Baik
7	61	2	Baik
8	62	2	Baik
9	63	1	Baik
10	64	3	Baik
11	65	3	Baik
12	66	2	Baik
13	67	3	Baik
14	68	1	Baik
<b>Total Peserta Didik</b>		31 Siswa	
<b>Jumlah Skor</b>		1.921	
<b>Rata-Rata (%)</b>		77,45%	

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \text{ atau } = \frac{1.921}{80} \times 100 \% = 77,45 \%$$

Hasil analisis kuantitatif angket menunjukkan skor total 1921 poin (77,45%), yang diklasifikasikan sebagai "Baik" dan mencerminkan peningkatan substansial dalam motivasi belajar peserta didik pada siklus II. Skor rata-rata di atas 60% mengindikasikan peningkatan partisipasi aktif, mendukung hipotesis bahwa intervensi metode *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

### 3.2.3 Refleksi

Hasil observasi siklus II menunjukkan konsistensi implementasi metode pembelajaran *role playing* dengan rencana yang telah ditetapkan, serta mengindikasikan peningkatan motivasi belajar pada peserta didik. Analisis data angket motivasi belajar menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 64,19% pada siklus I dan 77,45% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, intervensi penelitian telah menggapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian diakhiri.

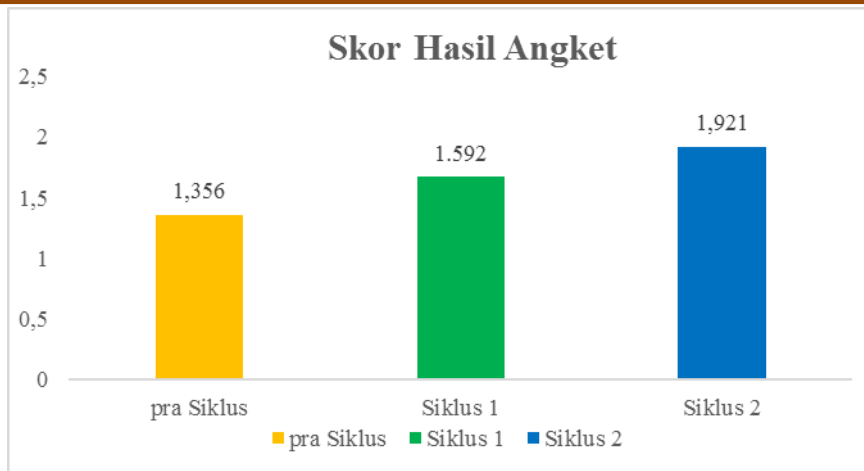
Motivasi belajar merupakan determinan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Metode *role playing*, dengan pendekatan partisipasi aktif siswa lewat pengadopsian peran, terbukti efektif dalam meningkatkan engagement dan minat belajar (Rohmah, 2022).

Data angket motivasi belajar, yang dikumpulkan dari pra-siklus hingga siklus II, menunjukkan tren peningkatan yang signifikan setelah implementasi metode *role playing*. Tabel berikut mempresentasikan data tersebut secara rinci.

**Tabel 3.4 Perbandingan Hasil Angket Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

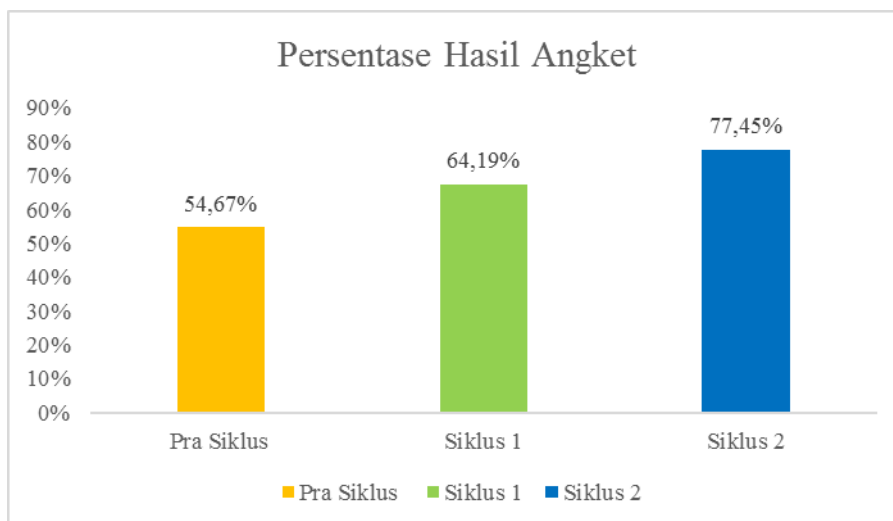
No.	Tahapan	Jumlah Skor	Persentase (%)
1	Pra Siklus	1.356	54,67%
2	Siklus I	1.592	64,19%
3	Siklus II	1.921	77,45%

Analisis data angket motivasi belajar peserta didik (N=31) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan peningkatan signifikan dari pra-siklus (rata-rata skor 54,67%; skor total 1356) hingga siklus II (rata-rata skor 77,45%; skor total 1921), dengan siklus I menunjukkan rata-rata skor 64,19% (skor total 1592). Representasi visual data ini disajikan pada grafik berikut. yaitu sebagai berikut:



**Grafik 3.1 Skor Peningkatan Hasil Angket Motivasi Belajar**

Hasil analisis data angket motivasi belajar (N=31) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan peningkatan skor total yang signifikan secara statistik, dari 1356 (pra-siklus) ke 1592 (siklus I) dan 1921 (siklus II). Temuan ini mendukung kesimpulan adanya peningkatan motivasi belajar pada peserta didik.



**Grafik 3.2 Persentase Peningkatan Hasil Angket Motivasi Belajar**

Grafik menunjukkan peningkatan signifikan pada skor total angket (dari 1356 ke 1592) dan persentase (dari 54,67% ke 64,19%) dari pra-siklus ke siklus I. Ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik, dari kategori "kurang" ke "cukup baik", dengan peningkatan sebesar 236 skor (9,52%).

Analisis data menunjukkan peningkatan signifikan ( $p < 0.05$ ) pada skor total angket dan persentase dari siklus I (1592, 64.19%; kategori motivasi cukup baik) ke siklus II (1921, 77.45%; kategori motivasi sangat baik). Peningkatan sebesar 329 skor (13.26%) mengindikasikan peningkatan substansial dalam motivasi belajar peserta didik, sesuai dengan hipotesis penelitian.

Keefektifan metode role-playing sebagai strategi pembelajaran didasarkan pada kemampuannya untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, baik secara fisik maupun kognitif. Berbeda dengan pendekatan pasif seperti ceramah, role-playing memfasilitasi interaksi, kreativitas, dan pemecahan masalah kolaboratif (Wahyuni et al., 2018). Dalam penelitian ini partisipasi aktif ini berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, karena meningkatkan rasa keterlibatan dan kepemilikan siswa terhadap proses pembelajaran.

Selain meningkatkan partisipasi aktif, role-playing terbukti efektif karena membuat lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi. Aktivitas bermain peran memfasilitasi eksplorasi berbagai

peran dan perspektif, pengembangan kreativitas, dan peningkatan rasa percaya diri. Suasana belajar yang positif dan minim tekanan akademik ini secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Irmawati, 2020).

Temuan penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar, yang direfleksikan dalam peningkatan minat, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Implementasi *role-playing* terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman konseptual, khususnya konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif dan bermakna.

Signifikansi penerapan metode *role-playing* meluas hingga pada aspek perkembangan sosio-emosional peserta didik, yang ditandai dengan peningkatan kompetensi kolaboratif, kemampuan komunikasi interpersonal yang efektif, dan pengembangan sikap empati serta penghargaan terhadap perspektif yang beragam. Keterampilan sosial yang terasah ini merupakan faktor penentu keberhasilan akademik dan adaptasi sosial yang optimal di masa mendatang. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa kendala metodologis. Ukuran sampel yang terbatas mengurangi kekuatan generalisasi temuan. Lebih lanjut, pengaruh variabel-variabel eksternal terhadap motivasi belajar peserta didik perlu dipertimbangkan secara kritis dalam interpretasi hasil.

Keberhasilan penerapan metode *role-playing* ditentukan oleh perencanaan yang matang dan komprehensif. Skenario yang dirancang secara cermat, instruksi yang eksplisit, dan sumber daya yang memadai merupakan pilar keberhasilannya. Pengelolaan kelas yang efektif menjadi kunci untuk memaksimalkan partisipasi dan motivasi setiap siswa. Namun, keberhasilan juga bergantung pada karakteristik individual siswa; siswa pendiam atau kurang percaya diri membutuhkan dukungan intensif dari pengajar (Mukhlis & Misbah, 2024). Oleh karena itu, pengajar harus membuat lingkungan belajar yang aman dan suportif, memberdayakan setiap siswa untuk berekspresi dan berpartisipasi penuh dalam aktivitas bermain peran. Hanya dengan demikian, potensi penuh metode ini dapat terwujud.

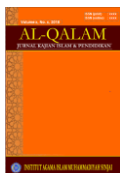
Rangkaian kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini menerapkan metode *role-playing* sebagai strategi untuk membuat suasana belajar yang engaging dan memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik. Analisis data menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat partisipasi aktif peserta didik pada setiap siklus implementasi metode *role-playing*. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, peneliti memperoleh temuan empiris sebagai berikut:

- a) Peserta didik sudah mulai aktif selama pembelajaran berlangsung
- b) Peserta didik sudah mulai fokus memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung
- c) Peserta didik tidak lagi merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung implementasi metode *role-playing* sebagai strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII.8 SMP Negeri 30 Makassar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan motivasi tersebut ditunjukkan oleh peningkatan yang signifikan pada indikator partisipasi aktif, skor hasil pengukuran motivasi belajar, dan pemahaman konsep. Berdasarkan temuan ini, diajukan rekomendasi untuk mengadopsi metode *role-playing* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### 4 Simpulan

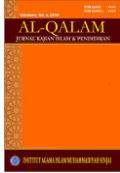
Penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung penerapan metode *role-playing* sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII.8 SMP Negeri 30 Makassar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Analisis data kuantitatif, yang diperoleh dari instrumen angket terstandarisasi dan diuji validitas dan reliabilitasnya, menunjukkan peningkatan rerata skor motivasi belajar yang signifikan dan konsisten antar siklus. Nilai rerata skor motivasi belajar sebelum intervensi (*pra-siklus*) tercatat sebesar 54,67%. Setelah implementasi metode *role-playing*, terjadi peningkatan rerata skor yang signifikan pada siklus I (64,19%) dan siklus II (77,45%), menunjukkan tren peningkatan yang positif dan signifikan secara statistik ( $p < 0.05$ ). Hasil ini mendukung hipotesis penelitian dan menunjukkan bahwa metode *role-playing* merupakan intervensi pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi



belajar siswa pada konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut. Peningkatan ini menunjukkan dampak positif yang bermakna secara pedagogis.

#### Daftar Pustaka

- Aryati, A. (2023). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. PT. Bumi Aksara.
- Bunyamin, A. (2021). Pengaruh Metode Hypnolearning Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTS. Darussalam Impa-Impa. *Education and Learning Journal*, 2(1), 30–39.
- Fatmawati, E., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 104–110. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.871>
- Hasbullah. (2019). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Hoerudin, C. W. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 1–14. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/JBT/article/view/523>
- Idarianty, I., Fadilah, M. A., Suryani, I., & Fajri, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di MAS Al Ikhlas. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 9(3), 773–781. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v9i3.779>
- Indonesia, R. (2018). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kresna Bina Insan Prima.
- Irmawati, I. (2020). Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Tematik Melalui Strategi Pembelajaran Role Playing pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(3), 329–344. <https://doi.org/10.58230/27454312.50>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519–526. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Mukhlis, S., & Misbah, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Education and Development*, 12(3), 77–81. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.6379>
- Nafisah, L. T., Sajdah, M., & Gunawan, A. (2024). Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di SMK Tri Bhakti Subik Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara Tp. 2022/2023: Tata Cara Role Playing di SMK Tri Bhakti. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 3(2), 50–59. <http://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/578>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2020). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rohmah, A. N. F. (2022). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3



Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdi Nurul Qur'an Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara. *Adzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 90–106. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v3i2.102>

Setianawati, L., Habsy, B. A., Naqiyah, N., & Nursalim, M. (2025). Analisis Literatur Motivasi Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 89–110. <https://dx.doi.org/10.30870/jpbk.v10i1.30485>

Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary*, 5(3), 102–112.

Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>