

IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 3 DUAMPANUA

Nurmayasari^{1*}, Hermanto², Ahmad³

^{1,2,3} STAI DDI Pinrang, Indonesia

email: ¹nurmayasari@gmail.com ² hermanto@staidi.ac.id
³ ahmadhibbu@gmail.com

*Corresponding Author

DOI:

ABSTRACT

Keywords:
*role playing,
learning
method,
learning
outcomes*

The research conducted at SMPN 3 Duampanua Pinrang showed that learning in Islamic Education and Character Building was previously dominated by conventional lecture methods, which made students less active and hindered their understanding of the material. Through the implementation of the role-playing method in two cycles, there was a significant improvement in students' comprehension and learning outcomes, as they became more directly involved in the learning process. Therefore, teachers are encouraged to continuously innovate by applying interactive methods such as role-playing and exploring other approaches to make the learning process more engaging, effective, and capable of fostering students' interest in Islamic Education and Character Building.

Article Info:

Submitted:

03/04/2025

Revised:

08/05/2025

Published:

05/06/2025



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

INTRODUCTION

Manusia sebagai khalifah di muka bumi dianugerahi akal untuk berpikir dan mengembangkan potensi dirinya. Dalam Islam, menuntut ilmu tidak hanya dimaknai sebagai upaya memperluas pengetahuan duniawi, tetapi juga bentuk pengabdian kepada Allah SWT. Ilmu menjadi dasar bagi manusia untuk menciptakan kemaslahatan dan memperbaiki kehidupan sosial.(Ridho and Idris 2024)

Perintah menuntut ilmu tercermin dalam ayat pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, yaitu “Iqra” yang berarti bacalah. Hal ini menunjukkan bahwa Islam menempatkan ilmu sebagai kunci kemajuan dan kemuliaan manusia.(Isman and Hervina 2023) Dengan ilmu, manusia tidak hanya memahami ciptaan Allah, tetapi juga

dapat mengelola kehidupan sesuai dengan nilai-nilai kebenaran dan keadilan yang diajarkan agama.

Dalam konteks pendidikan modern, penanaman nilai-nilai keislaman melalui proses pembelajaran menjadi penting untuk membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia. Pendidikan bukan sekadar proses transfer ilmu, tetapi juga pembentukan moral, etika, dan spiritualitas.(Mardiya and Sofa 2025) Oleh karena itu, pendidik memiliki tanggung jawab untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam setiap aktivitas belajar mengajar agar siswa mampu memaknai ilmu sebagai sarana ibadah.

Selain itu, perkembangan zaman menuntut inovasi dalam metode pembelajaran. Pembelajaran yang kreatif dan kontekstual menjadi kebutuhan agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan Islam yang adaptif dan relevan dengan tantangan era modern diharapkan dapat mencetak generasi berilmu, beriman, dan berintegritas.

LITERATURE REVIEW

Pada pembelajaran di sekolah, hasil belajar menggambarkan pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pengajaran yang difasilitasi oleh pendidik dan diselenggarakan dalam lingkungan belajar yang kondusif. Hasil ini mengukur sejauh mana tujuan pendidikan—seperti perubahan sikap intelektual, moral, dan sosial—tercapai melalui interaksi peserta didik dengan pendidik dan lingkungan pembelajaran. Sebagai contoh, sebuah studi meta-analisis mengemukakan bahwa hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan bahwa evaluasi terhadap ketiga ranah ini masih belum sepenuhnya optimal di banyak satuan pendidikan.(Suprihatien et al. 2023)

Ranah kognitif mencakup penguasaan pengetahuan dan kemampuan berpikir, ranah afektif terkait dengan sikap, minat, dan nilai, sementara ranah psikomotorik menyangkut keterampilan fisik atau kinerja peserta didik. Evaluasi hasil belajar tidak hanya mencerminkan output kognitif, tetapi juga perubahan yang terjadi dalam aspek afektif dan psikomotorik, sehingga instrumen penilaian harus dirancang secara holistik agar mencerminkan kondisi sebenarnya.(Nafiati 2021) Dengan demikian, hasil belajar menjadi tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran, motivasi siswa, dan dasar bagi tindak lanjut perbaikan dalam sistem pendidikan.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) adalah mata pelajaran wajib yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Materi PAI-BP tidak hanya mencakup aspek kognitif seperti akidah, ibadah, dan muamalah, tetapi juga pengalaman penerapan nilai-nilai spiritual, sosial, dan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari. Lembaga pendidikan memikul tanggungjawab besar dalam mewujudkan misi tersebut, antara lain membebaskan manusia dari ancaman neraka, membina umat menjadi hamba Allah yang seimbang kehidupan dunianya dan

akhiratnya, serta membentuk pribadi Muslim yang memancarkan ilmu dan akhlak.(Aulia and Mukhtar 2024)

Tujuan utama PAI-BP adalah menginternalisasi ajaran Islam secara menyeluruh agar siswa bukan hanya memahami konsep agama, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan. Selain itu, PAI-BP membangun karakter melalui sikap kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama, serta menumbuhkan rasa toleransi, menghargai perbedaan, dan persatuan dalam keberagaman (Pilhandoki, Wachidi, and Mustofa 2023). Dengan dasar iman yang kuat dan budi pekerti yang baik, diharapkan peserta didik mampu menghadapi tantangan hidup dengan integritas dan menjadi agen perubahan yang bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, dan bangsa.

Fungsi PAI-BP meliputi pengantar untuk mengenal dan mengimani ajaran Islam, landasan untuk membina kehidupan beragama, pedoman pengamalan akhlak mulia, penyeimbang antara pertumbuhan jasmani dan rohani, serta penunjang kualitas hubungan manusia dengan Allah, diri sendiri, sesama, dan alam. Ruang lingkupnya mencakup aspek aqidah (keimanan), syariah (ibadah dan muamalah), dan akhlak (budi pekerti luhur) yang mencerminkan nilai-nilai keislaman. Dengan demikian, PAI-BP bukan semata transfer pengetahuan agama, tetapi pembentukan pribadi Muslim yang utuh secara iman, ilmu, dan akhlak.

RESEARCH METHOD

Penelitian ini mengadopsi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu pendekatan pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri, tindakan terencana dalam situasi nyata, dan analisis pengaruh tindakan tersebut.(Nurulanningsih 2023) Metode ini memungkinkan guru-peneliti untuk secara sistematis mengidentifikasi dan memperbaiki hambatan belajar siswa melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang terstruktur.(Utomo, Asvio, and Prayogi 2024)

Penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Duampanua dengan subjek peserta didik kelas VIII selama dua bulan, dan desain penelitian mencakup dua siklus tindakan masing-masing dua pertemuan, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan metode pembelajaran (seperti metode role playing), observasi, dan refleksi. Prosedur tersebut mencerminkan praktik PTK yang berorientasi pada perbaikan pembelajaran dalam konteks nyata kelas.(Sari et al. 2025)

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan tes formatif untuk mengukur efek tindakan terhadap hasil belajar siswa. Instrumen penelitian termasuk pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format tes sebagai alat evaluasi keberhasilan intervensi pembelajaran. Ketersediaan dukungan sekolah, kebebasan guru berinovasi, serta kondisi kelas yang kondusif disebut sebagai prasyarat penting agar PTK berjalan efektif.

RESULT AND DISCUSSION

Siklus 1

Pelaksanaan Siklus I dilakukan selama dua kali pertemuan pembelajaran pada tanggal 28 Januari dan 4 Februari 2025 dengan total empat jam pelajaran. Tahap perencanaan mencakup persiapan perangkat pembelajaran seperti silabus, modul, dan materi ajar, serta media dan instrumen pendukung berupa lembar observasi dan perangkat evaluasi. Semua komponen tersebut disusun untuk menunjang penerapan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan topik “Iman kepada Nabi dan Rasul.”

Pada pertemuan pertama yang diikuti 24 peserta didik, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Pada kegiatan awal, guru membuka pelajaran dengan salam, doa, absensi, dan penyampaian tujuan pembelajaran serta motivasi belajar. Kegiatan inti dilakukan dengan membagi siswa dalam kelompok kecil untuk memerankan naskah drama bertema iman kepada nabi dan rasul. Tujuannya adalah melatih pemahaman materi, menumbuhkan rasa percaya diri, serta mengembangkan kerja sama dan penghayatan nilai-nilai keagamaan. Kegiatan penutup mencakup kuis interaktif dan refleksi bersama sebelum ditutup dengan doa dan pesan moral.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 11 Februari 2025 dengan jumlah kehadiran siswa yang sama. Fokus pembelajaran tetap pada tema keimanan kepada nabi dan rasul, namun lebih menitikberatkan pada kisah-kisah keteladanan para nabi seperti Nuh AS, Musa AS, dan Muhammad SAW. Setelah penyampaian materi, siswa kembali dibagi dalam kelompok untuk memerankan kisah singkat tersebut. Kegiatan ini bertujuan menanamkan nilai moral dan spiritual seperti kesabaran, kejujuran, dan keberanian. Sesi ditutup dengan kuis kelompok dan refleksi mengenai penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap pengamatan dilakukan selama dua kali pertemuan dengan durasi masing-masing 2×35 menit. Fokus observasi adalah kemampuan afektif siswa, seperti keaktifan, ekspresi emosional, antusiasme, dan sikap menghargai dalam kerja kelompok. Berdasarkan hasil observasi, dari 24 peserta didik hanya 13 yang mencapai kriteria ketuntasan minimal ($KKM = 75$), sedangkan 11 lainnya belum tuntas. Nilai afektif tersebut menunjukkan perlunya perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada tahap refleksi, dilakukan tes pengetahuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Hasil menunjukkan bahwa 19 peserta didik memperoleh nilai di atas KKM, sementara 5 lainnya belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil ini, peneliti menyimpulkan bahwa metode role playing mulai menunjukkan peningkatan pemahaman dan sikap positif peserta didik, meskipun masih perlu penguatan dalam siklus II untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan pembelajaran dengan total empat jam pelajaran, yaitu pada tanggal 11 dan 18 Februari 2025. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan seluruh perangkat pendukung pembelajaran, termasuk silabus, modul, materi ajar, media pembelajaran, lembar observasi, serta

perangkat evaluasi. Semua komponen tersebut disusun untuk mendukung penerapan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan fokus pada kemampuan membaca Al-Qur'an, khususnya surat-surat pendek.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada 11 Februari 2025 dengan kehadiran 25 peserta didik. Guru membuka pembelajaran dengan salam, absensi, penjelasan tujuan pembelajaran, serta motivasi awal. Dalam kegiatan inti, guru menuliskan kisah nabi-nabi terdahulu di papan tulis dan mengarahkan siswa untuk menirukan bacaan Al-Qur'an yang dicontohkan secara lantang. Pembelajaran ditutup dengan evaluasi berupa kuis dan refleksi. Pertemuan kedua dilaksanakan pada 18 Februari 2025 dengan 23 peserta didik yang hadir. Struktur kegiatan pembelajaran sama seperti pertemuan sebelumnya, namun fokusnya pada latihan membaca huruf hijaiyah. Siswa diminta mengulang bacaan yang diberikan guru, dan kegiatan ditutup dengan evaluasi kelompok serta refleksi pembelajaran.

Tahap pengamatan dilakukan selama dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi 2×35 menit. Fokus observasi adalah kemampuan afektif peserta didik, meliputi keaktifan, perhatian, kerja sama, serta tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, seluruh 25 peserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75), menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Hal ini menandakan bahwa penerapan metode role playing secara konsisten telah berhasil meningkatkan keterlibatan dan sikap positif siswa selama proses pembelajaran.

Pada tahap refleksi, dilakukan tes kognitif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai rata-rata di atas KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berhasil meningkatkan baik ranah afektif maupun kognitif siswa. Hasil ini juga menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II telah efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

Pembahasan

Pada tahap awal penelitian, dilakukan kegiatan pra-tes untuk mengukur pemahaman awal peserta didik terhadap materi iman kepada Nabi dan Rasul. Guru memulai dengan memperkenalkan konsep dasar tentang Nabi dan Rasul, kemudian memberikan sejumlah pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal siswa. Selain itu, peserta didik dipersiapkan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode role playing sebagai pendekatan utama yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif mereka selama proses belajar berlangsung.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama menunjukkan bahwa penerapan metode role playing mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Dari total 24 peserta didik, sebanyak 19 orang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 5 orang lainnya belum mencapai nilai yang diharapkan. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi melalui

pembelajaran berbasis peran aktif, meskipun masih terdapat beberapa kendala dalam hal konsentrasi dan kemampuan bekerja sama antar siswa.

Selanjutnya, pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya, terutama dalam hal pemberian motivasi, pembagian peran yang lebih seimbang, serta peningkatan waktu latihan. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan: seluruh 25 peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKM. Capaian ini menandakan bahwa metode role playing efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep keimanan kepada Nabi dan Rasul secara lebih mendalam dan bermakna.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan. Aktivitas bermain peran memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan kerja sama, rasa percaya diri, serta kedisiplinan dalam diri peserta didik. Dengan demikian, strategi ini dapat dijadikan alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 3 Duampanua Pinrang, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebelumnya masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, sehingga peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penerapan metode role playing dalam dua siklus penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap pemahaman peserta didik. Metode ini mampu membantu siswa lebih memahami konsep iman kepada Nabi dan Rasul melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Sejalan dengan temuan tersebut, disarankan agar tenaga pendidik terus berinovasi dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang interaktif, seperti role playing, untuk meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa terhadap materi ajar. Guru juga perlu mengeksplorasi berbagai pendekatan lain agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

REFERENCES

- Aulia, Nisa'ul, and Fathurrahman Mukhtar. 2024. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Membentuk Kepribadian Siswa Di MA Mu'allimat NW Anjani." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(3):1604–10.
- Isman, Nofa, and Lola Hervina. 2023. "Ilmu Pengetahuan Dalam Perspektif Al-Quran Dan Pentingnya Menjadi Penuntut Ilmu." *AL FAWATI'H: Jurnal Kajian Al-Qurr'an Dan Hadis* 4(1).
- Mardiya, Zakiyatul, and Ainur Rofiq Sofa. 2025. "Keutamaan Menuntut Ilmu Dalam Perspektif Islam Di Kehidupan Modern : Tantangan , Peluang , Dan Pengaruh Teknologi Dalam Pembentukan Karakter Di Era Digital." *Inspirasi Dunia: Jurnal*

- Riset Pendidikan Dan Bahasa* 4(1):13–26.
- Nafiati, Dewi Amaliah. 2021. “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik.” *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21(2):151–72.
- Nurulanningsih. 2023. “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Sebagai Pengembangan Profesi Guru Bahasa Indonesia.” *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia* 4(1):50–61.
- Pilhandoki, Mei Dana, Wachidi, and Triono Ali Mustofa. 2023. “Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti.” *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 6(10):7765–74.
- Ridho, Abdul Rasyid, and Idris. 2024. “Urgensi Pendidikan Menurut Al-Quran Dan Hadits.” *Mashadiruna: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 2(3):357–66.
- Sari, Mayang, Yessi Fitriani, Septianalisa, Weny Novyanza, Vo Tuan Kiet, and Bui Thi Mai Phuong. 2025. “Desain Dan Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Metode Bercerita.” *Pembahsi: Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia* 15(2).
- Suprihatien, Titienn, Arys Rafiah, Fajru Dalalatul Iqtiran, Puji Rizky Widyaningsih, and Risnita. 2023. “Meta-Analisis: Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Pada Pembelajaran Sinkronus Dan Asinkronus.” *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 3(4):242–48.
- Utomo, Prio, Nova Asvio, and Fiki Prayogi. 2024. “Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan.” *Pubmedia Jurnal Peneltian Tindakan Kelas* 1(4):1–19.