

Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Sekolah Dasar Negeri 238 Mallaulu Kabupaten Luwu Timur

Mirna Rahman¹, Dodi Ilham², Erwatul Efendi³

^{1,2,3}Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia

¹mrmirna11@gmail.com

Abstrak

- Purpose** : This study was motivated by the low learning interest of students in Islamic Religious Education and Character Education, which was associated with the use of conventional teaching methods that tended to be monotonous and passive. This study aimed to examine the implementation of the *Role Playing* method and its effectiveness in improving the learning interest of Grade V students at SDN 238 Mallaulu.
- Method** : This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants were 31 students of Grade V B at SDN 238 Mallaulu, East Luwu Regency. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and were analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques.
- Results** : The results showed that the implementation of the *Role Playing* method improved students' learning interest. The average level of learning interest in Cycle I was 77.3%, categorized as good, and increased to 88.9%, categorized as very good, in Cycle II. The implementation of this method also created a more enjoyable learning environment and increased students' enthusiasm for participating in classroom activities.
- Conclusion** : The *Role Playing* method is effective as an alternative instructional approach in Islamic Religious Education and Character Education to improve students' learning interest. Its implementation contributes to a more active, enjoyable, and student-engaging learning process.

Keywords: *Role Playing*; Learning Interest; Islamic Religious Education; Character Education

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki peran penting dalam membentuk keimanan, akhlak, dan karakter peserta didik. Pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang secara bertahap membentuk perilaku peserta didik (Saputri, 2022). Pentingnya pendidikan agama juga sejalan dengan Q.S. Al-Mujadalah/58:11 yang menjelaskan keutamaan orang-orang beriman dan berilmu. Oleh karena itu, pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menjadi bagian penting dalam membekali peserta didik dengan

pengetahuan agama dan akhlak yang dapat diterapkan dalam kehidupan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Asyari & Gunawan, 2023; Bahri, 2021).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran yang cenderung konvensional dan didominasi metode ceramah dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi (Taabudillah et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Metode pembelajaran merupakan rancangan yang dapat digunakan pendidik untuk mengorganisasi pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan secara efektif (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Dengan demikian, penggunaan metode yang inovatif dan melibatkan peserta didik secara aktif diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah bermain peran (*Role Playing*). Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui simulasi situasi tertentu sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual. Penerapan role playing dapat meningkatkan minat, keterlibatan, antusiasme, serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Ruzana et al., 2025; Hersegovina et al., 2026). Dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, metode tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya mendengar dan mencatat materi, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui simulasi kehidupan nyata (Usman et al., 2024). Kondisi ini dapat membantu peserta didik memusatkan perhatian dan memahami materi secara lebih mudah.

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang berperan dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat dapat dipahami sebagai kecenderungan atau ketertarikan individu terhadap suatu aktivitas yang dianggap bermanfaat dan menyenangkan, sehingga mendorong individu untuk terlibat di dalamnya (Hadi et al., 2021). Pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar. Dalam konteks ini, role playing berpotensi menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, meningkatkan partisipasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Rasyad et al., 2024).

Berdasarkan observasi awal di kelas V SDN 238 Mallaulu, Kecamatan Malili, Kabupaten Luwu Timur, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI. Pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton dan kurang melibatkan pengalaman nyata peserta didik. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang bervariasi juga masih terbatas sehingga beberapa peserta didik menunjukkan kurangnya minat dan perhatian selama pembelajaran, seperti tidak fokus dan berinteraksi dengan teman sebangku. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik.

Penerapan metode role playing diharapkan dapat menciptakan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Melalui bermain peran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami materi melalui pengalaman langsung, interaksi, ekspresi, dan simulasi situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan metode role playing dalam meningkatkan

minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 238 Mallaulu, Kecamatan Malili, Kabupaten Luwu Timur.

2. Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan desain penelitian yang mengacu pada model Kemmis & Mc. Taggart. Penelitian ini dilakukan di SDN 238 Mallaulu pada kelas V yang terdiri dari 31 Siswa dengan durasi penelitian selama kurang lebih 1 bulan. Terdapat dua siklus yang akan dilakukan dalam penelitian ini dan setiap siklus terdiri dari beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi dan kuesioner sebagai instrumen penelitian dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif.

3. Hasil

Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Tabel 1. Hasil Angket Minat Belajar Pra-Siklus

No	Nama Peserta Didik	Skor Presentase (%)	Keterangan
1.	A.Z.S	58,3%	Kurang
2.	A.A.K.A	60,4%	Cukup
3.	A.K.N.H	41,6%	Sangat Kurang
4.	A.P.C.L	43,7%	Sangat Kurang
5.	B.F.M	56,2%	Kurang
6.	E.A.R	41,6%	Sangat Kurang
7.	F.I.I	52,0%	Kurang
8.	F.A.S	41,6%	Sangat Kurang
9.	G.A.G	47,9%	Sangat Kurang
10.	I.R	52,0%	Kurang
11.	K.K.H	60,4%	Cukup
12.	M.R.N.S	58,3%	Kurang
13.	M.T	60,5%	Cukup
14.	M.S.H	54,1%	Kurang
15.	N.A.T	50%	Kurang
16.	N.F	60,4%	Cukup
17.	N.Z.P.H	60,4%	Cukup
18.	S.A	47,9%	Sangat Kurang

19.	S.B.B	64,5%	Cukup
20.	T.W	56,2%	Kurang
21.	M.M.R.A	60,4%	Cukup
22.	M.F.R.A	50%	Kurang
23.	A.F.R.K.M	54,1%	Kurang
24.	M.A.K	41,6%	Sangat Kurang
25.	M.F.A	47,9%	Sangat Kurang
26.	M.F.S	60,4%	Cukup
27.	M.G.A	54,1%	Kurang
28.	M.U.D	75%	Baik
29.	A.M.U	56,2%	Kurang
30.	M.Q	52%	Kurang
31.	TA	56,2%	Kurang
Jumlah		1.675,9%	
Rata-rata		54%	

Berdasarkan tabel 1 diketahui secara keseluruhan nilai rata-rata minat belajar peserta didik pada tahap pra siklus mencapai 54% dengan kategori kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti rendah, oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran agar minat belajar peserta didik dapat meningkat.

Tabel 2. Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Skor Presentase (%)	Keterangan
1	A.Z.S	72,9%	Baik
2	A.A.K.A	75%	Baik
3	A.K.N.H	72,9%	Baik
4	A.P.C.L	68,7%	Cukup
5	B.F.M	66,6%	Cukup
6	E.A.R	68,7%	Cukup
7	F.I.I	72,9%	Baik
8	F.A.S	66,6%	Cukup
9	G.A.G	68,7%	Cukup

10	I.R	83,3%	Sangat Baik
11	K.K.H	70,8%	Baik
12	M.R.N.S	87,5%	Sangat Baik
13	M.T	70,8%	Baik
14	M.S.H	75%	Baik
15	N.A.T	72,9%	Baik
16	N.F	77%	Baik
17	N.Z.P.H	64,5%	Cukup
18	S.A	70,8%	Baik
19	S.B.B	72,9%	Baik
20	T.W	75%	Baik
21	M.M.R.A	66,6%	Cukup
22	M.F.R.A	66,6%	Cukup
23	A.F.R.K.M	70,8%	Baik
24	M.A.K	70,8%	Baik
25	M.F.A	79,1%	Sangat Baik
26	M.F.S	72,9%	Baik
27	M.G.A	70,8%	Baik
28	M.U.D	81,2%	Sangat Baik
29	A.M.U	85,4%	Sangat Baik
30	M.Q	66,6%	Cukup
31	TA	70,8%	Baik
Jumlah		2.396,7%	
Rata-rata		77,3%	
Presentase Ketuntasan		71%	

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa dari 31 peserta didik, terdapat 5 peserta didik dengan presentase 16,1% dengan kategori sangat baik, 17 peserta didik dengan presentase 54,8% dengan kategori baik, 9 peserta didik dengan presentase 29% dengan kategori cukup. Secara keseluruhan rata-rata minat belajar peserta didik pada siklus I mencapai 77,3% yang termasuk dalam kategori baik dengan presentase ketuntasan 71%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum peserta didik memiliki minat belajar yang baik terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siklus I. Meskipun hasil angket minat belajar pada Siklus I telah menunjukkan pencapaian yang baik,

peneliti tetap melanjutkan ke siklus II untuk memastikan bahwa data angket pada siklus I benar-benar valid dan konsisten.

Tabel 3. Lembar Observasi Guru Siklus I

No	Aspek Yang dininali	P1	P2
1.	Guru membuka Pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa	2	3
2.	Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik	3	4
3.	Guru memberikan motivasi serta menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	1	2
4.	Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik	2	3
5.	Guru menjelaskan Langkah-langkah metode pembelajaran <i>role playing</i>	3	3
6.	Guru membagi peserta didik dalam beberapa tim secara adil	3	3
7.	Guru mengamati dan membimbing peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i>	3	3
8.	Guru mampu membimbing peserta didik selama proses bermain	3	3
9.	Guru mampu menciptakan suasana kelas yang aktif & kondusif	2	3
10.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari	1	2
11.	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	3	3
12.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa	4	4
Jumlah		66	
Nilai Presentase		68,7%	

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh Bapak Muhhamad Hidayat, S.Pd Selaku guru pengamat/observer dapat diketahui bahwa kemampuan guru dalam menerapkan metode *role playing* pada siklus I kategori tinggi 68,7%. Namun demikian terdapat beberapa aspek yang perlu dimaksimalkan pada siklus berikutnya untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan memberikan hasil yang baik pada siklus-siklus berikutnya.

Tabel 4. Lembar Observasi Aktivasi Peserta Didik Siklus I

No	Aspek yang dinilai	P1	P2
1.	Peserta didik menjawab salam dan berdoa sebelum Pelajaran dimulai	2	3
2.	Peserta didik duduk dengan tenang dan memperhatikan penjelasan guru	3	3
3.	Peserta didik tidak berbicara selama guru memberikan penjelasan	1	2

4.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai Langkah-langkah metode pembelajaran <i>role playing</i>	2	3
5.	Peserta didik aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran <i>role playing</i>	2	3
6.	Peserta didik memahami karakter atau peran yang dimainkan	1	2
7.	Peserta didik menunjukkan semangat, kerja sama dan sportivitas dalam mengikuti pembelajaran <i>role playing</i>	3	3
8.	Peserta didik memperhatikan pembelajaran <i>role playing</i> yang sedang berlangsung di depan kelas	2	3
9.	Peserta didik mampu menjelaskan perannya sesuai dengan scenario yang diberikan oleh guru	1	2
10.	Peserta didik mendengarkan rangkuman materi pembelajaran	2	3
11.	Peserta didik memberikan umpan balik dalam pembelajaran	1	2
12.	Peserta didik mengikuti penutupan pembelajaran dengan baik	3	3
Jumlah		55	
Nilai Presentase		57,2%	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran siklus I diperoleh nilai presentase yaitu 57,2% dengan kategori cukup. Dari hasil observasi guru dan peserta didik diperoleh hasil yang belum mencapai kriteria ketuntasan yaitu >75%.

Tabel 5. Refleksi Pembelajaran Siklus I

Refleksi	Hasil Temuan	Tindak Lanjut
Aktivitas guru dan peserta didik	Guru belum optimal dalam mengarahkan peserta didik saat pembentukan kelompok. Peserta didik masih belum focus dan tidak tertib sehingga suasana kelas belum kondusif	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan memberikan arahan yang lebih tegas dalam menetapkan kelompok dan naskah drama kepada peserta didik, serta mengondisikan kelas agar lebih tertib
	Guru masih kurang dalam memberikan penguatan penguatan materi kepada peserta didik sehingga pemahaman peserta didik belum merata	Pertemuan selanjutnya guru akan memberikan penguatan yang kuat serta Kesimpulan materi yang jelas kepada peserta didik diakhir pembelajaran
	Peserta didik masih kebingungan dalam memahami Langkah-langkah metode pembelajaran <i>role playing</i> , khususnya pada tahap penjelasan tentang pembagian peran dalam naskah drama	Pada pertemuan selanjutnya, guru akan menjelaskan Kembali tahapan metode <i>role playing</i> secara lebih sederhana dan sistematis disertai dengan contoh pelaksanaan

Berdasarkan tabel di atas maka disimpulkan bahwa masih terdapat beberapa kekurangan yang mengakibatkan peningkatan minat belajar peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian yang telah ditentukan. Sehingga perlu Tindakan atau perbaikan pada siklus II dengan tujuan untuk memperbaiki pertemuan-pertemuan dari siklus I.

Tabel 6. Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Skor Presentase (%)	Keterangan
1.	A.Z.S	83,3%	Sangat Baik
2.	A.A.K.A	89,5%	Sangat Baik
3.	A.K.N.H	95,8%	Sangat Baik
4.	A.P.C.L	91,6%	Sangat Baik
5.	B.F.M	83,3%	Sangat Baik
6.	E.A.R	93,7%	Sangat Baik
7.	F.I.I	89,5%	Sangat Baik
8.	F.A.S	91,6%	Sangat Baik
9.	G.A.G	83,3%	Sangat Baik
10.	I.R	87,5%	Sangat Baik
11.	K.K.H	89,5%	Sangat Baik
12.	M.R.N.S	89,5%	Sangat Baik
13.	M.T	81,2%	Sangat Baik
14.	M.S.H	87,5%	Sangat Baik
15.	N.A.T	87,5%	Sangat Baik
16.	N.F	87,5%	Sangat Baik
17.	N.Z.P.H	91,6%	Sangat Baik
18.	S.A	95,8%	Sangat Baik
19.	S.B.B	87,5%	Sangat Baik
20.	T.W	89,5%	Sangat Baik
21.	M.M.R.A	95,5%	Sangat Baik
22.	M.F.R.A	81,2%	Sangat Baik
23.	A.F.R.K.M	95,8%	Sangat Baik
24.	M.A.K	79,1%	Baik
25.	M.F.A	85,4%	Sangat Baik
26.	M.F.S	79,1%	Baik

27.	M.G.A	81,2%	Sangat Baik
28.	M.U.D	95,8%	Sangat Baik
29.	A.M.U	91,6%	Sangat Baik
30.	M.Q	83,3%	Sangat Baik
31.	TA	89,1%	Sangat Baik
Jumlah		2.755,8%	
Rata-rata		88,9%	
Presentase Ketuntasan		100%	

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa dari 31 peserta didik, terdapat 29 peserta didik dengan presentase 93,5% dalam kategori sangat baik dan 2 peserta didik dengan presentase 6,5% dalam kategori baik. secara keseluruhan rata-rata minat belajar peserta didik pada siklus II mencapai 88,9% yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan presentase ketuntasan 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Peserta didik terlihat semakin antusias, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui penerapan metode pembelajaran *role playing*. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode tersebut pada siklus II berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan.

Tabel 7. Lembar Observasi Guru Siklus II

No	Aspek Yang dinilai	P1	P2
1.	Guru membuka Pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa	4	4
2.	Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik	4	4
3.	Guru memberikan motivasi serta menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	3	3
4.	Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik	3	4
5.	Guru menjelaskan Langkah-langkah metode pembelajaran <i>role playing</i>	3	4
6.	Guru membagi peserta didik dalam beberapa tim secara adil	4	4
7.	Guru mengamati dan membimbing peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i>	4	4
8.	Guru mampu membimbing peserta didik selama proses bermain	4	4
9.	Guru mampu menciptakan suasana kelas yang aktif & kondusif	3	4
10.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari	3	4

11.	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	4	3
12.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa	4	4
Jumlah		89	
Nilai Presentase		92,7%	

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Bapak Muhammad Hidayat, S.Pd. selaku guru pengamat (observer), diperoleh skor total sebesar 89 dengan nilai persentase 92,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada siklus II berada pada kategori sangat tinggi.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran dengan baik, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup. Guru terlihat semakin terampil dalam mengelola kelas, memberikan motivasi, menjelaskan Langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* secara efektif selama proses pembelajaran.

Selain itu, guru juga lebih aktif dalam memberikan bimbingan kepada peserta didik selama kegiatan berlangsung dan memberikan apresiasi terhadap usaha dan partisipasi mereka. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I.

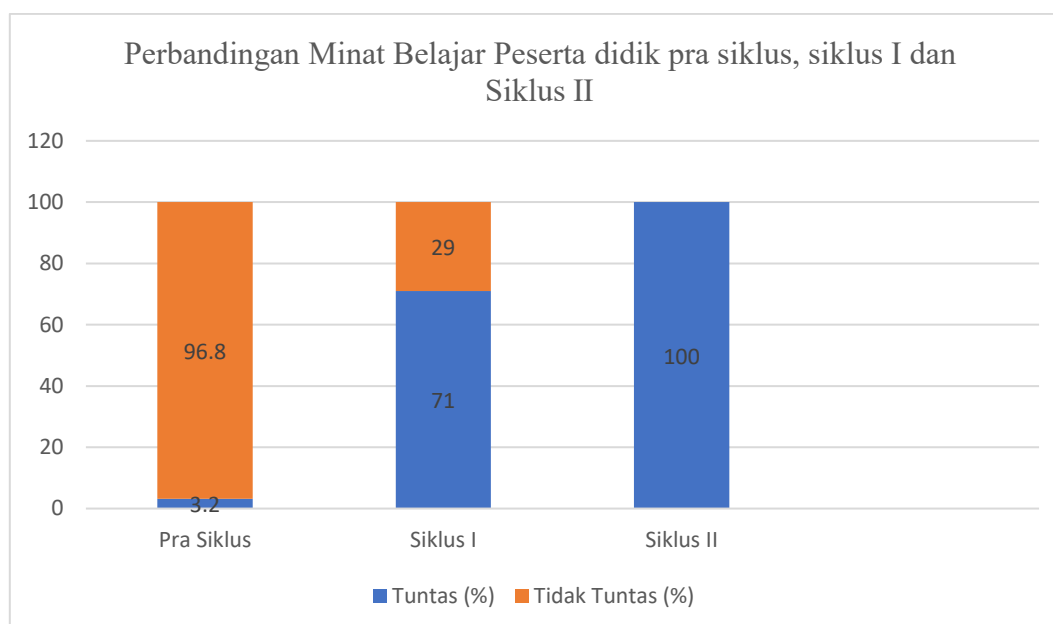
Tabel 8. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Aspek yang dinilai	P1	P2
1.	Peserta didik menjawab salam dan berdoa sebelum Pelajaran dimulai	4	4
2.	Peserta didik duduk dengan tenang dan memperhatikan penjelasan guru	3	4
3.	Peserta didik tidak berbicara selama guru memberikan penjelasan	3	3
4.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai Langkah-langkah metode pembelajaran <i>role playing</i>	4	4
5.	Peserta didik aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran <i>role playing</i>	4	4
6.	Peserta didik memahami karakter atau peran yang dimainkan	3	4
7.	Peserta didik menunjukkan semangat, kerja sama dan sportivitas dalam mengikuti pembelajaran <i>role playing</i>	4	4
8.	Peserta didik memperhatikan pembelajaran <i>role playing</i> yang sedang berlangsung di depan kelas	3	4
9.	Peserta didik mampu menjelaskan perannya sesuai dengan scenario yang diberikan oleh guru	3	4
10.	Peserta didik mendengarkan rangkuman materi pembelajaran	4	4
11.	Peserta didik memberikan umpan balik dalam pembelajaran	3	3

12. Peserta didik mengikuti penutupan pembelajaran dengan baik	4	4
Jumlah		88
Nilai Presentase		91,6%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus II, diperoleh skor total sebesar 88 dengan nilai presentase 91,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik berada pada kategori sangat tinggi. Pada siklus II, peserta didik tampak lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan metode role playing. Peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok, menunjukkan sikap sportivitas selama mengikuti permainan peran. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat hal penting, serta berani mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok.

Hasil observasi pada siklus II memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I, dimana pada siklus sebelumnya aktivitas peserta didik hanya mencapai persentase 57,2% (kategori cukup). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Grafik Data Minat Belajar Peserta Didik pra siklus, Siklsu I, Siklus II

Berdasarkan grafik perbandingan minat belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan minat belajar. Rata-rata presentase minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 54% tahap pra siklus menjadi 77,3% pada siklus I dan menjadi 88,9% pada siklus II. Presentase ketuntasan minat belajar juga meningkat dari 3,2% pada pra siklus menjadi 71% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Berdasarkan tabel dan grafik tersebut maka penerapan metode pembelajaran role playing yang telah dilakukan dinilai dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti.

4. Pembahasan

Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Penerapan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terlaksana secara sistematis melalui tahap penyampaian materi dan masalah, pembagian kelompok secara heterogen, persiapan skenario, pelaksanaan permainan peran, serta kegiatan pengamatan dan diskusi. Proses tersebut mendorong peserta didik untuk bekerja sama, bertukar pendapat, bertanggung jawab, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Permainan peran juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pengalaman memerankan tokoh memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi secara lebih konkret melalui pengalaman langsung. Temuan ini sejalan dengan Ane Haerani et al. (2023) yang menyatakan bahwa metode role playing dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Penerapan metode role playing tidak hanya mendorong keaktifan, tetapi juga meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari perhatian dan antusiasme peserta didik yang lebih tinggi serta keterlibatan mereka dalam diskusi dan permainan peran. Peserta didik juga memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan mengulang kembali materi melalui skenario yang dimainkan sehingga membantu memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Susilowati et al. (n.d.) yang menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui peningkatan perhatian dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, role playing dapat menjadi metode yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing

Peningkatan minat belajar peserta didik kelas V SDN 238 Mallaulu Kabupaten Luwu Timur setelah diterapkan metode pembelajaran role playing menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas kooperatif dan permainan peran dapat mendorong keterlibatan peserta didik. Secara konseptual, minat belajar ditandai dengan rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan dorongan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar peserta didik pada siklus I mencapai 77,3% dengan kategori tinggi. Meskipun demikian, keterlibatan peserta didik belum sepenuhnya merata karena sebagian masih beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata minat belajar meningkat menjadi 88,9% dengan kategori sangat tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik semakin terbiasa mengikuti pembelajaran melalui role playing dan lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam diskusi maupun permainan peran. Temuan ini sejalan dengan Harahap et al. (2022) yang menjelaskan bahwa role playing melibatkan peserta didik secara aktif melalui praktik bermain peran yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Peningkatan minat belajar tersebut menunjukkan bahwa role playing dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Melalui permainan peran, peserta didik tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk

berinteraksi, berdiskusi, dan menghubungkan pengalaman dengan materi yang dipelajari. Hasil ini sejalan dengan penelitian Supriyanto et al. (2026) yang menunjukkan bahwa penerapan role playing memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih aktif berinteraksi dan mengaitkan pengalaman dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, penerapan metode role playing dapat meningkatkan minat belajar sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 238 Mallaulu Kabupaten Luwu Timur dengan menerapkan metode pembelajaran Role playing maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu penerapan metode pembelajaran Role playing terlaksana dengan baik dan efektif pada proses pembelajaran. Metode ini dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti khususnya materi keteladanan khulafaurrasyidin mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Adapun minat belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkan metode pembelajaran Role playing. Rata-rata minat belajar peserta didik pada siklus I meningkat sebesar 77,3% (kategori baik), pada siklus II meningkat menjadi 88,9% (kategori sangat baik). Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran Role playing dapat menumbuhkan rasa antusias, semangat, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti.

6. Referensi

- Asyari, A., & Gunawan, I. (2023). Pola Peran Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dalam Membentuk Karakter Religius di Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 2(1) <https://doi.org/10.61798/wjpe.v2i1.26>.
- Bahri, S. (2021). *Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga dan Masyarakat*. 06(02)
- Hadi, A. A., Sarifah, A., Maftuhah, T., & Putri, W. D. (2023). Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1): 22-30.
- Harahap, F., Napitupulu, M., Sitepu, J. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4):535-51.
- Hersegovina, H., Yudiawan, A., & Hasanah, A. (2026). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Istianah Terpadu Kota Sorong. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(11):1671-75.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *FONDATIA*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/441>.
- Rasyad, I., Wulandari, S. R., dan Ghazali. (2024). Strategi Guru Dalam Mengoptimalkan Interaksi Siswa di Kelas. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4):81-88. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i4.1876>.
- Ruzana, A., Prayogo, M. S., & Shabrina, I. S. (2025). Efektivitas Strategi Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Ilmiah Pada Materi Ekosistem: Kajian Literatur. 6(2).

- Saputri, S. (2022). Pentingnya Menerapkan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Sekolah Dasar. *EduBase: Journal of Basic Education*, 3(1):47–59. <https://doi.org/10.47453/edubase.v3i1.677>.
- Susilowati, N., Arrosyid, M. A. W., Suryandari, K. C., & Rosana, A. S. (2024). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91959>.
- Taabudillah, M. H., Nuraeni, A. Z., & Dewi, H. G. (2025). Implementasi Metode Ceramah Interaktif Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Ulumuddin: Journal of Islamics Study*, 1(2): 69–80. <https://doi.org/10.62824/9b338996>.
- Usman, A. T., Masripah, Agesty, W. R., & Munawaroh, N. (2024). Efektivitas Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(2): 1768–76.