

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI MELALUI PENERAPAN
METODE ROLE PLAY DI SDN LAMTEUNGOH ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

FIRYAL FATINA

NIM. 220201005

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/ 1447 H**

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAY DI SDN LAMTEUNGOH ACEH BESAR

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi Sebagai Salah Satu
Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang S1

Oleh

Firyal Fatina

NIM: 220201005

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag.
NIP.197402052009011004

Ketua Program Studi

Dr. Marzuki S.Pd.I M.S.I.
NIP.198401012009011015

**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI MELALUI PENERAPAN METODE
ROLE PLAY DI SDN LAMTEUNGOH ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diujikan oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 19 Mei M
2 Dzulhijjah 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi,

Ketua,

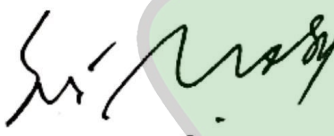
Sekretaris,


Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197402052009011004


Irwandi, S.Pd.I., M.A.
NIP. 197309232007011017

Penguji I,

Penguji II,


Subhan, S.Ag., M.A.
NIP. 197502142014111001


Dr. Barmawi, S.Ag., M.Si.
NIP. 197001032014111002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Malik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197101021997031003

LEMBAR PERTANYAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini:

Nama : Firyal Fatina
NIM : 220201005
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penerapan Metode Role Play Di SDN Lamteungoh Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 5 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Firyal Fatina

NIM.220201005

ABSTRAK

Nama : Firyal Fatina
NIM : 220201005
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam
Judul : Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penerapan Metode Role Play Di SDN Lamteungoh Aceh Besar
Pembimbing Skripsi : Dr. Masbur, S.Ag, M.Ag.
Kata Kunci : Metode Role Play, Hasil Belajar Siswa

Pada penelitian peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas V di SDN Lamteungoh Aceh Besar melalui penerapan metode Role Play ini dilatar belakangi pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa, yang dipicu oleh minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah penelitian yaitu peran guru dalam penerapan metode Role Play. Faktor yang memengaruhi kinerja guru selama pembelajaran, serta Ragam hasil belajar siswa dalam konteks peningkatan hasil belajar PAI. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode Role Play dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mengidentifikasi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Pada penelitian ini, subjek yang digunakan adalah Sumpling Jenuh (Saturated Sumpling). Yaitu penentuan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian, dimana seluruh siswa kelas V SDN Lamteungoh Aceh Besar yang terdiri atas 17 siswa akan dijadikan sampel penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada capaian belajar siswa. pada siklus I, tingkat ketuntasan mencapai 52,94%, yang mengindikasikan pembelajaran belum optimal sedangkan pada siklus II, setelah perbaikan, ketuntasan meningkat menjadi 88,23%. Hal ini membuktikan efektivitas metode Role Play dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, disimpulkan bahwa peran guru yang kreatif, mendukung penerapan metode Role Play dan berhasil meningkatkan keterlibatan siswa serta prestasi belajar PAI, sekaligus menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif.

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan Alhamdulillahirabbil ‘alamin, segala puji serta syukur atas kehadiran Allah Swt. Segala rahmat, taufik, dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut hingga akhir zaman. Dengan penuh rasa syukur, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, serta masukan dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah percaya, membantu, membimbing, dan selalu mendorong penulis untuk terus berkembang.
2. Bapak Dr. Marzuki S.Pd.I M.S.I. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry atas arahan dan kebijakan yang membantu kelancaran proses studi.
3. Prof. Safrul Muluk S.Ag., M.A., M.Ed., Ph. D Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry atas kepemimpinan dan dukungan selama menempuh Pendidikan di UIN Ar-Raniry.
4. Bapak Dr. H. Amiruddin, M.A Selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah mengarahkan dan membimbing untuk semua hal yang berkaitan dengan studi penulis, serta Seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam.
5. Ibu Nur Asma, S.Pd Selaku Kepala Sekolah SDN Lamteungoh Aceh Besar, Ibu Rahmawati selaku guru bidang studi Pendidikan Agama Islam, Ibu

Susilawati selaku wali kelas, serta seluruh Guru SDN Lamteungoh Aceh Besar yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis beserta siswa/i yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian dalam penulisan skripsi ini.

6. Kedua orang tua tersayang, Ayahanda Jafar dan Ibunda Dra Mahyuni. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan serta telah mendidik dan membesarkan penulis dalam limpahan kasih sayang. Terima kasih apa yang telah diberikan kepada penulis tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun. Tak kenal Lelah dalam mendoakan, mengusahakan, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
7. Terima kasih kepada Kedua Abang dan Istrinya, Shibran Mulki dan Suraiya, Wahyudi dan Maria Ulfa, atas dukungan, perhatian, doa, serta menjadi penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Terima kasih kepada Adik tersayang Nabila Afifah, atas perhatian, dukungan, kesediaan untuk terlibat dalam membantu penyusunan. dengan tawa, keceriaannya menjadi penghibur penulis ditengah proses penyusunan skripsi ini.
9. Terima kasih kepada kakak Nurafni, atas dukungan, perhatian serta kesediaan dalam membantu pembuatan skripsi ini hingga selesai.
10. Kepada Firyal Fatina, ya! Saya sendiri, Apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Dengan keraguan dan air mata, dan setiap doa yang terucap dalam diam adalah bukti keteguhan hatimu. Terimakasih karena tetap memilih melangkah meski jalan tidak selalu ramah. Sekarang sudah waktunya, maka berbahagialah selalu dan dimana pun berada. Tetaplah menjadi manusia yang memanusiakan manusia.

Banda Aceh, 5 Mei 2026

Firyal Fatina
NIM.220201005

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1: Siklus Penelitian Tindakan Kelas	59
--	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Skor Rata-rata Aktivitas Guru.....	65
Tabel 3.2	: Skor Rata-rata Aktivitas Siswa.....	66
Tabel 3.3	: Skor Rata-rata Test Hasil Belajar Siswa	67
Tabel 4.1	: Identitas Sekolah SDN Lamteungoh Aceh Besar	68
Tabel 4.2	: Sarana dan Prasarana SDN Lamteungoh Aceh besar.....	69
Tabel 4.3	: Jumlah Keseluruhan Siswa SDN Lamteungoh Aceh Besar.....	69
Tabel 4.4	: Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	71
Tabel 4.5	: Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran Siklus I	74
Tabel 4.6	: Skor Hasil Belajar Siklus I (PreTest)	76
Tabel 4.7	: Skor Hasil Belajar Siklus I (Post Test).....	77
Tabel 4.8	: Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Siklus II	80
Tabel 4.9	: Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran Siklus II	83
Tabel 4.10	: Skor Hasil Belajar Siklus II (Post Test)	85
Tabel 4.11	: Perbandingan Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Antara Siklus I dan Siklus II	87



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Lamteungoh Aceh Besar.
- Lampiran 4 : Modul Ajar Siklus I dan Siklus II
- Lampiran 5 : Naskah Role Play
- Lampiran 6 : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) I dan II
- Lampiran 7 : Soal Pre Test (Siklus I)
- Lampiran 8 : Soal Post Test Siklus I dan Siklus II
- Lampiran 9 : Aktivitas Pengamatan Guru Siklus I dan Siklus II
- Lampiran 10 : Aktivitas Pengamatan Siswa Siklus I dan Siklus II
- Lampiran 11 : Dokumentasi
- Lampiran 12 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS/SKRIPSI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional	5
F. Kajian Terdahulu	9
BAB II: HASIL BELAJAR DAN METODE ROLE PLAY	
A. Konsep Hasil Belajar dan Urgensinya.....	11
B. Ragam Hasil Belajar.....	18
C. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	26
D. Indikator pengukuran Hasil Belajar.....	31
E. Hakikat Role Play dalam Pembelajaran	35
F. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Play.....	41

G. Langkah-langkah penerapan Metode Role Play	46
H. Hubungan peningkatan Hasil Belajar dengan Metode Role Play.....	50

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	57
B. Subjek Penelitian	61
C. Instrumen Penelitian	62
1. Lembar Observasi.....	62
2. Tes	63
D. Teknik Pengumpulan Data	64
1. Observasi	64
2. Tes	64
E. Teknik Analisis Data	65
1. Analisis Data Aktivitas Guru.....	65
2. Analisis Data Aktivitas Siswa	66
3. Test Hasil Belajar	66

BAB IV: HASIL-HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian.....	68
B. Peran Guru dan Peningkatan Hasil Belajar dan Penerapan Metode Role Play di SDN Lamteungoh.....	87
C. Faktor-faktor guru dalam meningkatkan hasil belajar dengan pendekatan metode Role Play di SDN Lamteungoh	89
D. Ragam Hasil Belajar dari Penerapan Metode Role Play di SDN Lamteungoh.....	91

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA	96
-----------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang direncanakan dan disengaja antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu bidang kajian untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu terbentuknya perubahan pengetahuan, keterampilan, perilaku, dan sikap peserta didik.¹ Proses pembelajaran bukan sekadar penyampaian materi, melainkan juga proses bimbingan, pelatihan, dan fasilitasi agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan bermakna. Menurut Aunurrahman, pembelajaran bukan sekadar aktivitas mengajar, melainkan proses interaksi yang kompleks antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang terencana.

Secara teoritis, pembelajaran merupakan upaya sistematis pendidik untuk memfasilitasi proses belajar pada peserta didik. Paradigma pembelajaran modern telah bergeser dari pendekatan *teacher centered* menjadi *student centered*, yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman, pengamatan, dan interaksi sosial di dalam maupun di luar kelas.²

Menurut Heri Rahyubi, sistem pembelajaran terdiri dari komponen yang saling berinteraksi, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, pendidik, siswa, metode, materi, media pembelajaran, dan evaluasi.³ Pendidikan memegang peran sentral dalam kehidupan manusia karena memungkinkan pelaksanaan aktivitas secara lebih efisien, cepat, dan optimal. Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur formal di lembaga pendidikan sekolah maupun non-formal melalui pengalaman interaksi sosial. Keduanya selalu berkaitan dengan proses pembelajaran terstruktur untuk

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1, Ayat 20.

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2023), hlm. 102.

³ Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Bandung: Nusa Media, 2012).

mencapai tujuan optimal. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh pemilihan metode pengajaran yang tepat.

Menurut Slameto, metode harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, bukan sebaliknya. Pengukuran hasil belajar yang optimal mencakup transformasi seluruh aspek psikologis siswa akibat pengalaman pembelajaran.⁴ Namun, mendokumentasikan perubahan tersebut, terutama pada ranah afektif, merupakan tantangan karena sifatnya yang abstrak dan tidak berwujud. Hasil belajar menjadi indikator utama bagi pendidik untuk memantau perkembangan pengetahuan dan pengalaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Rendahnya hasil belajar sering kali disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang efektif. Hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi di lingkungan sekolah, yang biasanya diukur melalui nilai tes. Oleh karena itu, pendidik perlu mengimplementasikan inovasi pengajaran agar proses belajar lebih relevan dan diterima siswa, sehingga meningkatkan prestasi dan pola berpikir konstruktif.

Berdasarkan temuan tersebut, hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Lamteungoh Aceh Besar belum memuaskan karena nilai rata-rata masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Oleh karena itu, diperlukan solusi berbasis pembelajaran aktif yang memotivasi siswa untuk terlibat secara optimal, seperti penggunaan metode pengajaran yang tepat, penyajian materi yang menarik, dan pendekatan *student centered* (pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek utama) yang bermakna. Guru dapat memilih indikator perubahan perilaku yang representatif terhadap transformasi kognitif, afektif, dan psikomotorik akibat pembelajaran. Pemahaman indikator pencapaian menjadi kunci pengukuran hasil belajar yang akurat.

Metode pembelajaran adalah strategi pendidik dalam menyampaikan materi agar peserta didik menerimanya secara efektif, baik melalui penjelasan maupun

⁴ Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

stimulasi.⁵ Salah satu metode efektif untuk meningkatkan hasil belajar PAI adalah metode Role Play atau bermain peran, yang dirancang untuk menginternalisasi nilai sosial, moral, dan perilaku sehari-hari melalui simulasi drama sederhana berbasis pengalaman nyata. Menurut Sofan Amri, Role Play mengembangkan imajinasi, penghayatan, tanggung jawab, dan pemahaman materi siswa.⁶ Metode Role Play meningkatkan kreativitas dan empati siswa melalui pemeranan karakter hidup atau benda mati dalam situasi kehidupan sehari-hari. Implementasinya melibatkan pembagian kelas menjadi kelompok-kelompok kecil yang menyajikan naskah guru dengan ruang improvisasi terbatas. Pendekatan ini memungkinkan siswa memahami materi sesuai gaya belajar individu melalui pengalaman langsung, khususnya dalam tema “Berteman Tanpa Membedakan Agama”, sehingga nilai-nilai dapat diinternalisasi dan diterapkan praktis.

Role play dalam bidang pendidikan salah satu pendekatan untuk menguasai materi pelajaran melalui peningkatan kreativitas dan empati siswa. Peningkatan kreativitas dan empati tersebut dicapai oleh siswa dengan berperan sebagai karakter nyata dalam kehidupan sehari-hari atau bahkan sebagai objek tak hidup. Pendekatan pembelajaran ini juga dikenal sebagai model Bermain Peran. Metode tersebut diawali dengan pembagian kelas menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok kemudian mempertunjukkan atau menyajikan naskah yang telah disusun oleh guru. Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan improvisasi, tetapi tetap dalam kerangka naskah yang telah ditetapkan pendidik.⁷ Metode ini memungkinkan siswa untuk berlatih, dan memahami materi pembelajaran yang disajikan atau diperankan sesuai dengan gaya bahasa serta gaya belajar masing-masing. Hal tersebut terjadi karena siswa belajar melalui pengalaman langsung, khususnya dalam materi terkait

⁵ Andri Yandi, Anya Natahnia Kani Putri, Yumna Syaza Kani Putri, “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (literature review)”, *jurnal Pendidikan siber nusantara (JPSN)* Vol. 1, No 1. Tahun 2023. Di akses pada tanggal 1 April 2025, dari situs DOI: <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>

⁶ Sofan Amri. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2013), hlm. 45.

⁷ Heru Subagiyo, *Role Play Untuk sekolah Menengah Kejuruan*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan dekolah menengah kejuruan 2013).

“Berteman Tanpa Membedakan Agama”. Dengan demikian, siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai yang ada dalam materi tersebut, sehingga nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis menerapkan metode pembelajaran Role Play. Pendekatan ini melibatkan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah secara kolaboratif, berbagi gagasan, serta meningkatkan kerja sama antar anggota kelompok. Melalui metode Role Play, siswa termotivasi untuk berperan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, teridentifikasi beberapa kendala dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada kelas V SDN Lamteungoh Aceh Besar, yaitu rendahnya keaktifan siswa. Hal ini tercermin dari interaksi guru dan siswa yang belum optimal, disebabkan dominasi metode konvensional yang kurang merangsang siswa untuk berpendapat di kelas, baik antar guru kepada siswa, siswa kepada guru, maupun sesama siswa. Akibatnya, peserta didik cenderung merasa bosan dan pasif. Meskipun guru sesekali menerapkan pembelajaran berkelompok, metode tersebut belum efektif karena hanya berupa pemberian tugas tanpa arahan atau bimbingan yang memadai, baik secara kelompok maupun individu. Kondisi ini mengakibatkan kurangnya variasi pembelajaran, sehingga siswa kehilangan minat, enggan memperhatikan materi, dan lebih memilih membahas hal-hal di luar konteks pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berminat untuk menerapkan metode pembelajaran Role Play pada jenjang Sekolah Dasar melalui penelitian berjudul: **“PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAY DI SDN LAMTEUNGOH ACEH BESAR”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Peran Guru PAI Dalam Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penerapan Metode Role Play Di SDN Lamteungoh Aceh Besar?
2. Bagaimana Faktor Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Metode Role Play Di SDN Lamteungoh Aceh Besar?

3. Menguraikan Ragam Hasil Belajar Dari Penerapan Metode Role Play Di SDN Lamteungoh Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Peran Guru PAI Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Penerapan Metode Role Play Di SDN Lamteungoh Aceh Besar
2. Untuk Mengetahui Faktor Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Metode Role Play Di SDN Lamteungoh Aceh Besar
3. Untuk Mengetahui Ragam Hasil Belajar Dari Penerapan Metode Role Play Di SDN Lamteungoh Aceh Besar

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi siswa: Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran PAI
2. Manfaat bagi Guru: Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan metode Role Play yang lebih efektif
3. Manfaat bagi sekolah: Dapat meningkatkan kualitas Pendidikan di SDN Lamteungoh Aceh Besar

E. Definisi Operasional

- a. Peningkatan Hasil Belajar

Menurut Adi Gunawan, istilah "peningkatan" berasal dari kata dasar "tingkat", yang merujuk pada lapisan atau susunan suatu objek. Kata "tingkat" juga dapat diartikan sebagai pangkat, taraf, atau kelas. Secara umum, peningkatan didefinisikan sebagai kemajuan. Lebih spesifik lagi, Peningkatan merujuk pada strategi terstruktur untuk memperbaiki status, skala, mutu, maupun volume suatu hal. Konsep ini juga mencakup pengembangan kompetensi dan kapabilitas individu atau sistem guna mencapai kondisi yang lebih optimal. Lebih lanjut, peningkatan melibatkan pencapaian kemajuan di

berbagai dimensi, termasuk tahapan, indikator, karakteristik, interaksi, serta aspek-aspek terkait lainnya.⁸

Secara umum, kata "peningkatan" digunakan dalam konteks positif. Contohnya mencakup peningkatan hasil belajar, keterampilan menulis, serta motivasi belajar. Dalam konteks tersebut, peningkatan merujuk pada upaya perbaikan kondisi sesuatu dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Upaya untuk mencapai peningkatan umumnya memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang efektif. Perencanaan serta pelaksanaannya Konsep ini menekankan integrasi antarunsur dan kesesuaian dengan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil didefinisikan sebagai output yang diperoleh dari pelaksanaan suatu kegiatan atau proses, yang secara fungsional mengubah masukan menjadi bentuk baru.⁹ Hasil merupakan sesuatu yang diperoleh atau dicapai melalui tindakan, usaha, atau proses. Hal ini dapat berupa keuntungan, kerugian, pengetahuan baru, atau kesimpulan akhir dari suatu peristiwa. Hasil dapat diukur secara kuantitatif atau kualitatif. Dalam konteks yang berbeda, hasil dapat berarti pendapatan, buah dari usaha, atau konsekuensi dari suatu tindakan, seperti hasil pertandingan atau hasil tes. Menurut Sudjana, belajar merujuk pada kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran. Proses pengajaran difokuskan untuk mengukur capaian akademik peserta didik melalui mekanisme struktural yang diterapkan oleh pendidik di lingkungan sekolah. Capaian akademik didefinisikan sebagai prestasi yang dicapai melalui aktivitas dan usaha yang dilaksanakan dalam rangkaian kegiatan instruksional.

Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi Belajar, capaian akademik berfungsi sebagai alat evaluasi yang dimanfaatkan untuk mengevaluasi derajat efektivitas proses interaksi pendidikan, keberhasilan

⁸ Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012), hlm. 3.

⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pusaka Pelajar, 2013), hlm. 44.

kurikulum, penyampaian konten pelajaran, serta promosi ke tingkat kelas berikutnya.¹⁰ Capaian akademik peserta didik akan lebih maksimal jika peserta didik telah menguasai konten secara komprehensif. Untuk mengoptimalkan capaian akademik tersebut, pendidik menyediakan instrumen tes berupa pre tes dan post tes, serta mengimplementasikan strategi pengajaran berbasis simulasi peran (Role Play). Hasil belajar siswa akan lebih optimal apabila siswa telah memahami materi secara mendalam. Guna meningkatkan hasil belajar tersebut, guru menyediakan soal dalam bentuk Pretest dan Posttest, serta menerapkan metode pembelajaran Role Play. Hasil belajar pada hakikatnya mencerminkan proses pembelajaran yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagaimana diklasifikasikan oleh Briggs ke dalam lima kategori: Kompetensi intelektual, proses kognitif, pengetahuan verbal, kemampuan gerak, serta orientasi nilai. Ranah-ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitif, yakni sasaran instruksional yang berhubungan dengan proses berpikir, seperti kapasitas mengingat dan menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan taksonomi Bloom, ranah kognitif terbagi menjadi enam level: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif, yaitu ranah yang mencakup sikap, nilai, serta persepsi emosional. Ranah ini meliputi lima tingkatan: penerimaan, responsivitas, penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi (pola kehidupan).
- c. Ranah Psikomotor, yang mencakup berbagai perilaku yang melibatkan sistem saraf dan otot. Ranah ini terdiri atas lima tingkatan: peniruan, manipulasi, ketepatan, artikulasi, dan naturalisasi.

Dari pembahasan para pakar tersebut, dapat dirangkum bahwa Hasil belajar mengandung perubahan perilaku dalam bentuk pengetahuan, kompetensi, dan sikap yang dicapai peserta didik melalui proses pembelajaran. Pada penelitian ini, Hasil belajar yang dimaksud adalah capaian pada ranah psikomotorik, di mana peneliti mengukur pencapaian siswa selama pembelajaran langsung maupun pasca proses pembelajaran, yang menggambarkan penguasaan siswa

¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 96.

terhadap tingkah laku terkait materi pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa optimalisasi Hasil Belajar merujuk pada prosedur evaluasi kemajuan kompetensi peserta didik (dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik) melalui perbandingan nilai pre tes dan post tes atau pengamatan, setelah penerapan intervensi pengajaran spesifik, untuk mendeteksi peningkatan nilai atau pola perilaku yang semakin unggul secara bertahap. Secara sederhana, peningkatan hasil belajar terjadi Ketika peserta didik mengalami kemajuan dalam memahami materi, mampu menerapkan keterampilan, serta menunjukkan sikap positif setelah proses belajar mengajar berlangsung.

b. Metode Role Play

Metode dapat didefinisikan sebagai pendekatan sistematis yang diterapkan dalam pelaksanaan aktivitas tertentu guna meraih tujuan secara terstruktur untuk memperlancar pelaksanaan suatu aktivitas dengan tujuan mencapai hasil yang telah ditetapkan. Metode juga berfungsi sebagai sarana untuk menerapkan strategi tertentu. Dengan demikian, metode merupakan suatu cara sekaligus sebagai pendekatan strategis untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Oleh karenanya, dapat dirangkum bahwa metode adalah pendekatan kerja yang membantu seseorang dalam menjalankan suatu aktivitas guna meraih tujuan yang diharapkan.¹¹

Menurut Zainal Aqib, metode Role Play atau bermain peran melibatkan kolaborasi antarpeserta didik (dua orang atau lebih) dalam membahas tema atau materi suatu kondisi tertentu.¹² Roestiyah juga menyatakan bahwa metode Role Play atau bermain peran memungkinkan siswa untuk mengambil peran dalam pementasan masalah sosial atau psikologis. Sementara itu, Wina Sanjaya menjelaskan bahwa metode Role Play atau bermain peran merupakan

¹¹ Ernani & Ahmad Syarifuddin, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang", *Jurnal Ilmiah PGMI* Volume 2, Nomor 1 Tahun 2016. Di akses pada tanggal 23 Mei 2025 dari situs DOI: <https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1064>

¹² Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widya. 2013)

pendekatan pembelajaran yang termasuk dalam rekonstruksi dramatis, yang bertujuan untuk menghadirkan ulang kejadian historis, kejadian-kejadian terkini, atau situasi yang mungkin terjadi di masa depan.¹³ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode Role Play adalah pendekatan yang melibatkan dua siswa atau lebih, di mana peserta didik diarahkan untuk memerankan karakter sesuai dengan peran yang telah ditentukan oleh pendidik dalam suatu kejadian.

F. Kajian Terdahulu

1. Skripsi Rafidah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar tahun 2016, berjudul “Pengaruh Metode Role Play terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap”. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak dinilai sudah cukup baik, sebagaimana tercermin dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 77,52, sedangkan kelas kontrol sebesar 71,48. Selanjutnya, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang menerapkan metode Role Play dan metode konvensional pada mata pelajaran aqidah akhlak, dengan rata-rata kelas eksperimen (84,4) lebih tinggi daripada kelas kontrol (81,14). Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus pembahasan mengenai peningkatan hasil belajar melalui metode Role Play.¹⁴
2. Artikel yang berjudul: Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar, penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik pelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau tidak, penelitian ini juga menggunakan metode *systematic literature review*.¹⁵

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010). hlm. 161.

¹⁴ Rafidah, “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik MTs Ddi Kulo Kabupaten Sidrap”, *Skripsi*, Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makassar, 2016.

¹⁵ Nike Amelia Agustin, Yunus Abidin, Fully Rakhmayanti, “Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar”, *Jurnal*

3. Skripsi Telo Supriyanto dengan judul: Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. Hasil penelitian ini menunjukkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP PGRI 2 Ciputat kelas VIII-4. Setelah dilakukan metode *Role Playing* pada siklus I diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,35 dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,46.¹⁶
4. Artikel yang berjudul: Efektivitas metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan melayani makan dan minum di SMKN 2 Karawang. Penelitian bertujuan menganalisis peningkatan capaian belajar melalui desain eksperimen (kelas kontrol: konvensional; kelas eksperimen: *Role Playing*). Hasil menunjukkan superioritas metode *Role Playing* pada ranah kognitif (t -hitung $8,51 > t$ -tabel $2,03$), afektif (skor eksperimen $158,07 > \text{kontrol } 125,21$), dan psikomotorik ($88\% > 54\%$). Uji N-Gain eksperimen $80,4\%$ (efektif) vs. kontrol $52,7\%$ (kurang efektif). Kesimpulan: metode *Role Playing* secara signifikan meningkatkan hasil belajar di ketiga ranah.¹⁷

Pendidikan Tambusai, Vol. 6 No. 2 Tahun 2022. Diakses pada tanggal 29 desember 2025. Dari situs: DOI: <https://doi.drg/10.31004/jptam.v6i2.3815>

¹⁶ Telo Supriyanto, "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS" *Skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2015.

¹⁷ Disya Aflaha Aulia, Yeni Yulianti, Rina Febriana, "Efektifitas Metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan melayani makan dan minum di SMKn 2 Karawang", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9 No.4 Tahun 2024. Diakses pada tanggal 29 desember 2025. Dari situs: DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20872>

BAB II

HASIL BELAJAR DAN METODE ROLE PLAY

A. Konsep Hasil Belajar dan Urgensinya

Hasil belajar merujuk pada capaian atau kemampuan baru yang diperoleh peserta didik pasca proses pembelajaran. Kemampuan mengungkapkannya dipengaruhi dengan percepatan dan ketelitian.¹⁸ Semakin tinggi efisiensi temporal dan akurasi dalam penyampaian informasi yang dimemorisasikan, semakin optimal prestasinya. Menurut Howard Kingsley sebagaimana dikutip Nana Sudjana hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah utama: kompetensi prosedural dan kebiasaan, penguasaan konseptual serta pemahaman, serta sikap dan aspirasi nilai. Dalam pembelajaran, guru menetapkan tujuan instruksional, di mana siswa yang berhasil adalah mereka yang mencapainya.¹⁹ Dengan demikian, hasil belajar didefinisikan sebagai indikator pencapaian kompetensi siswa untuk memahami dan mengimplementasikan materi pembelajaran, melampaui sekadar nilai rapor untuk mencakup pemahaman konseptual, keterampilan praktis, dan kemampuan analitis. Hasil belajar menjadi tolok ukur penguasaan materi oleh siswa, merangkum pemahaman konseptual dan penguasaan kemampuan praktis, penerapan pengetahuan dalam konteks praktis, serta perkembangan sikap, moral, dan etika. Secara holistik, evaluasi ini tidak hanya menyoroti aspek kognitif, tetapi juga kemajuan menyeluruh siswa, sebagai indikator keberhasilan lembaga pendidikan dalam memenuhi kompetensi yang diharapkan.²⁰

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan kemampuan siswa pasca-proses pembelajaran, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar

¹⁸ Nidawati, Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama, *Jurnal Pionir*, Vol 1, No 1, 2013. hlm. 18.

¹⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016) hlm. 5.

²⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017)

mencerminkan tingkat keberhasilan individu dalam suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana, hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Hamalik menambahkan bahwa hasil belajar melibatkan perubahan perilaku dari proses pembelajaran dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan taksonomi Benjamin Bloom, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah transformasi kemampuan peserta didik pasca pembelajaran pada ketiga ranah tersebut, sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran.²¹

Berdasarkan penjelasan diatas ranah keterampilan terbagi menjadi tiga yaitu: Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik. Berikut penjelasannya:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan hasil belajar yang mencakup kemampuan intelektual, mulai dari tingkat dasar hingga kompleks.²² Ranah kognitif dapat diukur melalui dua pendekatan, meliputi tes subjektif dan tes objektif. Tes subjektif secara umum berupa soal esay, namun dalam pelaksanaannya, tes tersebut tidak mampu mencakup keseluruhan materi yang akan diujikan.²³ Menurut Taksonomi Bloom, ranah kognitif berfungsi sebagai kerangka fundamental dalam mengklasifikasikan tujuan pendidikan, menyusun tes, dan merancang kurikulum di tingkat internasional. Jenjang kemampuan kognitif ini berjenjang dari yang terendah hingga tertinggi, sebagaimana diuraikan berikut:

- a. Hafalan (ingatan), Hafalan merupakan level kemampuan kognitif paling dasar. Kemampuan tersebut melibatkan pengingatan fakta yang tersimpan di memori untuk merespons suatu permasalahan.
- b. Pemahaman, Pemahaman adalah kemampuan mengenali hubungan antar fakta. Berbeda dengan hafalan semata, pemahaman memerlukan

²¹ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012)

²² Hellin Putri, Desty Susiani, Nabilla Setya Wandani, Fia Alifah Putri, Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Uraian dan Tes Objektif, *Jurnal Papeda*: Vol 4, No 2, Juli Tahun 2022.

²³ Titien Suprihatien, Arys Rafiah, Fajru Dalalatul Iqtiran, Puji Rizky Widyaningsih, Risnita, Meta-Analisis: Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Pembelajaran Sinkronus Dan Asinkronus. *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol 3 No 4. Tahun 2023.

pengetahuan tentang fakta beserta keterkaitannya. Contohnya meliputi menyajikan, menguraikan, membedakan, serta memformulasikan.

- c. Penerapan atau aplikasi, Penerapan melibatkan penggunaan materi pelajaran dalam situasi baru. Siswa diharuskan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, misalnya melalui menghitung, membuktikan, menemukan, atau melengkapi.
- d. Analisis, Analisis merupakan proses pembedahan teoritis menggunakan kemampuan berpikir. Proses ini menguraikan keseluruhan menjadi unsur-unsur agar strukturnya menjadi jelas. Contohnya mencakup menunjukkan hubungan antarvariabel atau melakukan analisis.
- e. Sintesis, Sintesis adalah kemampuan memadukan konsep untuk menghasilkan konsep baru. Pada tahap ini, siswa melakukan generalisasi dari berbagai unsur menjadi satu kesatuan utuh. Contohnya meliputi mengkombinasikan, menghubungkan, dan menyimpulkan.
- f. Evaluasi, Evaluasi melibatkan penilaian terhadap penguasaan materi pengetahuan. Proses ini menilai tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi tersebut disebut hasil belajar. Contohnya mencakup membuktikan, menemukan, mengevaluasi, mengoreksi, dan menyimpulkan.²⁴

2. Ranah Afektif

Di samping ranah kognitif, hasil belajar juga mencakup ranah afektif. Menurut Riskan Qadar, ranah afektif merupakan dimensi yang timbul dari perilaku individu yang berhubungan dengan aspek emosional, seperti minat, motivasi, sikap, nilai-nilai, dan perasaan. Tujuan pencapaian dalam ranah afektif ini meliputi sikap yang tulus, ketelitian terhadap suatu hal, serta kemampuan memecahkan masalah secara rasional dan terstruktur.²⁵ Perubahan pada ranah ini tidak selalu tampak segera, tetapi sangat penting dalam membentuk karakter siswa. Menurut Pohan dalam karyanya, Djemari Mardapi menyatakan bahwa ranah afektif memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran individu.²⁶ Hasil belajar afektif yang optimal tercermin dari kemampuan siswa menginternalisasi nilai positif, menunjukkan empati, serta mempertahankan integritas dalam tindakan. Aspek-aspek tersebut menjadi fondasi utama bagi kehidupan sosial

²⁴ Imam Gunawan, Anggarini Retno Palupi, Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian, *Jurnal Pendidikan dasar dan Pembelajaran*, Vol 2, No 2 Tahun 2016

²⁵ Riskan Qadar, Mengakses Aspek Afektif Dan Kognitif Pada Pembelajaran Optika Dengan Pendekatan Demonstrasi Interaksi, *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, Vol 2, No.1 Tahun 2015.

²⁶ Djemari Mardapi, *Pengukuran, penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*, 142.

siswa. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ranah afektif memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar karena berkaitan dengan sikap, nilai, dan emosi siswa. Meskipun tidak selalu terlihat secara langsung, ranah ini menjadi dasar dalam pembentukan karakter, seperti sikap sungguh-sungguh, empati, dan integritas, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sosial. Menurut Purwanto, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, yang terbagi menjadi lima jenjang sebagai berikut.²⁷

- a. Penerimaan, Penerimaan adalah kesediaan menerima rangsangan melalui pemberian perhatian terhadapnya.
 - b. Partisipasi, Respons melibatkan kesediaan memberikan tanggapan melalui partisipasi aktif.
 - c. Penilaian, Penilaian mencerminkan kesediaan menentukan pilihan nilai dari rangsangan yang diterima.
 - d. Organisasi, Organisasi adalah proses mengintegrasikan nilai-nilai yang dipilih menjadi pedoman perilaku yang kokoh.
 - e. Karakteristik, Karakterisasi nilai menjadikan nilai-nilai yang telah diorganisasi sebagai bagian integral dari kepribadian, sehingga membimbing perilaku sehari-hari.
3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan aspek ketiga dalam konsep hasil belajar. Ranah ini mencakup kemampuan fisik serta koordinasi saraf motorik. Keterampilan psikomotor meliputi gerakan reflek, kemampuan gerak dasar, ketepatan gerak, keterampilan lanjutan, ekspresi gerak, serta interaksi yang melibatkan anggota tubuh dan aktivitas fisik.²⁸ Pada pendidikan masa kini, kemampuan teknis dipandang sebagai capaian pembelajaran yang nyata dan bernilai tinggi. Siswa diharapkan tidak sekadar menguasai teori, melainkan juga mampu menjalankan prosedur kerja, mengoperasikan peralatan, atau menciptakan produk fisik yang memenuhi standar kompetensi. Menurut Kurikulum Pendidikan Nasional, penilaian capaian psikomotorik berbeda dari yang kognitif maupun afektif. Penilaian hasil belajar kognitif dan afektif harus mengarah pada pencapaian setiap tingkatan, sementara untuk hasil belajar

²⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010)

²⁸ Muhammad Hasan. *Evaluasi pembelajaran : Teori dan Praktek Tahta Media Group*. (Makassar: 2021) Hal 43

psikomotorik, cukup pada tingkatan tertinggi yang dianggap sudah memadai. Teknik penilaian hasil belajar psikomotorik bisa dilakukan melalui dua cara, yakni teknik tes dan non-tes.²⁹ Menurut Popi Sopianti dan Sohari Sahrani, hasil belajar psikomotorik tercermin dalam keterampilan serta kemampuan bertindak individu.³⁰ Sementara itu, Ahmad Tafsir menyatakan bahwa hasil belajar berupa perubahan perilaku yang diharapkan merupakan target atau tujuan pembelajaran. Target tersebut meliputi tiga aspek utama, yang menjadi indikator hasil belajar, yaitu:

- a. Mengetahui (*knowing*), yaitu Kemampuan memahami dan mengetahui informasi.
- b. Terampil melaksanakan (*doing*), yaitu Kemampuan menjalankan atau mengerjakan apa yang telah diketahui.
- c. Melaksanakan secara rutin dan konsekuen (*being*), yaitu Penerapan pengetahuan secara habitual dan bertanggung jawab.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam buku, Strategi Belajar Mengajar, indikator keberhasilan proses belajar mengajar sebagai berikut:³¹

- a. Daya serap terhadap materi pengajaran mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- b. Perilaku yang dirumuskan dalam tujuan pengajaran telah tercapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan definisi tersebut, hasil belajar dapat disimpulkan sebagai kemampuan atau keterampilan yang diperoleh siswa pasca-aktivitas pembelajaran, yang terbagi menjadi tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini memfokuskan pada ranah psikomotorik sebagai indikator utama, diukur melalui nilai dan skor yang dicapai siswa. Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan strategis dalam membentuk kepribadian dan karakter peserta didik, tidak hanya pada aspek

²⁹ Mamkua, M Ferry Irawan. Teknik dan Instrument Asessment Ranah Psikomotrik. *Jurnal Islamic Of Primary School*. Vol 1 No 4 Tahun 2023. Hal 276–289

³⁰ Popi Sopianti, Sohari Sahrani, *Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam*, (Bogor: Ghaliha Indonesia, 2011)

³¹ Syaiful Bahri Djamarah Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010)

akademik, tetapi juga pembentukan akhlak mulia, sikap toleran, dan kedalaman spiritual. Pembelajaran PAI mencakup ketiga ranah utama tersebut.³²

Konten pendidikan merupakan bentuk informasi yang disampaikan untuk mengajar, memberikan informasi, atau memperkuat pemahaman siswa mengenai materi tertentu. Tujuannya adalah meningkatkan pengetahuan, keterampilan, atau wawasan baru. Dalam Kurikulum Merdeka, konten tidak terbatas pada aspek akademik semata. Konten tersebut harus mencakup unsur karakter dan potensi siswa. Oleh karena itu, konten pembelajaran dalam kurikulum ini harus mampu meningkatkan kemampuan akademik, memperkuat karakter, serta mengembangkan potensi masing-masing siswa.³³

Bagi siswa, hasil belajar berfungsi sebagai umpan balik psikologis dan motivasi internal. Prestasi tinggi meningkatkan rasa pencapaian serta kepercayaan diri. Sebaliknya, prestasi rendah menjadi peringatan untuk menyempurnakan strategi belajar. Dengan demikian, hasil belajar membangun kesadaran diri (*self awareness*) tentang potensi akademik serta arah pengembangan masa depan. Dalam penelitian pendidikan, hasil belajar menjadi variabel kunci yang mencerminkan efektivitas metode pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar melalui metode inovatif dan partisipatif sangat mendesak untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Hasil belajar optimal mencerminkan sinergi antara lingkungan belajar, kurikulum, dan pengajaran. Analisis kolektif hasil belajar menjadi dasar kebijakan pendidikan, seperti pengadaan sarana atau revisi kurikulum nasional. Hasil belajar mendesak karena menjadi landasan keputusan strategis. Pada tingkat mikro, hasil belajar memutuskan kelanjutan ke jenjang lebih tinggi atau kebutuhan intervensi remedial. Secara luas, hasil belajar menstandarisasi kualitas sumber daya manusia.

³² Faelasup, Aprianti Astuti, "Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Library Research", *Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat*, Vol 4 No. 1 tahun 2025. Diakses pada tanggal 5 Januari 2026, dari situs: DOI: <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v4i1.5007>

³³ Blog.kejarcita.id, *Strategi Merancang Konten Pembelajaran bagi Guru*, 24 Januari 2023. Diakses pada tanggal 6 Januari 2026 dari situs: <https://blog.kejarcita.id/strategi-merancang-konten-pembelajaran-bagi-guru>

Dalam dunia kerja atau pendidikan lanjutan, transkrip atau sertifikat kompetensi menjadi bukti formal atas kapasitas intelektual dan keterampilan. Dengan demikian, hasil belajar menjembatani pendidikan dengan kebutuhan masyarakat serta industri. Urgensi hasil belajar merujuk pada tingkat kepentingan mendesak capaian pembelajaran yang memerlukan tindak lanjut segera. Capaian ini bukan sekadar nilai, melainkan perubahan perilaku, keterampilan, dan pemahaman yang esensial bagi tujuan pendidikan.³⁴

Urgensi hasil belajar terletak pada fungsinya sebagai tolok ukur keberhasilan pendidikan, evaluasi kualitas pengajaran, serta panduan peningkatan pembelajaran holistik. Secara fundamental, hasil belajar bukan hanya angka pencapaian, melainkan instrumen evaluatif untuk kebijakan instruksional lanjutan. Dalam pendidikan agama Islam, urgensi ini krusial karena mencerminkan transformasi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang selaras dengan pembentukan akhlak mulia. Pembagian Urgensi Hasil Belajar Urgensi hasil belajar secara spesifik dapat dibagi menjadi tiga aspek utama menurut fungsinya: a) Urgensi bagi Pendidik (*Instruksional*) Berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur efektivitas metode mengajar. Hasil belajar memungkinkan refleksi dan perbaikan desain pembelajaran berikutnya. b) Urgensi bagi Peserta Didik (Perkembangan) Berfungsi sebagai umpan balik mengenai kemajuan individu. Siswa dapat mengidentifikasi kekuatan serta kelemahan untuk menyusun strategi belajar mandiri. c) Urgensi bagi Institusi/Sistem (Administratif & Kebijakan) Mendukung keputusan strategis, seperti evaluasi kurikulum nasional, penentuan kelulusan, dan alokasi sumber daya yang tepat.³⁵

Bagi pendidik, hasil belajar mendesak sebagai alat refleksi metode pengajaran. Prestasi di bawah standar menjadi sinyal perbaikan strategi atau kurikulum, sehingga menjaga kualitas transfer pengetahuan. Dari perspektif psikologis, hasil belajar terkait erat dengan motivasi intrinsik. Capaian positif mengonfirmasi usaha siswa, sementara transparansi data membantu identifikasi kelemahan dini untuk

³⁴ Ernawati, *Berhenti Sesaat Untuk Melesat*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2021), hlm 133.

³⁵ Abuddin Nata, *Pendidikan Agama Islam di Era Transformasi Digital, Relevansi Hasil Belajar PAI dengan tantangan modern*. (PT Raja Grafindo Persada, 2021)

perbaikan tepat waktu. Urgensi pada aspek kognitif mencakup penguasaan materi, analisis, dan daya ingat, yang menjadi fondasi pemecahan masalah kompleks. Aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan fisik) sama pentingnya untuk membentuk karakter serta kemahiran aplikatif. Pendidikan sukses menghasilkan individu yang cerdas secara teori, beretika, dan terampil praktis.

Selain kecerdasan intelektual, hasil belajar juga mencakup aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan fisik). Urgensi di sini terletak pada pembentukan karakter dan kemahiran teknis yang aplikatif. Pendidikan yang berhasil harus mampu menghasilkan individu yang tidak hanya pintar secara teori, tetapi juga memiliki etika kerja yang baik serta terampil dalam praktik nyata di lapangan.³⁶

B. Ragam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan muara dari seluruh proses pendidikan yang mencakup transformasi internal dalam diri individu. Secara teoretis, hasil belajar tidak bersifat tunggal, melainkan terdiri dari berbagai ragam dan tingkatan yang mencerminkan kompleksitas cara manusia menyerap informasi. Salah satu landasan fundamental dalam memahami ragam ini adalah klasifikasi hierarki belajar yang menempatkan kemampuan dasar sebagai fondasi bagi kemampuan yang lebih tinggi.³⁷ Hasil belajar mencakup ranah yang luas dan saling berinteraksi. Perubahan perilaku yang menetap tersebut mencerminkan keberhasilan siswa dalam mengintegrasikan dimensi kognitif (berpikir), afektif (merasa), dan psikomotorik (bertindak). Integrasi ketiga ranah ini memastikan bahwa hasil belajar tidak hanya berhenti pada hafalan teoritis, tetapi juga bertransformasi menjadi kompetensi nyata yang dapat diaplikasikan dalam konteks kehidupan sehari-hari maupun dalam jenjang pendidikan yang lebih tinggi.³⁸ Pendidikan baru dianggap berhasil jika mampu

³⁶ E. Mulyassa, *Menjadi guru Penggerak Merdeka Belajar, Fokus Pada pencapaian pembelajaran dan evaluasi hasil belajar*. (Bandung: PT. Bumi Aksara, 2022).

³⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2021) hlm. 24.

³⁸ Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 38.

mengubah cara berpikir, merasa, dan bertindak siswa menjadi sebuah kemampuan yang aplikatif bagi masa depan mereka.

Hasil belajar merupakan pergantian sikap yang menetap selaku hasil dari proses interaksi antara orang dengan lingkungannya. Dalam pemikiran psikologi kognitif, Ragam Hasil belajar tidak cuma dilihat dari produk akhir, namun pula dari proses mental yang dilalui siswa. Dalam proses belajar mengajar diketahui terdapatnya beragam aktivitas yang mempunyai corak yang berbeda antara satu serta yang lain, baik dalam aspek modul serta metodenya, ataupun dalam aspek tujuan serta tingkah laku yang diharapkan.³⁹ Ragam pada dasarnya menunjukkan dengan adanya perbedaan atau variasi dalam suatu hal. Ragam hasil belajar merupakan berbagai kemampuan dan perubahan perilaku siswa yang muncul setelah proses pembelajaran. Keanekaragaman ragam hasil belajar ini muncul dalam dunia Pendidikan sejalan dengan kebutuhan kehidupan manusia yang juga beraneka macam. Kualitas hasil belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar di lingkungannya.

Interaksi tersebut melibatkan aktivitas mental aktif, yaitu asimilasi dan akomodasi informasi baru ke dalam skema pengetahuan yang telah dimiliki. Keberhasilan proses ini bergantung pada kemampuan lingkungan belajar menyediakan tantangan sesuai zona perkembangan siswa.⁴⁰ *Signal learning* atau yang bisa disebut sebagai pembelajaran berbasis isyarat merupakan salah satu bentuk hasil belajar yang paling mendasar namun memiliki peran penting. Pada dasarnya, konsep ini menggambarkan proses belajar yang sangat sederhana, di mana seseorang memberikan reaksi secara emosional atau psikologis terhadap sebuah tanda atau isyarat tertentu. Yang menarik dari proses ini adalah belajar yang terjadi

³⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 7.

⁴⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 3.

tanpa disadari atau secara tidak sengaja, akibat dari paparan kondisi lingkungan yang terus berulang-ulang dari waktu ke waktu.⁴¹

Pembelajaran sinyal berakar dari teori pengkondisian klasik, di mana sebuah stimulus yang awalnya netral pada akhirnya dapat memicu respons tertentu setelah sebelumnya dikaitkan dengan stimulus yang memiliki makna penting. Di dalam konteks ruang kelas, bentuk hasil belajar ini dapat diamati ketika seorang siswa merasa gugup ketika melihat guru yang memiliki ekspresi keras, atau sebaliknya merasa semangat ketika mendengar bunyi bel tanda istirahat. Meskipun terlihat sederhana, hasil belajar berupa sinyal ini ternyata memiliki peran besar dalam menentukan tingkat kenyamanan psikologis siswa saat mereka berusaha menyerap materi pembelajaran yang lebih kompleks.⁴² Peran *signal learning* dalam hasil belajar terletak pada kemampuannya dalam membentuk sikap serta kesiapan mental seorang peserta didik. Ketika seorang siswa memiliki sinyal positif terhadap sebuah mata pelajaran tertentu, maka proses asimilasi pengetahuan akan berlangsung dengan lebih mudah dan lancar. Di sisi lain, sinyal negatif yang terbentuk akibat pengalaman yang menyakitkan atau traumatis di dalam kelas justru akan menjadi hambatan kognitif yang cukup sulit untuk ditembus, bahkan ketika seorang guru menggunakan metode pembelajaran yang canggih dan modern sekalipun.⁴³

Di atas tingkat pembelajaran sinyal, terdapat dinamika interaksi yang lazim dikenal dengan prinsip "*take and give*" atau yang bisa diartikan sebagai proses memberi dan menerima dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar dalam spektrum ini bukan lagi sekadar respons otomatis terhadap sebuah tanda, melainkan merupakan buah dari pertukaran informasi serta energi yang terjadi antara guru dan siswa. Prinsip *take and give* ini menggambarkan aspek resiprokal di mana keberhasilan proses belajar sangat ditentukan oleh kualitas interaksi yang bersifat

⁴¹ Robert M. Gagne, *The Conditions of Learning* (dikutip dalam *fungsi-fungsionalitas psikologi belajar*), (New York: Holt, Rinehart and Winston, 2019), hlm. 45.

⁴² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2022), hlm. 102.

⁴³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2020), hlm. 56.

dua arah antara pendidik dan peserta didiknya.⁴⁴ Konsep "*take*" atau yang berarti menerima dalam konteks hasil belajar mengarah pada kemampuan peserta didik untuk menyerap dan menginternalisasi informasi, nilai-nilai, serta keterampilan yang disampaikan oleh pendidik.

Pada tahap ini, siswa berperan sebagai penerima yang aktif dalam mengolah berbagai input sensorik sehingga berubah menjadi pemahaman kognitif yang bermakna. Hasil belajar yang berhasil dicapai pada fase ini berupa penguasaan terhadap konsep-konsep dasar serta fakta-fakta penting yang menjadi fondasi atau bahan baku bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis.⁴⁵ Di sisi lain, konsep "*give*" atau memberi dalam hasil belajar terlihat ketika siswa sudah bisa menyampaikan kembali apa yang telah mereka pelajari. Bentuk ekspresi ini bisa berupa kemampuan menjawab pertanyaan dengan tepat, mengemukakan argumen yang logis, atau menunjukkan keterampilan praktis di hadapan teman-teman sekelas. Ketika seorang siswa berhasil "*memberi*" atau memberikan umpan balik yang sesuai, ini menjadi tanda bahwa proses pembelajaran telah mencapai tingkat pemahaman yang benar-benar mendalam.⁴⁶

Interaksi *take and give* ini membentuk siklus hasil belajar yang terus berlangsung tanpa henti. Guru menyampaikan rangsangan dan materi pembelajaran (*give*), siswa menyerapnya (*take*), lalu siswa memberikan tanggapan atau karya hasil belajarnya (*give*), yang kemudian diterima guru sebagai bahan untuk evaluasi (*take*). Tingkat kualitas hasil belajar sangat bergantung pada seberapa harmonis dan intens pertukaran dua arah ini berlangsung sepanjang proses pembelajaran.⁴⁷ Di dalam berbagai jenis hasil belajar kognitif, prinsip *take and give* memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri. Siswa tidak sekadar menerima informasi apa adanya begitu saja, melainkan terlibat dalam proses negosiasi makna

⁴⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2021), hlm. 175.

⁴⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2022), hlm. 33.

⁴⁶ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2023), hlm. 128.

⁴⁷ Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), hlm. 89.

lewat dialog yang bermakna. Hasil belajar yang lahir dari proses seperti ini cenderung lebih bertahan lama, karena siswa merasa memiliki peran aktif dalam mengungkap kebenaran ilmiah melalui diskusi dan sesi tanya jawab yang intens.⁴⁸

Hasil belajar di ranah afektif pun sangat dipengaruhi oleh prinsip *take and give* ini. Nilai-nilai moral dan pembentukan karakter tidak bisa disampaikan secara searah begitu saja, melainkan harus melalui proses guru memberikan teladan (*give*) yang kemudian diterima dan ditiru oleh siswa (*take*). Puncak hasil belajar afektif yang ideal terwujud ketika siswa sudah mampu memberikan dampak positif bagi suasana kelas, sebagai bukti nyata bahwa nilai-nilai tersebut telah benar-benar meresap dalam diri mereka.⁴⁹ Hasil belajar jenis ini sering berfungsi sebagai "pintu gerbang" awal menuju keberhasilan proses *take and give*. Guru yang pintar menciptakan sinyal positif sejak awal seperti senyum ramah, sapaan hangat, atau suasana kelas yang menyenangkan biasanya berhasil membuka saluran komunikasi dengan siswa. Akibatnya, siswa jadi lebih siap menerima (*take*) materi pelajaran dari guru tanpa hambatan mental yang berarti. Sebaliknya, jika sinyal yang terbentuk di kelas justru menimbulkan rasa takut atau bosan, maka alur *take and give* bakal tersendat. Siswa mungkin datang secara fisik ke kelas, tapi pikiran mereka tertutup rapat terhadap masukan yang diberikan. Dampaknya, hasil belajar yang tercapai cuma sebatas menghafal sementara untuk menghindari sanksi, bukan pemahaman mendalam yang benar-benar berguna. Pada saat menganalisis hasil belajar, kita juga perlu memperhatikan tingkat kemandirian siswa dalam dinamika *take and give*. Di fase awal, guru memang lebih banyak berperan "memberi", tapi seiring kemajuan pembelajaran, siswa harus semakin aktif "memberi" melalui ide-ide kreatif dan inisiatif mereka sendiri. Inilah yang disebut kemandirian belajar, sekaligus menjadi salah satu ciri khas hasil belajar berkualitas tinggi.⁵⁰

⁴⁸ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021), hlm. 72.

⁴⁹ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm. 48.

⁵⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), hlm. 41.

Di pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, pembelajaran sinyal berubah bentuk lewat rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna. Elemen visual serta suara dalam media digital pembelajaran sengaja didesain untuk menarik perhatian siswa. Tingkat keberhasilan media ini dinilai dari kemampuannya memperlancar interaksi *take and give* antara siswa dengan materi belajar secara mandiri.⁵¹ Proses ini juga memengaruhi hasil belajar di ranah psikomotorik. Saat melatih keterampilan praktis, guru menunjukkan contoh (*give*) dan siswa memperhatikan (*take*). Kemudian siswa mencoba melakukannya sendiri (*give*), lalu guru memberi masukan koreksi (*take*). Tingkat ketepatan hasil belajar baru bisa tercapai kalau siklus umpan balik memberi-terima ini diulang secara rutin dan terstruktur.

Hal Yang menarik dari hasil belajar berbasis *take and give* adalah lahirnya kemampuan bersosialisasi. Siswa belajar mendengarkan orang lain, menghormati pandangan berbeda, serta menyampaikan gagasan dengan sopan. Keterampilan semacam ini jadi sangat esensial di era abad 21, terutama karena kolaborasi menjadi faktor penentu sukses di dunia kerja maupun kehidupan bermasyarakat.⁵² Pada evaluasi, hasil belajar sinyal bisa diukur lewat pengamatan perubahan sikap dan pola perilaku siswa. Sementara hasil belajar dari *take and give* dinilai menggunakan asesmen autentik, portofolio karya, serta penampilan performa langsung. Perpaduan berbagai metode pengukuran ini penting agar kita mendapat gambaran lengkap dan tepat tentang capaian belajar siswa.

Guru yang benar-benar efektif sadar betul bahwa setiap gerak-geriknya di kelas pasti mengirim pesan sinyal ke siswa. Kalau mereka bisa mengatur sinyal-sinyal itu dengan sengaja, hasil belajar siswa bisa diarahkan ke arah yang lebih baik. Ini jadi dasar terbentuknya suasana kelas yang mendukung, di mana semua orang merasa aman untuk saling berbagi dan menerima pengetahuan. Dari uraian sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa berbagai macam hasil belajar sebenarnya merupakan perpaduan antara reaksi naluriyah terhadap sinyal dan interaksi sosial yang

⁵¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2022), hlm. 29.

⁵² Tukiran Taniredja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 66.

terstruktur. Pembelajaran sinyal membangun fondasi emosional, sedangkan *take and give* menyediakan cara bertukar informasi secara kognitif. Keduanya saling melengkapi untuk membentuk siswa yang pintar berpikir sekaligus dewasa secara emosional.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan di tingkat nasional sangat ditentukan oleh seberapa paham guru terhadap keragaman hasil belajar ini. Dengan memperhatikan sinyal dan dinamika interaksi, proses belajar jadi bukan lagi beban berat, tapi petualangan penemuan yang membuka wawasan. Capaian belajar yang dihasilkan pun lebih relevan, bisa diterapkan, dan siap menghadapi perubahan zaman yang begitu cepat. Setiap individu punya gaya dan cara belajar yang khas. Ada yang lebih nyaman belajar sendirian, rame-rame dalam kelompok, lewat penglihatan, pendengaran, atau justru dengan langsung praktek mengerjakan sesuatu supaya materi yang dipelajari bisa melekat kuat di ingatan dan benar-benar dipahami. Agar potensi diri bisa dimaksimalkan, langkah awal yang bijak adalah mengenali dulu tipe belajar pribadi kita sendiri.

Ragam belajar merujuk pada keragaman metode atau pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai gaya belajar. Setiap individu memiliki metode belajar yang unik dan berbeda satu sama lain. Berikut ini adalah metode-metode belajar yang dimaksud:

1. Visual

Gaya belajar visual menggunakan gambar, diagram, grafik, dan peta konsep untuk membantu siswa memahami informasi secara visual. Penelitian membuktikan bahwa siswa dengan gaya belajar visual lebih cepat menangkap dan mengingat informasi yang disampaikan secara visual.⁵³ Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual lebih mengandalkan penglihatan untuk menyerap informasi pembelajaran. Mereka memerlukan bukti konkret yang dapat diamati melalui indera penglihatan agar dapat memahami materi dengan baik. dengan itu, peserta didik semacam ini menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap gambar, grafik, peta konsep, peta ide, plot, serta berbagai ilustrasi visual lainnya. Hal ini mendorong penggunaan lebih banyak alat bantu visual dalam pengajaran, seperti presentasi yang berfokus pada gambar atau video pembelajaran.

⁵³ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017)

Seseorang dengan gaya belajar visual memiliki kelebihan dalam hal kemampuan memahami informasi secara terstruktur dan detail. Namun demikian, kelemahannya terletak pada kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan tanpa bantuan visualisasi.⁵⁴ Menurut Syakir, ciri-ciri anak dengan gaya belajar visual meliputi ketidakmampuan menjadi pendengar yang baik dalam komunikasi, keengganan berbicara di depan kelompok, serta sikap pasif saat mengikuti diskusi. Selain itu, mereka cenderung kesulitan mengingat informasi yang disampaikan secara lisan.⁵⁵

2. Auditori

Gaya belajar auditori merujuk pada pendekatan pembelajaran di mana siswa memperoleh pemahaman melalui proses mendengarkan. Peserta didik dengan gaya belajar ini cenderung mengoptimalkan indera pendengaran guna menyerap informasi selama proses pembelajaran. Dengan demikian, mereka memerlukan paparan informasi secara audio terlebih dahulu agar dapat memahami dan mengingatnya secara efektif.⁵⁶ Gaya belajar auditori merupakan pendekatan pembelajaran di mana siswa memperoleh pemahaman melalui proses mendengarkan. Peserta didik dengan gaya ini lebih mengandalkan indera pendengaran untuk menyerap informasi selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penulis memahami bahwa mereka harus menerima informasi secara audio terlebih dahulu agar dapat memahami dan mengingatnya dengan baik sebuah pandangan yang menekankan peran sentral pendengaran sebagai prasyarat efektivitas belajar bagi kelompok tersebut. Menurut De Porter, tipe auditori cenderung lebih efektif dalam mendengar dan mengingat informasi yang disampaikan secara verbal dibandingkan dengan pengolahan visual. Beliau menyatakan bahwa peserta didik yang memanfaatkan media auditori lebih termotivasi dalam pembelajaran melalui model diskusi lisan, sebab mereka dapat mencerna pengetahuan dengan lebih baik melalui variasi nada suara.⁵⁷ Ciri anak Gaya belajar auditori ditandai oleh ciri-ciri sebagai berikut: a) Cenderung berbicara pada diri sendiri saat mengerjakan tugas atau belajar⁵⁸ b) Lebih menyukai musik daripada seni visual c) Menikmati diskusi dengan orang lain d) Gemar berbicara dan menjelaskan suatu topik secara rinci dan panjang lebar.

3. Kinestetik

Gaya belajar kinestetik ditandai oleh proses pembelajaran melalui aktivitas fisik dan partisipasi langsung, seperti menyentuh, bergerak, serta

⁵⁴ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014) hlm. 149

⁵⁵ Septian Elsyakir. *Islamic hypnoparenting: mendidik anak masa kini*. (Jakarta Selatan: Kawan Pustaka, 2014)

⁵⁶ Rusman. *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2017)

⁵⁷ Bobbi DePorter & Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (Bandung: Kaifa, 2015) hlm 110-120

⁵⁸ Waryani, *Dinamika Kinerja Guru Dan Gaya Belajar Konsep Impelemntasi Terhadap Prestasi Belajar*, (Indramayu: Penerbit Adab, 2021)

merasakan. atau mengalami secara nyata. Bagi siswa dengan gaya ini, kondisi fisik memainkan peran krusial, sebab mereka cenderung langsung melakukan tindakan secara konkret dalam proses belajar.⁵⁹ Pembelajaran kinestetik mencakup kegiatan fisik atau pengalaman nyata untuk membantu peserta didik memahami konsep. Siswa dengan kecenderungan gaya belajar kinestetik lebih memilih pendekatan pembelajaran yang melibatkan gerakan atau aktivitas praktis, seperti eksperimen, simulasi, atau permainan yang mendidik.⁶⁰ Individu dengan gaya belajar kinestetik cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bergerak (praktek langsung). Gaya belajar kinestetik merupakan pendekatan pembelajaran dominan yang menekankan pada praktik, eksperimen, atau uji coba secara mandiri. Kelebihan gaya belajar kinestetik terletak pada kemampuan memahami konsep melalui pengalaman nyata. akan tetapi, gaya ini memiliki keterbatasan dalam situasi pembelajaran yang bersifat teoritis tanpa praktik. Suyono dan Hariyanto menjelaskan bahwa peserta didik kinestetik akan menghadapi tantangan dalam konteks pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan aktivitas fisik.⁶¹

C. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Tingkat Pencapaian hasil belajar siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh beragam faktor yang saling berinteraksi. Menurut Slameto, faktor-faktor tersebut diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yakni faktor internal (yang berasal dari dalam diri) yang mencakup aspek fisiologis seperti kesehatan dan kondisi fisik, serta faktor eksternal (dari luar diri) seperti kurikulum, metode pembelajaran, hubungan guru-siswa, interaksi antar siswa, dan lain-lain.⁶²

Proses belajar mengajar akan berjalan paling efektif apabila siswa memiliki motivasi belajar yang kuat. Slameto berpendapat, Munadi juga mengklasifikasikan faktor pengaruh proses dan capaian belajar siswa menjadi dua kelompok utama: faktor internal (yang bersumber dari dalam diri individu) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar). Untuk membangkitkan, meningkatkan, serta menjaga kualitas hasil belajar, kondisi lingkungan luar (ekstrinsik) punya peran besar, misalnya cara

⁵⁹ Hamzah B Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) hlm. 182

⁶⁰ Bobby DePorter & Mike Hernacki, *Quantum Learning*. (Bandung: Kaifa. 2011) hlm 118

⁶¹ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014) hlm.

⁶² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)

guru menyajikan materi pakai beragam media, metode yang sesuai, serta komunikasi yang hidup dan interaktif.⁶³

Berdasarkan kutipan diatas menunjukkan bahwa guru yang punya kemampuan berhubungan baik dengan orang lain diharapkan bisa menangkap berbagai kendala yang bikin hasil belajar siswa tersendat. Saat berlangsungnya komunikasi dua arah, biasanya muncul juga informasi tentang apa saja yang menghalangi proses belajar anak tersebut. Berikut adalah faktor-faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa yaitu:

1. Faktor Internal

Seperti yang sudah diuraikan sebelumnya, faktor internal bersumber dari dalam diri individu yang sedang menuntut ilmu. Faktor-faktor tersebut mencakup dalam peserta didik yang ikut menentukan seberapa baik hasil belajar mereka. Muhibbin Syah mendefinisikannya sebagai studi mengenai perilaku manusia, baik pada tingkat individu maupun kelompok dalam kaitannya dengan lingkungan sekitar. Secara umum, faktor internal yang memengaruhi capaian belajar siswa terbagi menjadi enam yaitu: intelegensi, motivasi belajar, minat, bakat, kondisi fisik, dan kebiasaan belajar.

a) Intelegensi/IQ

Intelegensi diartikan sebagai kemampuan umum yang dimiliki individu dalam berpikir, memahami, serta memecahkan masalah. Tingkat intelegensi yang dimiliki peserta didik akan memengaruhi kecepatan dan ketepatan dalam menyerap dan memproses informasi yang didapat selama belajar.⁶⁴ Namun, hal ini tidak menjamin bahwa siswa berkecerdasan tinggi akan selalu berhasil dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh beragam faktor. Kecerdasan hanyalah salah satu di antaranya. Apabila faktor-faktor lain justru menjadi penghambat, siswa tersebut berpotensi mengalami kegagalan. Sebaliknya, siswa dengan

⁶³ Dina Ramadhanti, Messy Septina Putri, Sri Mulyani Rusli, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka”. *Jurnal Pendidikan Bahasa sastra dan seni*. Vol. 25 No. 1 Tahun 2024. Di akses pada tanggal 13 agustus 2025, dari situs: DOI: <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/komposisi>

⁶⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 56.

kecerdasan sedang dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan apabila mereka belajar dengan sungguh-sungguh.⁶⁵ intelegensi bukan satu-satunya penentu keberhasilan belajar, namun menjadi fondasi awal yang memengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap materi. Dengan itu, intelegensi perlu diimbangi dengan faktor lain agar hasil belajar dapat optimal.

b) Minat

Minat didefinisikan sebagai kecenderungan tetap untuk memusatkan perhatian dan menyimpan ingatan terhadap suatu aktivitas secara konsisten. Siswa cenderung memberikan konsentrasi penuh pada objek yang diminati, disertai rasa senang. Minat selalu menyertai kegembiraan yang mendorong pengambilan keputusan. Dalam proses belajar, minat memainkan peran krusial. Jika materi tidak selaras dengan minat siswa, pembelajaran menjadi kurang efektif akibat minimnya daya tarik, sehingga siswa enggan belajar dan tidak puas.⁶⁶ Sebaliknya, materi yang sesuai minat lebih mudah dicerna dan dikuasai karena meningkatkan keterlibatan belajar. Dengan demikian, minat memperkuat partisipasi siswa dalam pembelajaran, di mana minat tinggi mendorong kemandirian belajar tanpa arahan guru.

c) Bakat

Bakat merujuk pada kemampuan bawaan yang bersifat potensial, tetapi memerlukan latihan dan pendidikan yang terstruktur agar dapat terealisasi secara nyata.⁶⁷ Bakat tidak secara instan menghasilkan kecakapan, melainkan harus melalui proses pelatihan agar dapat dimanfaatkan pada masa mendatang. Selain kecerdasan, bakat juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan belajar.⁶⁸ Apabila siswa menuntut ilmu pada bidang yang selaras dengan bakatnya, maka peluang untuk berhasil menjadi jauh lebih besar. Potensi kemampuan tersebut baru akan terwujud menjadi keterampilan konkret setelah melalui tahap latihan yang memadai. Bakat turut memengaruhi proses belajar, materi pelajaran yang selaras dengan bakat siswa biasanya menghasilkan capaian belajar yang lebih baik.⁶⁹ dengan ini dikatakan bahwa bakat merupakan potensi yang harus dikenali dan dikembangkan sejak dini. Tanpa adanya latihan dan dukungan yang memadai, bakat yang dimiliki tidak akan memberikan kontribusi yang maksimal terhadap hasil belajar.

⁶⁵ Halimah Tusaddiyah Siregar, Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil belajar dalam Pembelajaran PAI, *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol 2 No 2 Tahun 2024, hlm 215-226. Diakses pada tanggal 1 April 2026, dari situs : <https://ejournal.edutchjaya.com/index.php/jitk>

⁶⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 152.

⁶⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 57.

⁶⁸ Sumadi Suryabrata, *Psikologi pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002) hlm. 17-20

⁶⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rajawali Press) hlm. 20-21

d) Motivasi

Motivasi merujuk pada dorongan internal yang memotivasi individu untuk secara konsisten berusaha mencapai suatu tujuan. Tingkat motivasi dipengaruhi oleh kebutuhan-kebutuhan pribadi yang hendak dipenuhi. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran, seperti aktif bertanya, mengerjakan tugas, serta berusaha memahami materi secara mendalam.⁷⁰ Motivasi memiliki peran yang sangat esensial di lingkungan sekolah, mengingat tidak semua mata pelajaran sesuai dengan minat siswa. Oleh karena itu, motivasi yang memadai, siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada berbagai bidang pelajaran untuk menghadapi berbagai tantangan ke depan. Hal ini dinyatakan bahwa motivasi belajar memainkan peran yang sangat sentral dalam menentukan pencapaian hasil belajar. Hal ini disebabkan karena motivasi mampu menggerakkan potensi yang dimiliki peserta didik, sehingga mereka termotivasi untuk meraih pencapaian yang lebih baik.

e) Kondisi fisik

Kondisi fisik berkaitan dengan keadaan jasmani peserta didik, seperti kesehatan tubuh, fungsi indera, serta kondisi kelelahan. Kondisi fisik yang baik akan mendukung proses belajar yang efektif.⁷¹ Peserta didik yang sehat jasmani cenderung menunjukkan konsentrasi yang lebih optimal dibandingkan dengan mereka yang sedang mengalami gangguan kesehatan. Kondisi fisik yang kurang baik dapat menghambat proses penerimaan informasi. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kondisi fisik sering kali dianggap sepele, padahal memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap pencapaian hasil belajar. Dengan demikian, pemeliharaan kesehatan menjadi aspek krusial dalam menunjang keberhasilan belajar.

f) Kebiasaan belajar

Kebiasaan belajar adalah pola perilaku yang dilakukan secara berulang dalam kegiatan belajar, seperti cara mengatur waktu, mencatat, membaca, serta mengulang materi pelajaran.⁷² Kebiasaan belajar yang baik, seperti belajar secara teratur dan disiplin, akan mendukung peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pelajaran. Begitupun Sebaliknya, kebiasaan belajar yang kurang baik dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan belajar merupakan faktor yang dapat dibentuk dan dikembangkan. Melalui pembiasaan yang konsisten, peserta didik mampu meningkatkan kualitas pembelajarannya secara bertahap.

⁷⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 75.

⁷¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 239.

⁷² Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 128.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan pengaruh-pengaruh yang berasal dari luar diri siswa dalam proses kegiatan belajar. Faktor-faktor eksternal ini dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama, yaitu: pertama, Faktor Keluarga Siswa menerima berbagai pengaruh dari lingkungan keluarga, seperti pola asuh orang tua, hubungan antaranggota keluarga, iklim rumah tangga, serta kondisi ekonomi keluarga. Kedua, Faktor Sekolah. Faktor lingkungan sekolah yang memengaruhi proses pembelajaran mencakup metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru-siswa, interaksi antarpeserta didik, serta disiplin sekolah, sarana alat bantu belajar, jadwal waktu sekolah, standar pembelajaran, kondisi bangunan sekolah, serta beban tugas rumah. dan ketiga, Pengaruh dari lingkungan masyarakat mencakup partisipasi siswa dalam aktivitas sosial, paparan terhadap media massa, interaksi dengan teman sebaya, serta pola kehidupan masyarakat sekitar.⁷³

Di antara berbagai faktor eksternal, faktor sekolah memiliki pengaruh paling dominan terhadap proses dan pencapaian hasil belajar siswa. Lingkungan sekolah memainkan peran yang sangat signifikan dalam membentuk prestasi belajar. Lingkungan sekolah yang kondusif, seperti kehadiran teman-teman yang suportif, memberikan dampak positif yang mendorong siswa untuk lebih termotivasi menghadiri sekolah. Keberadaan teman sebaya tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga memengaruhi aktivitas pembelajaran, seperti pembentukan kelompok belajar di rumah. Sebaliknya, siswa yang tidak memiliki teman cenderung mengalami kehidupan sekolah yang monoton dan kurang bermotivasi, karena tidak adanya dukungan sosial dan sumber bimbingan saat menghadapi kesulitan belajar.⁷⁴ Faktor eksternal yang

⁷³ Halimah Tusaddiyah Siregar, Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar, *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol 2, No. 2 Tahun 2024, diakses pada tanggal 8 januari 2026, dari situs: <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>

⁷⁴ Dina Ramadhanti, Messy Septina Putri, Sri Mulyani Rusli,, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka, *Jurnal*

mempengaruhi pembelajaran ada tiga, Faktor ini mencakup lingkungan sekolah, lingkungan sosial, serta lingkungan keluarga. Ketiga lingkungan tersebut memainkan peran yang saling melengkapi dalam membentuk kualitas pencapaian hasil belajar peserta didik.

a) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah adalah segala kondisi yang terdapat di sekolah dan berhubungan langsung dengan proses pembelajaran. Lingkungan ini meliputi guru, metode pembelajaran, kurikulum, sarana dan prasarana, serta iklim akademik yang terbentuk di dalam kelas.⁷⁵ Guru memegang peran krusial sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses belajar. Cara penyampaian materi, interaksi dengan peserta didik, serta kemampuan mengelola kelas akan memengaruhi tingkat pemahaman peserta didik. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti ruang kelas yang nyaman dan media pembelajaran yang lengkap, juga mendukung terciptanya proses belajar yang efektif. Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa lingkungan sekolah menjadi faktor eksternal yang paling langsung memengaruhi hasil belajar karena di dalam lingkungan inilah proses pembelajaran berlangsung secara formal. Apabila suasana sekolah kondusif dan didukung oleh tenaga pendidik yang kompeten, maka peserta didik akan lebih mudah meraih pencapaian hasil belajar yang efektif.

b) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial merujuk pada lingkungan yang berada di sekitar peserta didik selain keluarga dan sekolah, seperti teman sebaya dan masyarakat. Interaksi sosial yang terjadi dalam lingkungan ini dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap kegiatan belajar.⁷⁶ misalnya, teman sebaya dapat menjadi sumber motivasi apabila berada dalam lingkungan yang memiliki semangat belajar tinggi. Begitupun Sebaliknya, pergaulan yang kurang mendukung dapat menyebabkan peserta didik kurang fokus terhadap kegiatan belajar. Lingkungan masyarakat juga turut berperan dalam membentuk kebiasaan dan pola pikir peserta didik. Kondisi masyarakat yang peduli terhadap pendidikan akan mendorong peserta didik untuk belajar dengan lebih tekun. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa lingkungan sosial memiliki pengaruh yang cukup signifikan, khususnya pada masa remaja, karena pada fase ini peserta didik cenderung lebih banyak berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu,

Pendidikan Bahasa sastra dan seni, Vol. 25 No. 1 Tahun 2024. Di akses pada tanggal 13 agustus 2025, dari situs: DOI: <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/komposisi>

⁷⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 135.

⁷⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 64.

lingkungan sosial yang positif sangat diperlukan agar dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang baik.

c) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi peserta didik dalam memperoleh pendidikan. Keluarga berperan dalam membentuk sikap, kebiasaan, serta nilai-nilai yang berkaitan dengan kegiatan belajar.⁷⁷ seperti Perhatian orang tua, pola asuh, serta suasana rumah yang kondusif akan sangat memengaruhi semangat belajar peserta didik. Orang tua yang memberikan dukungan, baik secara moral maupun materi, akan membantu peserta didik dalam menghadapi kesulitan belajar. begitupun kondisi keluarga yang kurang harmonis atau kurang memberikan perhatian terhadap pendidikan dapat menjadi hambatan dalam proses belajar. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya motivasi dan konsentrasi peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa lingkungan keluarga merupakan fondasi utama dalam keberhasilan pembelajaran. Dukungan yang diberikan sejak dini akan membentuk kebiasaan belajar yang baik, sehingga memberikan dampak jangka panjang terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Indikator Pengukuran Hasil Belajar

Indikator merupakan tanda-tanda atau petunjuk yang dapat diamati secara empiris. Para pakar sering kali berbeda pendapat mengenai fungsi indikator sebagai penanda pencapaian kompetensi. Sebagian pakar berargumen bahwa indikator harus diukur secara kuantitatif dengan angka-angka yang jelas. Pendapat berbeda dikemukakan oleh pakar lain yang menyatakan bahwa indikator esensial dapat diidentifikasi melalui pengamatan langsung tanpa memerlukan pengukuran formal. Meskipun terdapat perbedaan pandangan tersebut, seluruh pakar sepakat bahwa indikator berfungsi untuk menunjukkan sejauh mana siswa telah menguasai kompetensi yang ditargetkan. Petunjuk-petunjuk ini sangat diperlukan karena sulit untuk menilai secara langsung apakah siswa benar-benar memiliki kemampuan yang dimaksud.⁷⁸

Pengukuran yang dilakukan oleh pendidik akan berjalan secara efektif apabila unsur-unsur esensial dalam konteks pembelajaran telah ditetapkan terlebih dahulu.

⁷⁷ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 99.

⁷⁸ Vina Nurwidia, Atma Sri Utami, "Indikator Keberhasilan Pelaksanaan Rencana Pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SD/MI". *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2023. Di akses pada tanggal 15 Mai 2025.

Setiap instrumen pengukuran yang berkualitas harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran siswa secara optimal. Siswa diharapkan memiliki kesadaran penuh terhadap capaian belajar mereka. Hasil penilaian, baik secara individual maupun kelompok, wajib disampaikan kepada siswa secara transparan. Pengukuran dalam bidang pendidikan bersifat abstrak, sehingga memerlukan penjelasan khusus mengenai karakteristiknya. Pengukuran dapat didefinisikan sebagai proses sistematis yang bertujuan untuk menetapkan nilai numerik terhadap suatu fenomena, peristiwa, atau objek, sehingga menghasilkan data dalam bentuk angka yang dapat dianalisis.⁷⁹ Pengukuran hasil belajar mencakup penerapan berbagai metode evaluasi, seperti ujian formatif dan sumatif, asesmen kinerja, serta teknik penilaian autentik lainnya. Prestasi akademik merujuk pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang dicapai siswa dalam suatu program pembelajaran atau mata pelajaran tertentu.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengukuran merupakan proses sistematis untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan data informasi yang relevan. Proses ini dilaksanakan oleh pendidik guna memperoleh skor atau nilai numerik. Tujuan utamanya adalah untuk mengamati dan mengevaluasi keberhasilan implementasi pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya. Sebagai ilustrasi, seorang guru menyediakan soal pilihan ganda sebanyak 10 butir dengan nilai 10 poin untuk setiap jawaban benar. Apabila seorang siswa berhasil menjawab 9 soal dengan benar, maka siswa tersebut memperoleh skor 90. Prestasi ini mencerminkan tingkat pencapaian kompetensi dan tujuan kurikulum, yang meliputi aspek penguasaan konsep (ranah afektif), kemampuan penerapan pengetahuan (ranah kognitif), serta pengembangan keterampilan praktis (ranah psikomotorik) pada setiap tingkat pendidikan.

Indikator pengukuran hasil belajar memiliki beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

a) Pengukuran Formatif,

Pengukuran formatif merupakan jenis asesmen yang dilaksanakan secara berkelanjutan selama berlangsungnya proses pembelajaran. Tujuan utamanya

⁷⁹ Uno dan Koni, *Assessment Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013).

adalah untuk memonitor perkembangan belajar siswa serta menyediakan umpan balik konstruktif guna mendukung perbaikan berkelanjutan. Instrumen penilaian ini berperan sebagai alat yang efektif untuk membantu siswa memahami posisi kemajuan mereka dalam proses pembelajaran dan mengidentifikasi kekurangan yang memerlukan peningkatan.⁸⁰ Pengukuran formatif umumnya dilaksanakan pada akhir setiap sesi pembelajaran dengan tujuan memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi kemajuan siswa secara langsung, khususnya pada aspek-aspek yang mendukung perkembangan belajar mereka.

b) Pengukuran Sumatif

Pengukuran sumatif merupakan proses evaluasi komprehensif yang dirancang untuk mengukur pencapaian belajar siswa pada akhir periode pembelajaran tertentu.⁸¹ Pendekatan ini berfokus pada hasil akhir sebagai indikator penguasaan materi, yang membedakannya dari asesmen formatif yang bersifat kontinu selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan utama penilaian sumatif adalah untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan siswa dalam memenuhi target pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengukuran sumatif berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan administratif di lingkungan pendidikan, termasuk penetapan nilai akhir siswa.

c) Pengukuran Diagnostik

Pengukuran diagnostik dilaksanakan terhadap peserta didik untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan kemampuan belajar mereka. Proses ini memungkinkan penyediaan solusi yang tepat dalam pembelajaran berikutnya guna mengatasi hambatan tersebut secara efektif. Melalui pengukuran diagnostik, siswa merasa lebih dihargai dan diperhatikan karena instruksi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman individu masing-masing.⁸² Pengukuran diagnostik berfungsi sebagai instrumen untuk mengumpulkan data terperinci mengenai kemampuan awal siswa. Tujuan utamanya adalah mengidentifikasi tingkat penguasaan materi sebelum pembelajaran dimulai, sehingga pendidik dapat menetapkan titik awal yang tepat dan merancang strategi pengajaran yang lebih efektif. Purwanto menyatakan bahwa pengukuran diagnostik berperan untuk mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan belajar.⁸³

d) Pengukuran Penempatan,

⁸⁰ Hanifa Siti Azzahrah, Memahami 3 Jenis Pembelajaran, *Educa Academy*, 10 Oktober 2023. Diakses Pada Tanggal 9 Januari 2026.

⁸¹ Umalihayati, *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Teknik, dan Aplikasi* (Yayasan Cendikia Mulia Mandiri: 2024) hlm.14-15.

⁸² Muflikhul Awwal Ashiddiq, Ahmed akki Mubarraaq, Rabiatul Adawiyah, Lasiah Qoriyanti, Hanif Fika Mufasiroh, "Implementasi Tes Diagnostik Pada Mata Pelajaran PAI", *Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, Vol 2, No. 1 Tahun 2024. Diakses pada tanggal 9 Januari 2026. Dari situs: <https://jurnal.kalimasadagroup.com/index.php/pandu>

⁸³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pusat Belajar, 2010).

Pengukuran penempatan merupakan instrumen evaluasi yang digunakan untuk mengidentifikasi keterampilan prasyarat yang diperlukan dalam suatu program pembelajaran. Instrumen ini juga mengukur tingkat penguasaan materi dasar sesuai rencana sebelum kegiatan belajar dimulai. Dengan kata lain, penilaian ini berfokus pada kesiapan siswa menghadapi program pembelajaran baru sekaligus menilai kesesuaian program tersebut dengan kemampuan siswa.⁸⁴ Secara umum, pengukuran penempatan dilaksanakan sebagai pre-test untuk menentukan apakah peserta didik telah memiliki kompetensi dasar yang diperlukan. Menurut Marwiyah, penilaian ini diterapkan untuk menempatkan setiap peserta didik pada program yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, seperti menempatkan siswa bertubuh kecil di baris depan agar tidak mengalami hambatan visual dalam proses belajar.⁸⁵

e) Pengukuran Selektif

Pengukuran selektif merupakan proses evaluasi yang bertujuan untuk keperluan seleksi, seperti ujian masuk lembaga pendidikan tertentu. Menurut Widoyoko, dasar pelaksanaan seleksi adalah hasil penilaian yang dapat digunakan sebagai landasan pengambilan keputusan penerimaan atau penolakan calon peserta. Untuk itu, diperlukan alat tes yang valid dan reliabel yang mampu memprediksi keberhasilan atau potensi kegagalan seseorang dalam suatu program dengan tingkat risiko minimal.⁸⁶

Dalam konteks pendidikan, indikator pengukuran hasil belajar berfungsi sebagai parameter untuk mengukur penguasaan materi siswa. Alat penilaian dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu teknik tes dan teknik non-tes. Teknik tes lebih menekankan pengukuran kuantitatif terhadap hasil belajar, sedangkan teknik non-tes berfokus pada proses pembelajaran dan aspek afektif secara kualitatif. Penggunaan keduanya secara terpadu diperlukan untuk menghasilkan evaluasi pendidikan yang komprehensif.⁸⁷

⁸⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).

⁸⁵ Marwiyah, *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

⁸⁶ Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*, (Yogyakarta: Pusat Pelajar, 2010).

⁸⁷ Yunita Eka Nur Prastiwi, Arba'iyah, Afifah Amatullah Al-Barru, Achmad Syarif Hidayatullah, Penilaian dan pengukuran hasil belajar pada peserta didik berbasis analisis Psikologi. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* Vol 1. No 4 Juli Tahun 2023. hlm 218-231. Diakses pada tanggal 27 Maret 2026, dari situs: <https://doi.org/10.51903/Bersatu.v1i4>

Menurut Zainal Arifin, penilaian tes terbagi menjadi tiga jenis:⁸⁸

a) Alat penilaian Tes

Maksudnya adalah mengharuskan peserta didik menjawab soal tertulis pada waktu dan tempat yang ditentukan. Biasanya ada jawaban benar atau salah yang jelas. Tujuannya adalah untuk mengukur aspek kognitif (pengetahuan) siswa. Evaluasi yang mencakup serangkaian tugas wajib yang harus dikerjakan dan dijawab oleh siswa, sehingga tugas-tugas tersebut menghasilkan nilai yang menggambarkan perilaku siswa. Instrumen tes ini dirancang dan diberikan kepada siswa pada waktu dan tempat yang telah ditentukan, serta memenuhi persyaratan yang jelas untuk mengukur kemampuan siswa, meliputi pemahaman dan penguasaan dalam bidang studi pembelajaran. Dari metode pengukuran tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian terbagi menjadi dua, yaitu keahlian pada pengetahuan umum yang biasanya menggunakan penilaian lisan dan penilaian tulis.⁸⁹

b) Alat Penilaian Non Tes

Penilaian non tes merupakan teknik evaluasi yang digunakan untuk mengestimasi sikap dan perkembangan peserta didik. Alat penilaian non-tes dapat dikategorikan sebagai instrumen yang tidak memerlukan pengujian langsung terhadap peserta didik terkait kemajuan proses pembelajaran. Instrumen penilaian non-tes yang umum digunakan dalam evaluasi peserta didik meliputi: observasi, wawancara, kuesioner, penugasan, dan portofolio.⁹⁰

E. Hakikat Role Play dalam pembelajaran

Metode pembelajaran Role Play atau bermain peran merupakan salah satu model mengajar yang berakar pada dimensi sosial dan individu dalam pendidikan. Secara teoretis, Role Play adalah upaya pemecahan masalah melalui peragaan, serta analisis nilai-nilai dan perilaku manusia dalam interaksi sosial. Dalam konteks instruksional, metode ini tidak sekadar aktivitas teatrikal, melainkan sebuah strategi sistematis yang menempatkan siswa pada situasi dunia nyata yang disimulasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁹¹ Dalam konteks pendidikan, Role Play memungkinkan peserta didik memerankan karakter atau situasi tertentu guna

⁸⁸ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014).

⁸⁹ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020)

⁹⁰ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010) hlm 200

⁹¹ Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun, *Models of Teaching*, Edisi ke-9 (Boston: Pearson, 2015), hlm. 312.

membangun pemahaman dan empati. Menurut Jamaluddin, metode ini membantu siswa memahami nilai-nilai yang mereka yakini secara pribadi.⁹² Salah satu tujuan mendasar adalah membangun empati. Siswa ditempatkan pada posisi orang lain untuk memandang dunia dari perspektif berbeda. Strategi ini efektif menganalisis isu sosial, sejarah, atau konflik interpersonal guna memahami motivasi perilaku. Role play juga melatih keterampilan lunak, seperti komunikasi, negosiasi, dan penyelesaian konflik. Siswa belajar mengendalikan nada suara, bahasa tubuh, serta pemilihan kata sesuai konteks peran.

Dari sudut pandang neurosains, pembelajaran berbasis pengalaman meningkatkan retensi informasi. Otak mengaitkan materi dengan emosi dan aktivitas fisik selama simulasi, sehingga siswa lebih mudah mengingatnya. Metode ini efektif membangun kepercayaan diri, terutama bagi siswa pemalu. Skenario terstruktur menyediakan identitas sementara yang memungkinkan ekspresi bebas tanpa rasa dihakimi secara pribadi.⁹³ Selain itu, Role Play juga berperan sebagai jembatan antara teori dan praktik. Banyak konsep abstrak dalam pembelajaran yang sulit dipahami siswa jika hanya disampaikan melalui penjelasan tekstual. Dengan memvisualisasikan konsep tersebut ke dalam skenario nyata, siswa dapat melihat relevansi ilmu yang mereka pelajari dengan realitas kehidupan, sehingga motivasi belajar pun cenderung meningkat secara linier.⁹⁴ Keberhasilan metode Role Play sangat bergantung pada tahap persiapan atau fase orientasi. Guru harus mampu menciptakan atmosfer kelas yang aman dan suportif agar siswa tidak merasa malu atau tertekan saat memerankan tokoh. Deskripsi peran yang jelas dan skenario yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa akan memudahkan mereka dalam

⁹² Rossiana Silalahi, Naysila Salsabila Umaroh, Naufal Putra Wihartanto, *Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok*. Diakses pada tanggal 31 Maret 2026. Pukul 11.53.

⁹³ Marno dan M. Idris, *Strategi dan Metode Pengajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) hlm. 112

⁹⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 90.

menghayati peran, sehingga pesan pedagogis yang ingin disampaikan dapat terserap dengan baik.⁹⁵

Role Play merupakan kegiatan di mana anak meniru gerakan, perilaku, dan ekspresi orang lain.⁹⁶ Menurut definisi para ahli, bermain peran adalah upaya anak untuk menguasai bahan ajar melalui imajinasi dan penghayatan yang dikembangkan sendiri. Penghayatan dan pengembangan imajinasi tersebut dilakukan dengan memerankan suatu subjek, baik yang hidup maupun yang mati.⁹⁷ Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa dapat merasakan pengalaman menjadi individu yang sabar, seperti Nabi Ayub, atau berlatih empati melalui berbagi dengan anak yatim. Hakikat utamanya adalah mentransformasi pengetahuan agama menjadi tindakan nyata, yaitu dari memahami sunnah hingga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran PAI, metode Role Play turut membantu membangun akhlak mulia, kreativitas dalam beribadah, serta refleksi diri, seperti melalui evaluasi pascasimulasi. Metode ini efektif bagi anak-anak atau remaja, karena membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan tidak monoton, sekaligus mengasah keterampilan sosial sesuai dengan ajaran Islam.

Role Play bukan sekedar bermain, melainkan alat pedagogis untuk simulasi pengalaman hidup yang memungkinkan siswa belajar secara mendalam tentang diri sendiri, orang lain. Sekaligus membangun keterampilan penting untuk kehidupan nyata. Dengan demikian, peserta dapat mendalami isu-isu sosial atau materi pelajaran secara kontekstual, sehingga lebih relevan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui metode Role Play atau bermain peran, siswa dapat memainkan peran yang sedang atau telah terjadi dimasa lalu dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hakikat Role Play pada tingkat SD/MI terletak

⁹⁵ Melvin Silberman, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2014), hlm. 158.

⁹⁶ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hlm. 268.

⁹⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011) hlm. 87

pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat terhadap situasi masalah yang autentik.⁹⁸

Role Play juga memiliki teori-teori yang sangat penting diantaranya sebagai berikut:

a) Teori Jean Piaget

Dalam teori ini Jean Piaget menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara metode yang digunakan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik.⁹⁹ Pada siswa sekolah dasar yang sedang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, proses pembelajaran akan lebih efektif apabila disajikan dalam bentuk aktivitas nyata yang dapat diamati dan dialami secara langsung. Penggunaan metode Role Play merupakan salah satu strategi yang relevan, karena memungkinkan siswa untuk mempraktikkan konsep yang dipelajari dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa.¹⁰⁰

b) Teori Menurut Vygotsky

Menurut Vygotsky, menekankan bahwa Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial secara aktif. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dari pendidik, tetapi juga dari rekan sebaya melalui kolaborasi dan komunikasi. Beberapa konsep utama dalam teori Vygotsky meliputi: 1) *Zone of Proximal Development (ZPD)*, 2) *Scaffolding*, 3) Peran Bahasa dalam Pembelajaran. Dengan demikian, pendidik diperlukan untuk memberikan scaffolding yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

c) Teori Menurut Erik Erikson

Menurut Erik Erikson, bermain peran merupakan sarana untuk mengendalikan dorongan internal diri. Selain itu, aktivitas ini melatih anak dalam menghadapi tekanan eksternal terhadap egonya. Erikson juga memandang bermain peran sebagai mekanisme bagi anak untuk memahami berbagai tuntutan eksternal yang muncul secara sehari-hari. Erikson memberikan penekanan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari aspek akademik, tetapi juga dari perkembangan kepribadian dan sosial siswa. Pada usia sekolah dasar, siswa Sangat memerlukan dukungan guna membangun rasa percaya diri.

⁹⁸ Nur Anisyah, Hakikat Bermain Peran Di Sentra Main Peran Pada Anak-anak Usia Dini, *Zuriah Jurnal Pendidikan Anak Usia dini*, Vol 1, No 1 Tahun 2020. Diakses pada tanggal 30 Maret 2026 dari situs: DOI: <https://dx.doi.org/10.29240/zuriah.v1i1.1472>

⁹⁹ William Crain, *Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014)

¹⁰⁰ Nur Anisyah, Hakikat Bermain Peran Di Sentra Main Peran Pada Anak Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 1, No 1, Tahun 2020 Diakses pada tanggal 10 Maret 2026, dari situs: DOI: <http://dx.doi.org/10.29240/zuriah.v1i1.1472>

dan kemampuan bekerja sama. Metode pembelajaran seperti Role Play sangat relevan dengan teori Erikson, karena Memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengekspresikan diri, berinteraksi dengan rekan sebaya, serta mengalami interaksi sosial secara langsung. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik dapat mengembangkan sikap tanggung jawab, empati, dan kepercayaan diri.

Secara teoretis, hakikat Role Play dibagi menjadi dua perspektif utama: simulasi sosial dan pengembangan diri. Pembagian ini bergantung pada fokus interaksi, yaitu pemecahan masalah kelompok atau pertumbuhan karakter individu. Pada perspektif ini, Role Play berfungsi sebagai alat memahami dinamika hubungan antarmanusia. Fokusnya mencakup interaksi individu dalam sistem sosial, pemahaman norma, serta penyelesaian konflik masyarakat. Siswa menyadari bahwa tindakan mereka dipengaruhi peran sosial, seperti guru, pemimpin, atau warga negara. Perspektif ini menjadikan Role Play sebagai sarana eksplorasi perasaan, nilai pribadi, dan persepsi terhadap dunia. Tujuannya bukan hanya menyelesaikan masalah eksternal, melainkan memperdalam pemahaman identitas diri serta respons terhadap tekanan atau situasi tertentu.¹⁰¹

Hakikat Role Play dalam dunia Pendidikan juga merupakan salah satu instrument utama yang di populerkan oleh David Kolb: 1) Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman merupakan metode pembelajaran aktif di mana peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung serta refleksi yang mendalam, sehingga memungkinkan mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengalami situasi secara nyata. Hal ini membangun pemahaman yang kuat dan bertahan lama. Menurut David A. Kolb, sebagaimana dikutip dalam buku Muhammad Fathurrohman, model pembelajaran pengalaman merupakan proses penciptaan pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan tersebut dihasilkan dari integrasi antara pemahaman dan transformasi pengalaman.¹⁰² Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*)

¹⁰¹ Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012) hlm 158.

¹⁰² Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013, Strategi Alternatif Pembelajaran Di Era Global*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015) hlm 242.

merupakan kerangka belajar-mengajar yang mengaktifkan proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung.¹⁰³

Berdasarkan tahapan-tahapan diatas Dapat disimpulkan bahwa tahapan dalam Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) dimulai dari pengalaman konkret yang dialami peserta didik, yang selanjutnya direfleksikan, sehingga pada proses tersebut peserta didik memahami apa yang terjadi atau apa yang sedang dialaminya. kemudian di konseptualisasikan, dan di implementasikan dalam situasi baru. Kemudian Pengembangan Keterampilan Holistik, Pengembangan holistik merupakan pendekatan yang memandang individu secara menyeluruh, mencakup aspek intelektual, emosional, spiritual, dan fisik. Dalam konteks pembelajaran, pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan keseimbangan antara berbagai aspek perkembangan peserta didik. Dalam pengembangan media pembelajaran, pendekatan holistic berarti menciptakan alat atau bahan ajar yang mampu menyentuh berbagai dimensi tersebut secara integratif. Seperti: meningkatkan kemampuan berbicara, komunikasi, Kerjasama, empati dan pemecahan masalah.¹⁰⁴

Menurut Santrock, perkembangan holistik melibatkan transformasi fisik, proses kognitif, serta kemajuan emosional dan sosial yang berlangsung sepanjang siklus hidup manusia.¹⁰⁵ Pendekatan ini menegaskan bahwa perkembangan tidak dapat dipecah menjadi komponen terpisah, melainkan harus dilihat sebagai entitas terintegrasi yang saling berhubungan. Motivasi didefinisikan sebagai dorongan intens untuk meraih capaian pembelajaran yang optimal, menetapkan sasaran kompetensi, merasakan kepuasan pribadi dari tugas, menunjukkan ketekunan tinggi, rasa penasaran yang kuat, kepercayaan diri yang solid, konsentrasi yang lebih tajam,

¹⁰³ Abdul Majid & Chaerul Rochman, *Pendekatan Ilmiah: dalam Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.146

¹⁰⁴ Mhd. Ridwan Nasution, "Pendekatan Holistik dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Edukatif*, Vol 3 No. 1 Tahun 2025, hlm 76-81. Diakses pada tanggal 12 Januari 2026. Dari situs : <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif>

¹⁰⁵ John W. Santrock, *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, (New York, USA: McGraw-Hill, 2011)

serta memandang hambatan sebagai peluang penyelesaian. Motivasi berfungsi sebagai penggerak dan penentu arah siswa dalam proses belajar. Siswa dengan tingkat motivasi tinggi umumnya lebih tangguh menghadapi rintangan dan mencapai hasil belajar yang superior.

Hendrayana mengidentifikasi tiga fungsi pokok motivasi belajar, yaitu:

- 1) Mendorong individu untuk beraktivitas sebagai katalisator yang membebaskan energi guna melaksanakan tugas.
- 2) Mengarahkan perilaku sesuai dengan target yang diinginkan, sehingga memberikan orientasi pada kegiatan yang relevan.
- 3) Memilih tindakan yang mendukung pencapaian sasaran dengan menyaring perilaku yang tidak esensial atau kurang efektif.¹⁰⁶

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, diperlukan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Semakin aktif keterlibatan siswa, semakin tinggi persepsi kebermaknaan pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna tersebut memperkuat retensi memori siswa terhadap capaian belajar. Seperti:

- 1) Suasana belajar menjadi dinamis, ceria, dan antusias, membangkitkan semangat belajar siswa.
- 2) Kreativitas dan inisiatif, mendorong siswa untuk berpikir kreatif, mengambil inisiatif, dan mengembangkan bakat terpendam
- 3) Simulasi kehidupan nyata, mempersiapkan siswa menghadapi situasi dunia nyata dengan mempraktikkan perilaku dan nilai-nilai tertentu secara aman.

F. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Play

Metode Role play merupakan aktivitas di mana peserta memerankan karakter tertentu, baik yang dipilih secara mandiri maupun ditentukan oleh pengajar, sesuai dengan sifat dan ciri khas tokoh tersebut.¹⁰⁷ Menurut Husein Achmad, Role Play merupakan bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk mengilustrasikan peran, sikap, perilaku, serta nilai guna menghayati perspektif orang lain. Hartono

¹⁰⁶ Deni Hendrayana, "Usaha Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Balekambang 01 Majalaya" *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, vol. 4, no. 1. Tahun 2024

¹⁰⁷ Venny Astriani, Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NEGERI 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. Vol 5 No 2, hlm 95-111.

mendefinisikannya sebagai metode pembelajaran yang mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik melalui pemeranan tokoh tertentu. kemudian Siful Sagala, mengutip dari buku Christina, menyatakan bahwa Role Play adalah cara menyajikan materi pelajaran dengan memerankan perilaku dalam interaksi sosial.¹⁰⁸ Metode Role Play merupakan pendekatan yang sangat potensial dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik, khususnya dalam pembelajaran yang bersifat sosial dan komunikatif. Akan tetapi, keberhasilan metode ini sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang skenario pembelajaran serta kemampuan peserta didik dalam berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, pemahaman terhadap kelebihan dan kekurangannya menjadi hal yang penting sebagai bahan pertimbangan dalam penerapannya.

Metode ini memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu: a) melibatkan lebih dari satu individu. b) memfasilitasi kolaborasi antarpeserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran, c) setiap peserta memerankan peran yang sesuai dengan skenario yang ditentukan, d) semua peserta memperoleh kesempatan yang setara untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan mereka.¹⁰⁹ Metode Role Play pada hakikatnya bersifat setara dengan metode sosiodrama, sehingga keduanya kerap kali saling menggantikan dalam penerapannya. Menurut Djamarah dan Zain, sosiodrama pada dasarnya merupakan upaya mendramatisasi perilaku yang berkaitan erat dengan persoalan sosial. Sementara itu, Role Play lebih menekankan pada keterlibatan nyata siswa dalam permainan peran untuk mendemonstrasikan berbagai persoalan sosial tersebut.¹¹⁰

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kedua metode tersebut pada intinya bertujuan membangun pemahaman mendalam tentang dinamika sosial melalui pengalaman langsung. Sosiodrama lebih berfokus pada penggambaran

¹⁰⁸ Christina, *Mengajar Membaca itu Mudah* (Yogyakarta: CV Alat Media, 2019) hlm 18-19

¹⁰⁹ Afri Naldi, Reval Oktaviandry, Gusmaneli, Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik, *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* Vol 2 No 2 Mei Tahun 2024. hlm 133-140. Diakses pada tanggal 30 Maret 2026 dari situs: DOI <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>

¹¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta. 2010) hlm 88.

dramatis perilaku dalam konteks masalah sosial, sedangkan Role Play menitikberatkan partisipasi aktif siswa agar mereka tidak sekadar menyaksikan, melainkan merasakan dan memerankan situasi tersebut secara autentik. Dengan demikian, metode ini efektif untuk mengasah empati, keterampilan komunikasi, dan pemecahan masalah dalam lingkungan belajar yang interaktif.

Metode Role Play banyak digunakan dalam pembelajaran yang menuntut kemampuan komunikasi, empati, serta pemecahan masalah. Melalui metode ini, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam karena mereka terlibat secara emosional dan kognitif.¹¹¹ Berbeda dengan metode konvensional yang bersifat searah, ciri khas utama Role Play terletak pada adanya asumsi peran (*role-taking*), di mana peserta didik melakukan personifikasi terhadap identitas tertentu untuk mengeksplorasi situasi sosial yang kompleks dalam lingkungan kelas yang terkendali. Pengalaman pembelajaran yang diperoleh dari metode ini mencakup kemampuan berkolaborasi, komunikatif, serta menginterpretasikan suatu peristiwa. Melalui aktivitas bermain peran, peserta didik berupaya mengeksplorasi relasi antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara kolektif mereka dapat menggali perasaan, sikap, nilai, serta beragam strategi penyelesaian masalah.¹¹²

Metode Role Play juga berkontribusi dalam pengembangan empati dan pemahaman sosial peserta didik. Dengan memerankan tokoh tertentu, peserta didik dapat merasakan perspektif orang lain, sehingga mampu memahami perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang berbeda. Hal ini sangat penting dalam membentuk karakter dan sikap toleransi dalam kehidupan bermasyarakat. Di samping itu, metode ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Kegiatan bermain peran yang bersifat interaktif dapat mengurangi kejenuhan peserta

¹¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana. 2016) hlm. 210-212.

¹¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), hlm. 237

didik, sehingga meningkatkan motivasi belajar. Lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan akan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Metode Role Play sebagai pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan adaptif, di mana kelebihanannya terletak pada pengembangan kesadaran diri dan kreativitas siswa. Dalam hal ini menekankan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman motivasi perilaku, tetapi juga memberdayakan siswa untuk mengarahkan proses belajar sesuai preferensi mereka. Pemahaman ini mencerminkan pandangan bahwa efektivitas metode bergantung pada fleksibilitasnya terhadap konteks, meskipun tetap mengakui adanya keterbatasan interen.¹¹³ Setiap metode pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan keterbatasan yang bergantung pada konteks dan kondisi penerapannya, demikian pula dengan metode Role Play. Di antara keunggulan metode Role Play adalah peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kepribadian dan motivasi yang mendasari perilaku mereka.

Menurut Syaiful B. Djamarah, kelebihan metode Role Play meliputi: 1) melatih anak memahami, menghayati, dan mengingat materi yang didramatisasi, 2) mendorong inisiatif dan kreativitas, 3) memupuk bakat seni drama, 4) membina kerja sama dan pembagian tanggung jawab, serta 5) menyempurnakan bahasa lisan yang jelas dan mudah dipahami. Lebih dari sekadar menyenangkan, metode ini berlandaskan teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman autentik dalam memecahkan masalah skenario.¹¹⁴

Keunggulan metode Role Play mencakup keterlibatan aktif seluruh peserta didik dalam partisipasi, serta peluang untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi mereka. Peserta didik juga dapat mengasah penggunaan bahasa secara tepat dan benar. Menurut Oemar Hamalik, metode Role Play (bermain peran) merupakan pendekatan pembelajaran yang menyediakan pengalaman langsung bagi peserta

¹¹³ Hamzah B. Uno, *Model pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012)

¹¹⁴ Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2010) hlm. 89-90.

didik melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan mendalam. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan metode Role Play menurut Oemar Hamalik:¹¹⁵

- 1) Siswa Lebih Tertarik dan lebih Antusias dalam Pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi bervariasi dan tidak membosankan, sehingga meningkatkan minat siswa. Misalnya, siswa diminta memerankan adegan pertemanan di kelas yang terdiri dari siswa dengan latar belakang agama yang berbeda. Beberapa siswa berperan sebagai teman yang saling menghargai, seperti saling membantu dalam belajar, bermain bersama, dan tidak membedakan teman berdasarkan agama. Sementara itu, siswa lain dapat memerankan situasi konflik ringan, misalnya ada siswa yang awalnya enggan berteman karena perbedaan agama, kemudian diarahkan untuk memahami pentingnya sikap toleransi. Dengan itu, minat belajar siswa meningkat karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengalami langsung situasi yang mencerminkan materi pembelajaran.
- 2) Siswa melatih diri untuk memahami, mengingat, dan menghayati bahan pelajaran yang diperankan. Maksudnya adalah pemahaman yang mendalam dapat tercapai apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Siswa dapat Melatih Kerjasama antar temannya dan memikul tanggung jawab. Maksudnya adalah metode Role Play tidak hanya bertujuan untuk memahami materi, tetapi juga untuk membentuk sikap sosial siswa. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk bekerja sama dan bertanggung jawab dalam kelompok.
- 4) Dapat Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri. Peningkatan rasa percaya diri siswa dapat terbentuk melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kegiatan Role Play, siswa didorong untuk berani berbicara, mengekspresikan diri, dan berinteraksi dengan teman sekelompok maupun di depan kelas.

Selain memiliki kelebihan, Metode Role Play juga memiliki beberapa kelemahan. Sedangkan menurut Aris Sohimin kekurangan dalam metode pembelajaran Role Play adalah sebagai berikut:¹¹⁶

- 1) Waktu yang digunakan relatif panjang/banyak. Penggunaan metode Role Play dalam pembelajaran memang membutuhkan waktu yang relatif lama, baik pada tahap persiapan maupun pelaksanaan.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Metode Role Play menuntut adanya kreativitas dan daya kreasi yang tinggi, baik dari guru maupun siswa. Guru dituntut mampu merancang situasi pembelajaran yang menarik, sedangkan siswa dituntut mampu mengembangkan peran dan dialog secara kreatif.

¹¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2019) hlm 199.

¹¹⁶ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 163–164.

- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memperagakan suatu adegan tertentu. dalam penerapan metode Role Play, rasa malu pada siswa merupakan hambatan yang cukup umum terjadi.
- 4) Keberhasilan metode Role Play ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memberikan umpan balik.

G. Langkah-langkah Penerapan Metode Role Play

Metode Role Play atau bermain peran merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Melalui metode ini, peserta didik diajak untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga mereka dapat memahami konsep secara lebih mendalam dan kontekstual.¹¹⁷ Berdasarkan uraian di atas, metode Role Play merupakan pendekatan pembelajaran yang menugaskan siswa memerankan tokoh dari materi pelajaran atau peristiwa dalam cerita sederhana yang dirancang guru. Dalam konteks Sekolah Dasar yang menekankan pendidikan agama, metode ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran Islam. Menurut Widodo, siswa tidak hanya menguasai konsep teoritis agama, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.¹¹⁸ Sebagai contoh, pada pembelajaran tentang sedekah, guru dapat menyajikan dilema moral yang relevan dengan pengalaman siswa, seperti berikut: seorang siswa memiliki uang jajan cukup untuk membeli makanan favoritnya. Sepanjang perjalanan pulang, ia bertemu anak yatim yang tampak lapar dan meminta pertolongan. Namun, siswa tersebut sangat menginginkan makanan yang telah lama diidamkannya.

Metode Role Play dalam pendidikan Sekolah Dasar (SD), khususnya pada mata pelajaran agama Islam. Secara esensial, teks menekankan potensi metode ini sebagai alat inovatif untuk tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui pengalaman praktis dan reflektif. Guru membuat perencanaan pembelajaran sebagai fondasi utama keberhasilan, dengan

¹¹⁷ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 209.

¹¹⁸ Widodo, *Pendidikan Agama dan Implementasinya dalam Kehidupan Sehari-hari* (Jakarta: Rajawali Press, 2019), hlm 45.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar yang dirancang secara kolaboratif dan terstruktur dalam tiga fase (pembuka, inti, penutup). Penerapan metode Role Play tidak dapat dilakukan secara spontan tanpa adanya perencanaan yang matang. Guru perlu memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar kegiatan bermain peran dapat berjalan secara terarah dan memberikan hasil yang optimal. Perencanaan ini menjadi dasar dalam menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran.¹¹⁹ Selain itu, pemilihan topik atau skenario dalam Role Play juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Skenario yang relevan dengan kehidupan sehari-hari akan lebih mudah dipahami dan diperankan oleh peserta didik, sehingga mereka dapat lebih menghayati peran yang dimainkan.¹²⁰

Guru juga perlu mempertimbangkan tingkat kesulitan peran yang diberikan kepada peserta didik. Pembagian peran yang sesuai dengan kemampuan individu akan membantu meningkatkan rasa percaya diri serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.¹²¹ Dalam proses pelaksanaannya, metode Role Play membutuhkan suasana kelas yang kondusif dan mendukung. Lingkungan belajar yang aman dan nyaman akan mendorong peserta didik untuk lebih berani mengekspresikan diri tanpa rasa takut atau canggung.¹²² Peran guru dalam metode ini tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pengarah. Guru bertugas memberikan arahan yang jelas, membimbing jalannya kegiatan, serta memastikan bahwa setiap peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.¹²³ Selain itu, penting bagi guru untuk memberikan penjelasan awal mengenai aturan dan tujuan kegiatan Role Play. Hal ini bertujuan agar peserta

¹¹⁹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 76.

¹²⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 148.

¹²¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 102.

¹²² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 56

¹²³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 134.

didik memahami alur kegiatan serta dapat menjalankan perannya dengan baik sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.¹²⁴

Evaluasi juga menjadi bagian penting dalam penerapan metode Role Play. Guru perlu mengamati jalannya kegiatan serta memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap penampilan peserta didik, baik dari segi pemahaman materi maupun keterampilan sosial yang ditunjukkan.¹²⁵ Melalui metode Role Play, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan afektif dan psikomotorik. Hal ini menjadikan metode ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Keberhasilan penerapan metode Role Play sangat bergantung pada kompetensi pedagogis guru dalam merancang dan mengelola kegiatan tersebut. Pendidik wajib memiliki keterampilan memadai untuk memfasilitasi sesi bermain peran sekaligus menjamin partisipasi aktif seluruh siswa.¹²⁶ Guru yang mahir dalam pendekatan ini dapat memanfaatkannya secara efektif guna menyampaikan nilai-nilai moral dan karakter esensial dalam pendidikan agama Sekolah Dasar.

Menurut Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun, metode Role Play (bermain peran) bukanlah sekadar aktivitas hiburan, melainkan sebuah metode mengajar yang terstruktur untuk mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan situasi masalah dan kemudian mendiskusikannya.¹²⁷ Dengan memperhatikan berbagai aspek tersebut, penerapan metode Role Play memerlukan tahapan yang sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, langkah-langkah penerapan metode Role Play perlu disusun secara terstruktur sebagaimana akan dijelaskan pada bagian berikutnya. Menurut Jumanta

¹²⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 98.

¹²⁵ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual* (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm. 67.

¹²⁶ Setiawan, Efektivitas Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Agama Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 1 No 1 Tahun 2021, hlm. 111–120.

¹²⁷ Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun, *Model-model Pengajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011) hlm 431-435

Hamdayama, langkah-langkah penerapan metode Role Play (bermain peran) dalam pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan sistematis, yaitu:¹²⁸

- a) Guru memulai dengan mengenalkan konsep atau masalah yang akan dimainkan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa agar terlibat dalam situasi tersebut. pada tahap awal dalam metode Role Play sangat penting untuk membangun kesiapan siswa sebelum kegiatan dimulai. Dengan adanya penjelasan konsep, tujuan pembelajaran, serta motivasi dari guru, siswa menjadi lebih terarah dan memahami maksud dari kegiatan yang akan dilakukan. Hal ini membuat siswa lebih mudah terlibat secara aktif dan bermakna dalam proses pembelajaran.
- b) Guru bersama siswa memilih peran-peran yang ada dalam skenario. Siswa didorong untuk mengambil peran sesuai dengan karakter yang diinginkan. Pada tahap pemilihan peran dalam metode Role Play merupakan bagian penting untuk menumbuhkan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Melalui proses ini, siswa diberi kesempatan untuk menyesuaikan diri dengan peran yang dirasa sesuai, sehingga mereka lebih mudah menghayati tokoh yang dimainkan. Hal ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, serta mendorong keberanian siswa dalam berpartisipasi.
- c) Siswa lain yang tidak mendapat peran utama ditunjuk sebagai pengamat (observer). Mereka bertugas mengamati dan menganalisis permainan peran yang dilakukan teman-temannya. peran observer dalam metode Role Play memiliki fungsi yang penting dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar melalui praktik langsung sebagai pemeran, tetapi juga melalui pengamatan terhadap jalannya adegan. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk lebih peka, kritis, dan mampu menganalisis perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan nilai yang dipelajari. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menyeluruh karena melibatkan aspek berpikir, pengamatan, dan refleksi.
- d) Guru dan siswa menata ruang kelas atau mengatur situasi agar sesuai dengan latar belakang skenario yang akan dimainkan. pengaturan ruang dan situasi dalam metode Role Play memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Lingkungan yang disesuaikan dengan skenario membuat siswa lebih mudah menghayati peran yang dimainkan. Hal ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih nyata, sehingga nilai-nilai seperti toleransi dan saling menghargai dapat dipahami secara lebih mendalam oleh siswa.
- e) Siswa mulai memerankan peran mereka masing-masing sesuai dengan skenario, situasi, atau masalah yang diangkat. tahap pelaksanaan peran merupakan inti

¹²⁸ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 191–193.

dari metode Role Play. Pada tahap ini, siswa tidak hanya sekadar melakukan aktivitas bermain, tetapi benar-benar menghidupkan situasi yang berkaitan dengan nilai-nilai pembelajaran. Melalui keterlibatan langsung tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami makna berteman tanpa membedakan agama karena mereka mengalami sendiri gambaran perilaku yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.

- f) Setelah permainan selesai, guru memandu diskusi bersama pemeran dan pengamat. Fokus diskusi adalah perasaan pemeran, analisis perilaku, dan konsep-konsep pembelajaran yang muncul. Pada tahap diskusi setelah Role Play merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, pengalaman yang telah dilakukan siswa tidak berhenti sebagai kegiatan bermain peran, tetapi diolah menjadi pemahaman yang lebih terarah melalui refleksi dan analisis. Dengan demikian, siswa dapat mengaitkan pengalaman langsung dengan konsep materi, sehingga nilai-nilai yang dipelajari menjadi lebih bermakna dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- g) Siswa memainkan kembali peran tersebut, namun dengan perbaikan berdasarkan hasil diskusi sebelumnya atau mencoba sudut pandang yang berbeda. pengulangan peran dalam metode Role Play bukan sekadar mengulang kegiatan, tetapi merupakan proses perbaikan pemahaman siswa. Melalui kesempatan kedua ini, siswa dapat memperbaiki kesalahan, memperdalam pemahaman, serta melihat suatu situasi dari sudut pandang yang berbeda. Hal ini membuat nilai-nilai pembelajaran, khususnya tentang berteman tanpa membedakan agama, menjadi lebih tertanam dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- h) Guru memimpin diskusi akhir untuk mengevaluasi peran ulang dan memperdalam pemahaman materi. Pada tahap diskusi akhir dalam metode Role Play berfungsi untuk memperkuat hasil pembelajaran yang telah dilakukan siswa. Pada tahap ini, pengalaman bermain peran tidak hanya dievaluasi, tetapi juga diarahkan menjadi pemahaman yang lebih mendalam. Dengan adanya bimbingan guru, siswa dapat menarik kesimpulan yang tepat sehingga nilai-nilai toleransi dan saling menghargai dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- i) Siswa berbagi pengalaman tentang apa yang dipelajari dan menarik kesimpulan bersama terkait materi pembelajaran. Pada tahap ini berbagi pengalaman dan penarikan kesimpulan bersama merupakan bagian penting dalam metode Role Play. Pada tahap ini, siswa tidak hanya mengingat kegiatan yang telah dilakukan, tetapi juga merefleksikan makna dari pengalaman tersebut. Dengan adanya proses ini, siswa dapat memahami nilai-nilai pembelajaran secara lebih utuh dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata, khususnya dalam membangun sikap toleransi dan persaudaraan tanpa membedakan agama.

H. Hubungan peningkatan Hasil Belajar dengan Metode Role Play

Peningkatan hasil belajar yang optimal memerlukan keterlibatan aktif siswa dalam proses pencarian makna. Ketika siswa ditempatkan sebagai subjek

pembelajaran yang aktif, informasi yang mereka terima akan diproses secara lebih mendalam. Oleh karena itu, keberhasilan proses pendidikan di sekolah selalu bermuara pada sejauh mana hasil belajar siswa mengalami kemajuan yang signifikan dan konsisten dari satu siklus ke siklus berikutnya.¹²⁹ Secara kognitif, peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, mengaplikasikan, hingga mengevaluasi suatu konsep atau materi pelajaran. hubungan antara ranah kognitif dengan peningkatan hasil belajar terletak pada sejauh mana siswa mampu mengolah, menyimpan, dan memanggil kembali informasi yang telah dipelajari. Peningkatan hasil belajar dalam dimensi ini tidak hanya diukur dari kuantitas fakta yang dihafal, melainkan dari kedalaman pemahaman konsep yang memungkinkan individu untuk melakukan operasi mental yang lebih kompleks dalam menghadapi berbagai stimulus Pendidikan.¹³⁰

Dalam konteks taksonomi pendidikan, peningkatan hasil belajar kognitif direpresentasikan melalui transisi kemampuan dari tingkat berpikir rendah menuju tingkat berpikir tinggi (*Higher Order Thinking Skills*).¹³¹ Ketika seorang siswa mulai mampu melakukan analisis, evaluasi, hingga menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan materi yang telah dipelajari. Hubungan antara kapasitas kognitif dan hasil belajar juga dimediasi oleh kemampuan retensi atau daya ingat jangka panjang. Peningkatan hasil belajar yang berkelanjutan sangat bergantung pada cara siswa mengorganisasikan pengetahuan baru ke dalam skema pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Jika integrasi informasi ini berjalan dengan baik melalui skema kognitif yang sistematis, maka siswa akan lebih mudah menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda, yang pada gilirannya akan tercermin pada stabilnya grafik prestasi akademik mereka.¹³²

¹²⁹ Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), hlm. 112.

¹³⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 22.

¹³¹ Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*, terj. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 102.

¹³² Anita Woolfolk, *Educational Psychology*, Edisi ke-13, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 312.

Dalam ranah afektif, peningkatan hasil belajar tercermin pada perubahan sikap, nilai, dan minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sangat krusial dalam pendidikan karakter, di mana siswa diharapkan tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepekaan sosial. Sementara itu, pada ranah psikomotorik, hasil belajar ditunjukkan melalui keterampilan fisik atau tindakan nyata yang menunjukkan bahwa siswa mampu mempraktikkan teori yang telah dipelajari.¹³³ Dalam ranah afektif, hasil belajar yang berkualitas terefleksi pada transformasi sikap, internalisasi nilai, serta tumbuhnya minat yang mendalam terhadap materi pembelajaran. Hal ini menjadi fondasi utama dalam pendidikan karakter, yang bertujuan mencetak lulusan dengan keseimbangan antara kecerdasan intelektual dan kepekaan sosial. Tanpa adanya penguatan pada ranah ini, ilmu pengetahuan yang dimiliki siswa akan kehilangan relevansi moral dan sosialnya di tengah masyarakat. Di sisi lain, ranah psikomotorik berfungsi sebagai jembatan antara pemahaman teoretis dengan aplikasi praktis. Hasil belajar pada ranah ini menitikberatkan pada keterampilan fisik dan tindakan nyata yang menunjukkan bahwa siswa telah melampaui tahap "mengetahui" dan mencapai tahap "mampu melakukan". Kemampuan mempraktikkan teori ke dalam tindakan nyata merupakan bukti konkret bahwa proses pembelajaran telah berlangsung secara komprehensif. Dengan demikian, sinergi antara perubahan sikap yang positif dan kemahiran teknis menjadi indikator esensial bagi efektivitas pendidikan di sekolah.

Role play merupakan metode penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pendekatan ini meliputi ketentuan, sasaran, serta elemen hiburan dalam proses pembelajaran.¹³⁴ Metode Role Play pada dasarnya berpijak pada teori belajar pengalaman, di mana pengetahuan tidak hanya diserap secara pasif tetapi dibangun melalui keterlibatan aktif. Dengan memosisikan diri dalam skenario tertentu, mahasiswa secara otomatis mengintegrasikan konsep

¹³³ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm. 67.

¹³⁴ Tri Bowo Santoso, *Model Role Playing Dalam Pembelajaran Siklus Akuntani Perubahan Dagang*, *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 2011, Vol 6, No 1. hlm 2-12.

abstrak ke dalam tindakan nyata, yang secara fundamental memperkuat retensi memori terhadap materi ajar.¹³⁵ Berdasarkan kutipan tersebut, metode Role Play (bermain peran) merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan simulasi perilaku atau peniruan situasi oleh siswa, seperti memerankan tokoh sejarah secara autentik. Dengan demikian, metode ini melibatkan siswa dalam memainkan peran atau tokoh yang terkait dengan dinamika kemasyarakatan, seperti menggugah kesadaran masyarakat dalam menjaga kebersihan lingkungan, penghijauan/hutan, keamanan desa, semangat kewirausahaan, koperasi, dan sebagainya.¹³⁶ Metode Role Play atau bermain peran adalah sebuah teknik instruksional yang mengondisikan siswa ke dalam situasi dramatisasi kehidupan nyata di dalam kelas. Melalui metode ini, siswa diberikan skenario tertentu dan diminta untuk bertindak sesuai dengan karakter yang diberikan. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami dinamika sosial atau prosedur tertentu yang sulit dijelaskan hanya melalui teori tertulis.¹³⁷

Secara operasional, metode ini menempatkan siswa ke dalam skenario spesifik yang menuntut mereka untuk menginternalisasi dan memerankan karakter tertentu. Dengan mengondisikan lingkungan kelas menjadi panggung simulasi, siswa tidak hanya berperan sebagai audiens, tetapi menjadi aktor utama yang berinteraksi langsung dengan konflik atau prosedur yang sedang dipelajari. Secara prosedural, metode ini melibatkan persiapan naskah atau garis besar cerita, pemilihan pemeran, pelaksanaan pementasan, dan diakhiri dengan diskusi refleksi. Guru berperan sebagai fasilitator yang menjaga agar alur simulasi tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan memerankan suatu tokoh, siswa dipaksa untuk berpikir dan

¹³⁵ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 25.

¹³⁶ Mulyono, *Strategi pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), hlm 44.

¹³⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020), hlm. 88.

bertindak secara kontekstual sesuai dengan tuntutan situasi yang dihadapi dalam peran tersebut.¹³⁸

Dengan metode Role Play, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tapi langsung merasakan dan mengalami konsep yang dipelajari, sehingga hasil belajar mereka bisa meningkat lebih cepat. Misalnya, dalam materi sedekah, siswa yang berperan sebagai orang yang berada dan anak yatim, dengan ini akan lebih mudah mengingat kosakata daripada yang hanya membaca buku. Jika dibandingkan dengan metode ceramah tradisional, Role Play jelas lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar. Ceramah cenderung membuat siswa bosan dan kurang ingat materi, sedangkan role play membuat mereka terstimulasi. Namun, ini bukan berarti role play selalu lebih baik; tergantung konteks. Misalnya, untuk fakta-fakta dasar, ceramah mungkin cukup, tapi untuk aplikasi praktis, Role Play lebih efektif.

Meskipun metode Role Play memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman langsung, Salah satu tantangan utama terletak pada aspek objektivitas pembelajaran keterlibatan emosional yang berlebihan atau kurangnya fokus siswa terhadap substansi materi dapat mendistorsi tujuan instruksional yang ingin dicapai. Selain itu, hambatan psikologis individu, seperti rasa malu atau ketidaknyamanan saat melakukan performa di depan publik, berpotensi menghambat penyerapan informasi bagi siswa tertentu, sehingga peningkatan hasil belajar tidak terjadi secara merata. Untuk mengatasi batasan tersebut, diperlukan modifikasi strategis guna meminimalkan eksklusi partisipasi siswa. Penerapan Role Play dalam skala kelompok kecil menjadi alternatif solusi yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih intim dan rendah tekanan bagi siswa yang kurang percaya diri. Dengan mempertimbangkan kritik-kritik ini secara komprehensif, pendidik dapat merancang skenario simulasi yang lebih inklusif dan terukur. Kesadaran akan keterbatasan metode ini justru menjadi kunci dalam mengoptimalkan efektivitasnya

¹³⁸ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021), hlm. 156.

sebagai instrumen pendidikan yang adaptif terhadap keberagaman karakteristik siswa.

Penerapan metode Role Play memungkinkan siswa meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif, motivasi tinggi, serta pemahaman mendalam terhadap materi. Siswa juga lebih mudah menangkap konsep dan mengingat informasi dalam jangka panjang saat memerankan karakter. Suasana belajar yang inovatif dan menarik ini mengurangi kejenuhan peserta didik, yang sering muncul akibat metode pembelajaran tradisional. Terdapat korelasi positif yang signifikan antara penggunaan metode Role Play dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hubungan ini didasarkan pada asumsi bahwa pembelajaran yang melibatkan seluruh panca indra dan emosi akan menghasilkan pemahaman yang lebih dalam (*deep learning*). Saat siswa bermain peran, mereka tidak hanya membaca teks, tetapi juga menyuarakan, memperagakan, dan mendalami makna di balik teks tersebut, sehingga penguasaan materi menjadi lebih utuh.¹³⁹

Metode Role Play menjembatani kesenjangan antara teori yang abstrak dengan praktik yang nyata. Dalam materi yang bersifat sosial atau perilaku, seperti sedekah atau adab berkomunikasi, hasil belajar tidak bisa hanya diukur dengan tes pilihan ganda. Melalui bermain peran, guru dapat mengamati secara langsung peningkatan hasil belajar pada aspek psikomotorik dan afektif siswa, yang merupakan komponen penting dalam kurikulum berbasis kompetensi.¹⁴⁰ Keterlibatan emosional dalam Role Play juga berdampak pada retensi memori. Secara psikologis, manusia lebih mudah mengingat peristiwa yang memiliki dampak emosional atau pengalaman fisik. Dengan demikian, penggunaan metode ini memastikan bahwa peningkatan hasil belajar yang dicapai bersifat lebih permanen dan tidak mudah dilupakan setelah ujian berakhir, karena pengetahuan tersebut telah menjadi bagian dari pengalaman pribadi siswa.¹⁴¹

¹³⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2023), hlm. 132.

¹⁴⁰ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 178.

¹⁴¹ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), hlm. 95.

Selain itu, metode Role Play memicu motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Suasana kelas yang ceria dan kompetitif secara sehat mendorong siswa untuk lebih giat mempelajari materi agar dapat memerankan tokoh mereka dengan baik. Peningkatan motivasi ini secara otomatis berbanding lurus dengan peningkatan usaha belajar, yang akhirnya akan bermuara pada pencapaian hasil belajar yang jauh melampaui batas ketuntasan minimal.¹⁴² Interaksi antar teman sejawat dalam bermain peran juga memfasilitasi terjadinya *peer tutoring* (tutor sebaya). Siswa yang lebih paham akan membantu temannya yang kesulitan dalam memahami peran, sehingga terjadi proses saling belajar di antara mereka. Dinamika ini mempercepat pemahaman materi bagi seluruh anggota kelas secara kolektif, sehingga rata-rata hasil belajar kelas secara keseluruhan dapat mengalami peningkatan yang cukup drastis.¹⁴³

Dalam konteks evaluasi, Role Play memberikan data yang lebih kaya bagi guru untuk menilai kemajuan siswa. Guru dapat melihat kreativitas, ketepatan logika berpikir, dan kematangan emosional siswa melalui improvisasi yang mereka lakukan. Kelengkapan data penilaian ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih spesifik, yang mana umpan balik tersebut sangat dibutuhkan siswa untuk memperbaiki kinerja belajar mereka di masa depan.¹⁴⁴ Efektivitas hubungan ini juga didukung oleh teori kerucut pengalaman Edgar Dale, yang menyatakan bahwa orang cenderung mengingat 90% dari apa yang mereka katakan dan lakukan. Karena role play menuntut siswa untuk berbicara dan melakukan tindakan secara bersamaan, maka potensi peningkatan hasil belajar mencapai titik maksimalnya dibandingkan dengan metode yang hanya mengandalkan indra pendengaran atau penglihatan semata.¹⁴⁵

¹⁴² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2023), hlm. 75.

¹⁴³ Zaini Hisyam, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2020), hlm. 62.

¹⁴⁴ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kemenag RI, 2021), hlm. 145.

¹⁴⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2022), hlm 14.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode merupakan pendekatan kerja yang terstruktur untuk memfasilitasi pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang spesifik. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani "*methodos*" yang berarti "cara" atau "jalan", melambangkan rute sistematis untuk mencapai suatu sasaran. Dalam konteks penelitian, metode merujuk pada teknik dan prosedur khusus yang digunakan untuk mengumpulkan serta menganalisis data secara ilmiah. Sugiyono mendefinisikan penelitian sebagai proses ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan manfaat tertentu, yang didasarkan pada prinsip rasionalitas, empiris, dan sistematis. Sementara itu, Soerjono Soekanto memandang penelitian sebagai kegiatan ilmiah yang melibatkan analisis dan konstruksi secara sistematis, metodologis, serta konsisten untuk mengungkap kebenaran sebagai manifestasi dorongan manusia akan pengetahuan terhadap realitas yang dihadapi.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, metode penelitian dapat disimpulkan sebagai pendekatan ilmiah yang dilakukan dengan pemikiran cermat untuk memahami suatu disiplin ilmu secara tepat, sekaligus sebagai cara sistematis untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan spesifik. Metode penelitian juga berfungsi untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji validitas pengetahuan melalui pendekatan ilmiah, dengan rancangan yang jelas sesuai karakteristik penelitian yang direncanakan.¹⁴⁶ Adapun beberapa metode penelitian adalah sebagai berikut:

A. Rancangan Penelitian

Rancangan merupakan produk akhir dari proses perencanaan atau perancangan, yaitu dokumen rencana, program, atau desain awal yang disusun sebelum pelaksanaan suatu kegiatan atau pekerjaan. Rancangan berperan sebagai pedoman operasional untuk mencapai tujuan dengan menetapkan langkah-langkah prosedural, alokasi sumber daya, serta spesifikasi detail yang diperlukan. Konsep ini berlaku

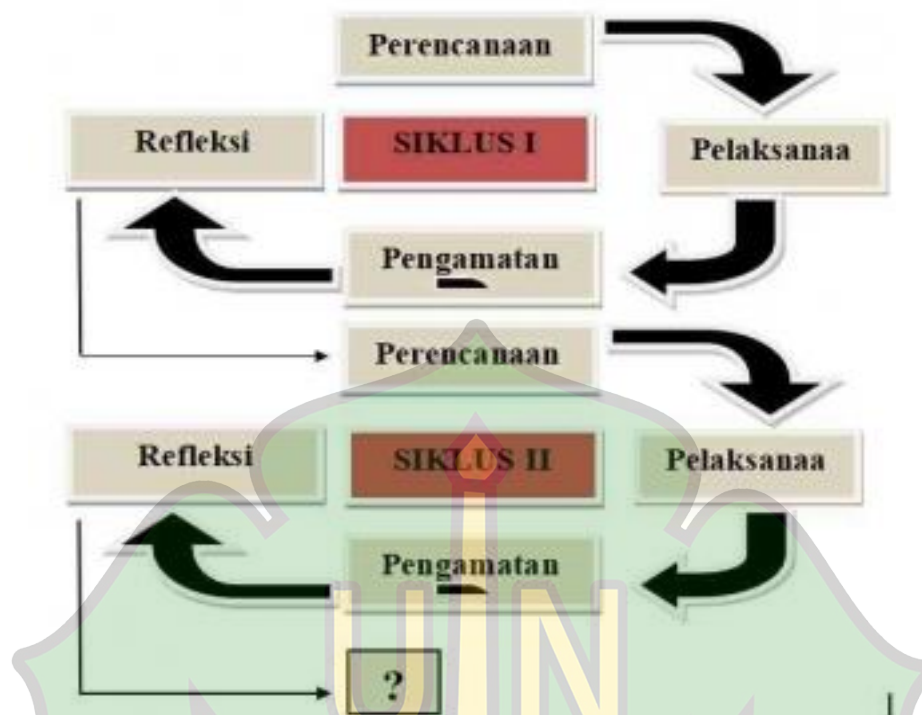
¹⁴⁶ Nana Saodah Sukmadinata, *Metode Penelitian*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010) hlm. 52.

dalam berbagai konteks, seperti pengembangan produk, konstruksi bangunan, perancangan sistem, maupun pelaksanaan penelitian.

Penelitian didefinisikan sebagai kegiatan ilmiah yang sistematis dengan menerapkan metode-metode saintifik untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyajikan data secara objektif. Tujuan penelitian meliputi pemecahan masalah, pengembangan ilmu pengetahuan, pengujian hipotesis, atau penemuan fakta baru. Proses ini mencakup investigasi terstruktur untuk memahami fenomena, menjelaskan hubungan sebab-akibat, memprediksi pola, serta mengendalikan variabel. Pada akhirnya, penelitian menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap subjek yang diteliti.

Rancangan penelitian merupakan prosedur operasional yang akan diikuti dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research/PTK*) sebagai pendekatan utama. PTK merupakan jenis penelitian pembelajaran yang khususnya dikembangkan dalam konteks pendidikan, yang hasilnya memberikan rekomendasi praktis untuk pengambilan keputusan profesional. Dengan demikian, penelitian ini bersifat reflektif melalui siklus tindakan terstruktur yang bertujuan untuk meningkatkan dan menyempurnakan praktik pembelajaran di kelas secara profesional.¹⁴⁷ Penelitian Tindakan ini menggunakan model penelitian dari Suharsimi Arikunto, yaitu yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat Langkah pokok yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Refleksi.

¹⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011) hlm. 75-80



Gambar 3.1: Siklus PTK menurut Suharsimi Arikunto

Dari gambar diatas dapat dijelaskan mengenai tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan

Perencanaan (*planning*) merupakan tahap penyusunan rencana tindakan yang dirancang untuk memperbaiki, meningkatkan, atau mengubah perilaku dan sikap siswa sebagai solusi permasalahan belajar. Sebelum melaksanakan langkah perencanaan, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi akar masalah melalui penetapan materi pembelajaran, penyusunan modul ajar, persiapan skenario Role Play (termasuk pemeran, latar, dan dialog), serta penyusunan instrumen observasi dan penilaian.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menyampaikan materi sesuai modul ajar yang telah dirancang. Kegiatan meliputi pemberian pre-test

di awal sesi, distribusi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta pelaksanaan posttest di akhir pembelajaran. Pengukuran ini bertujuan membandingkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan metode Role Play.

3. Pengamatan

Tahap pengamatan difokuskan pada pemantauan prosedur pelaksanaan pembelajaran, mencakup aktivitas pendidik dan peserta didik serta pencatatan semua peristiwa yang terjadi selama proses berlangsung. Peneliti mengobservasi secara teliti implementasi Role Play tingkat keaktifan siswa, pemahaman terhadap materi, dan hambatan yang muncul dengan menggunakan instrumen yang telah disusun.

4. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti dan pendidik mengevaluasi aktivitas siswa berdasarkan data observasi dan hasil tes. Refleksi melibatkan pengingatan, perenungan, dan analisis ulang peristiwa yang terjadi, guna menilai secara komprehensif tindakan yang dilakukan berdasarkan bukti empiris, sehingga dapat menyempurnakan siklus berikutnya. Diskusi antara peneliti dan pengamat dilakukan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi.

Siklus II

1. Perencanaan

Pada siklus kedua jika hasil belum memuaskan peneliti perlu memperbaiki Modul Ajar, memperbaiki skenario Role Play, menyesuaikan Kembali peran, atau tambahan elemen baru, seperti pengamat lebih fokus atau memperbaiki keadaan kelas.

2. Pelaksanaan

Pada tahap siklus kedua, Peneliti melaksanakan Metode Role Play dengan perbaikan dari siklus I, seperti berinteraksi dalam memerankan tokoh/situasi.

3. Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan Kembali untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

4. Refleksi

Peneliti menganalisis hasil siklus kedua untuk menentukan apakah indikator keberhasilan telah tercapai. Apabila kriteria keberhasilan terpenuhi, maka metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan pendidik dianggap berhasil mengatasi permasalahan yang diidentifikasi, sehingga penelitian dinyatakan selesai. Namun, jika pada siklus pertama hasil belum memuaskan, pendidik melanjutkan ke siklus kedua dengan melakukan tahap perencanaan ulang, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebagai contoh, apabila keaktifan kelas mencapai 75%, penelitian dapat dihentikan. Jika kriteria tersebut belum terpenuhi, siklus dapat dilanjutkan ke siklus ketiga dan seterusnya. Proses siklus ini berulang secara iteratif hingga pendidik memperoleh hasil yang memadai dan memuaskan.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber utama data dalam suatu penelitian, yakni entitas yang menyimpan informasi terkait variabel yang sedang diteliti. Pada dasarnya, subjek ini menjadi objek yang akan dikenai kesimpulan dari hasil penelitian.¹⁴⁸ Subjek penelitian merujuk pada individu, fenomena, atau data yang menjadi pusat perhatian studi untuk menjawab rumusan masalah. Subjek tersebut dapat berupa sampel. Sering kali, subjek perlu dijelaskan secara rinci bersama dengan populasi serta metode pengambilan sampelnya.

Menurut Muhammad Idrus, subjek penelitian merupakan elemen benda, individu, atau organisme yang berfungsi sebagai sumber informasi bagi peneliti guna memperoleh data penelitian. Pada penelitian ini, subjek yang digunakan adalah Sampling Jenuh (*saturated sampling*). Menurut Sugiyono, sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik ini sering digunakan apabila jumlah populasi kurang dari 100 orang atau ketika peneliti ingin memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai populasi yang diteliti. Penentuan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Dimana seluruh siswa kelas V SDN Lamteungoh, Aceh Besar yang terdiri atas 17 siswa akan dijadikan sampel penelitian.

¹⁴⁸ Masrukhin, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001) hlm. 34.

C. Instrumen Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian di lapangan, peneliti terlebih dahulu menyusun instrumen penelitian. Instrumen didefinisikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk mengukur, menilai, atau mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian secara khusus merupakan perangkat yang dimanfaatkan untuk menemukan jawaban atas permasalahan penelitian.

Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang membantu peneliti mengumpulkan data secara lebih mudah, akurat, lengkap, dan sistematis, sehingga data lebih mudah diolah.¹⁴⁹ Sementara itu, Sugiyono menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi observasi (aktivitas guru dan siswa) serta dokumentasi.

Berikut uraian mengenai berbagai jenis instrumen yang digunakan peneliti, antara lain:

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena guna memperoleh informasi yang akurat. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami situasi kompleks, terutama ketika mengamati berbagai tingkah laku secara simultan.¹⁵⁰

Lembar observasi berbentuk checklist yang mencakup item-item terkait aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Pengisian dilakukan dengan memberi tanda nomor pada setiap kategori dalam lembar aktivitas guru dan siswa sepanjang proses berlangsung.

a. Lembar Observasi aktivitas guru

¹⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, (Yogyakarta : Rineka Cipta, 2013) hlm. 203

¹⁵⁰ Moleong, Lexy. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006) hlm. 175.

Lembar observasi aktivitas guru merupakan proses pengamatan sistematis terhadap kegiatan guru selama pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi kinerja mereka. Selain itu, proses ini mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan guru, serta memberikan masukan untuk perbaikan guna meningkatkan mutu pengajaran. Pengamatan mencakup tahap pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran.

Hal ini melibatkan penilaian cara guru menyampaikan materi, berinteraksi dengan siswa, memanfaatkan media, serta mengelola kelas. Lembar pengamatan aktivitas guru digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas pendidik dalam mengelola pembelajaran melalui metode Role Play.

b. Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar observasi aktivitas siswa merupakan proses pengamatan langsung dan sistematis terhadap kegiatan siswa selama pembelajaran. Proses ini bertujuan mengumpulkan data mengenai tingkat keaktifan, partisipasi, dan pemahaman mereka. Dengan menggunakan lembar tersebut, indikator seperti mendengarkan, mencatat, bertanya, menjawab, dan bekerja sama dievaluasi untuk menilai kualitas pembelajaran.

Hal ini memungkinkan guru memahami sejauh mana keterlibatan siswa secara fisik maupun mental, baik secara individu maupun kelompok. Pengamatan aktivitas siswa dilakukan untuk memantau perilaku siswa selama proses pembelajaran, yang dilaksanakan oleh pengamat.

2. Tes

Tes dapat diartikan sebagai suatu pertanyaan, tugas, atau rangkaian tugas yang disusun secara sengaja untuk mengumpulkan data mengenai karakteristik atau atribut yang bersifat pendidikan maupun psikologis, di mana masing-

masing elemen pertanyaan atau tugas tersebut memiliki jawaban atau kriteria yang dinilai sebagai benar.¹⁵¹

Tes digunakan dalam penelitian untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar atau mengevaluasi efektivitas program pendidikan.¹⁵² Dalam PTK ini, tes diberikan di akhir setiap siklus untuk menilai pencapaian siswa kelas V SDN Lamteungoh, Aceh Besar, berupa 10 soal pilihan ganda per siklus.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menerapkan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang diteliti. Pengamatan ini dilakukan secara cermat dan sistematis dengan menggunakan panca indera untuk memperoleh informasi yang akurat. Informasi tersebut berfungsi sebagai dasar bagi penelitian atau kegiatan lainnya, dan dapat melibatkan pencatatan atau pengukuran. Teknik ini dilaksanakan secara terencana serta dicatat secara teratur guna menjaga validitasnya.

Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana keadaan yang sebenarnya dari variable yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah panduan pengamatan dan lembar pengamatan.¹⁵³ Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan memantau aktivitas guru dan siswa selama setiap pertemuan pembelajaran, menggunakan lembar pengamatan untuk mengumpulkan data terkait proses mengajar. Lembar tersebut mencakup pertanyaan-pertanyaan mengenai aktivitas guru dan siswa pada setiap sesi belajar mengajar.

2. Tes

¹⁵¹ Inanna, *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktek*. (Makassar : Tahta Media Group, 2021). hlm. 1

¹⁵² Nasution, Noehi. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Depdikbud. 1993) hlm 167.

¹⁵³ Zainuddin Iba, Aditya Wardhana, *Metode Penelitian*, Eureka Media Aksara, November 2023, Anggota Ikapi Jawa Tengah No. 225/Jte/2021. hlm.242-243.

Tes dapat didefinisikan sebagai teknik atau instrumen pengumpulan data. Menurut Dallo-Antonio dan Oriondo, tes adalah teknik untuk memperoleh informasi. Mardapi menyatakan bahwa tes merupakan bentuk instrumen pengukuran.¹⁵⁴ Sebagai alat pengukuran, tes berupa pertanyaan yang harus dijawab peserta didik, dengan jawaban benar atau salah, dan terbagi menjadi tes lisan serta tes tulis. Tes lisan dilakukan melalui tanya jawab langsung, wawancara, atau tatap muka antara pendidik dan peserta didik. Tes tulis menekankan penggunaan kertas dan pensil (atau komputer) untuk menjawab secara tertulis. Dalam penelitian ini, digunakan tes tulis berupa pretest (sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan dasar siswa) dan post test (setelah pembelajaran dengan metode Role Play).

E. Teknik Analisis Data

Proses pengolahan dan analisis data untuk mengidentifikasi pola, hubungan, serta informasi esensial yang terkandung di dalamnya.¹⁵⁵ Setelah seluruh kegiatan penelitian selesai dilaksanakan, Langkah selanjutnya adalah menganalisis seluruh data yang diperoleh, dengan tujuan menemukan jawaban atas rumusan masalah penelitian.

1. Analisis data aktivitas Guru

Data observasi aktivitas guru diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran. Analisis dilakukan melalui perhitungan rata-rata TKG dan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Rata rata} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

¹⁵⁴ Sumaryanta, *Model Pengembangan Tes*, Yogyakarta: CV. Confident (Anggota IKAPI Jabar), 2021, hlm. 1

¹⁵⁵ Pusti Kosmos, *Cara Memilih Teknik Analisis Data yang Tepat Dan Benar*, Digital Accounting Scholl Of Applied Science Telkom University, 23 November 2023.

Skor rata-rata aktivitas guru menurut Anas Sudijono adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Rata-rata Aktivitas Guru

No	Skor rata-rata kemampuan Guru	Kategori
1	80-100	Baik Sekali
2	70-79	Baik
3	60-69	Cukup
4	59-59	Kurang
5	0-49	Gagal

Sumber : Anas Sudijono

2. Analisis data aktivitas siswa

Data observasi aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran. Analisis data aktivitas siswa dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata rata} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 3.2 Skor Rata-rata Aktivitas Siswa

No	Skor rata-rata kemampuan Siswa	Kategori
1	80-100	Baik Sekali
2	70-79	Baik
3	60-69	Cukup
4	59-59	Kurang
5	0-49	Gagal

Sumber : Anas Sudijono

3. Tes Hasil Belajar

Data capaian belajar siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yaitu tingkat ketuntasan individual dan klasikal. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar melalui penerapan metode Role Play.

Dalam penelitian ini, analisis data didasarkan pada nilai tes pilihan ganda, dengan rumus sebagai berikut:

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100$$

Keterangan :

KS = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah Siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa dalam kelas

100 = Bilangan Konstanta.¹⁵⁶

Rumus tersebut menguraikan langkah-langkah perhitungan ketuntasan capaian belajar siswa. Untuk memperoleh data capaian belajar, digunakan hasil tes siswa guna mengidentifikasi jumlah siswa yang tuntas dan yang belum tuntas. Selanjutnya, untuk menilai tingkat penguasaan siswa, peneliti mengadopsi kriteria skor nilai sebagaimana dikemukakan oleh Anas Sudijono, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3: Skor Rata-rata Test Hasil Belajar Siswa

No	Skor rata-rata kemampuan Siswa	Kategori
1	80-100	Baik Sekali
2	70-79	Baik
3	60-69	Cukup
4	59-59	Kurang
5	0-49	Gagal

Sumber : Anas Sudijono

¹⁵⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005) hlm. 43.

BAB IV

HASIL HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN Lamteungoh, Aceh Besar, kelas V, pada tahun ajaran 2025/2026. Sekolah tersebut berlokasi di Jalan Banda Aceh-Medan Km 10,5, Desa Lamteungoh, Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. SDN Lamteungoh memiliki 103 siswa dan 13 guru, dipimpin oleh Kepala Sekolah Ibu Nur Asma, S.Pd. Fasilitas yang tersedia meliputi ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang tata usaha, lapangan olahraga, perpustakaan, dan kantin. Secara keseluruhan, kondisi bangunan sekolah masih baik dan terawat, didukung lingkungan sekolah yang rapi serta area luar sekolah sebagai penunjang proses pembelajaran.

Table 4.1 Identitas sekolah SD Negeri Lamteungoh Aceh Besar

Identitas Sekolah	
Nama Sekolah	: SD Negeri Lamteungoh Aceh Besar
Alamat	: JLN Banda Aceh-Medan KM 10,5 Desa Lamteungoh
NPSN	: 10107420
Provinsi	: Aceh
Kabupaten	: Aceh Besar
Kecamatan	: Ingin Jaya
Status Sekolah	: Negeri
Bentuk Pendidikan	: DIKDAS
Jenjang Pendidikan	: SD

Sumber: <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id>

1. Sarana dan Prasaran

Sarana Pendidikan merupakan penunjang bagi proses belajar mengajar. dalam meningkatkan kualitas pengajaran di SD Negeri Lamteungoh Aceh Besar

tidak terlepas dari adanya sarana dan prasarana yang memadai, sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar. Berikut dapat dilihat jelas pada tabel dibawah ini:

Table 4.2 Sarana dan Prasarana SDN Lamteungoh Aceh Besar

No	Nama Fasilitas	Jumlah
1	Ruang Kelas	6
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Guru	1
4	Ruang Operator	1
5	Ruang Perpustakaan	1
6	Kantin	1
7	Lapangan Olahraga	1
8	WC Guru	1
9	WC Siswa	2
10	UKS	1
11	Mushalla	1
Jumlah		17

Sumber: *Dokumentasi SD Negeri Lamteungoh Aceh Besar*

2. Keadaan Siswa

Jumlah seluruh siswa yang belajar di SDN Lamteungoh tahun ajaran 2025/2026 secara keseluruhan adalah 103 siswa yang terdiri dari 51 laki-laki dan 52 perempuan, dengan rincian sebagai berikut:

Table 4.3 Jumlah Keseluruhan Siswa SDN Lamteungoh Aceh Besar

Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
I	13	10	23
II	5	6	11
III	7	12	19

IV	9	8	17
V	10	7	17
VI	7	9	16
Total	51	52	103

Sumber: *Dokumentasi SD Negeri Lamtengoh Aceh Besar*

Adapun proses pembelajaran menggunakan Metode Role Play sebagai berikut:

A. Siklus I

Siklus I terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan berbagai komponen, meliputi sumber belajar/buku ajar, penentuan materi, penyusunan Modul Ajar sesuai Capaian Pembelajaran (CP) per pertemuan, media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal post test, serta lembar observasi guru dan siswa.

2) Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap: pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup), sesuai Modul Ajar lampiran. Tahap pendahuluan dimulai dengan salam, persiapan alat, doa pembuka, absensi, motivasi, apersepsi (penyampaian tujuan dan hasil belajar yang diharapkan, pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari), serta eksplorasi pemahaman awal melalui pertanyaan.

Pada kegiatan inti, guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil (4-5 siswa per kelompok). Guru menjelaskan materi, membuka sesi tanya jawab, membagikan skenario/naskah drama, menjelaskan aturan dan batas waktu, lalu memanggil kelompok secara bergantian untuk tampil. Guru memberikan penghargaan (reward) bagi kelompok dengan penampilan terbaik. Selanjutnya, guru membagikan LKPD setelah menjelaskan prosedur

penyelesaiannya; siswa bekerja kelompok dengan guru sebagai fasilitator yang membantu kesulitan.

Pada tahap penutup, guru mengajak siswa bertanya jika ada ketidakjelasan materi, memfasilitasi kesimpulan bersama, dan menutup dengan Post test untuk mengukur kemampuan siswa pasca-pembelajaran.

3) Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan Selama proses pembelajaran, pengamatan terhadap siswa dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, sedangkan terhadap guru menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Lembar aktivitas guru diisi oleh guru mata pelajaran, dan lembar observasi siswa diisi oleh observer.

a. Aktivitas Guru

Hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan metode Role Play pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Indikator Kegiatan	Keterangan			
(1)	(2)	(3)			
1	Kegiatan Awal	1	2	3	4
	1. Guru Mengucapkan salam			✓	
	2. Guru Menyiapkan kelengkapan kegiatan pembelajaran			✓	
	3. Guru mengajak siswa Berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran			✓	
	4. Guru Melaksanakan ice breaking agar siswa memulai pembelajaran dengan semangat			✓	
	5. Guru Mengecek kehadiran siswa			✓	
	6. Guru memotivasi siswa dengan Menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		

	7. Guru Mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi sebelumnya		✓		
	8. Guru menyampaikan materi pembelajaran hari ini yaitu: “Berteman Tanpa Membedakan Agama”		✓		
	9. Memberikan contoh penerapan materi yang akan dibahas dalam kehidupan sehari-hari		✓		
2	Kegiatan Inti				
	10. Guru mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar, setiap kelompok terdiri 4-5 orang siswa		✓		
	11. Guru menjelaskan mengenai pengertian “Berteman Tanpa Membedakan Agama” serta mengaitkan dalam kegiatan sehari-hari		✓		
	12. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa		✓		
	13. Guru membagikan teks drama kepada setiap kelompok			✓	
	14. Guru meminta siswa untuk membaca teks atau naskah drama yang diberikan oleh guru			✓	
	15. Guru menjelaskan aturan permainan dan Batasan waktu		✓		
	16. Guru memberikan waktu kepada siswa Ketika berdiskusi			✓	
	17. Guru memanggil setiap kelompok secara bergiliran untuk bermain peran			✓	
	18. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang tampil		✓		

	19. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok serta memberi pengarahan			✓	
	20. Guru mengawasi setiap kelompok secara bergiliran		✓		
	21. Guru memberi bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan		✓		
	22. Guru memandu siswa dalam menyampaikan hasil kerja dalam kelompok		✓		
	23. Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk penerapan metode Role Play secara prosedur		✓		
	24. Kesesuaian Modul Ajar dengan pelaksanaan		✓		
	25. Guru dan siswa membahas LKPD yang telah dibagikan sebelumnya			✓	
3	Kegiatan Penutup		✓		
	26. Guru menyampaikan penguatan yang berkaitan dengan materi				
	27. Guru memberi penghargaan/reward kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi			✓	
	28. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa kafaratul majelis			✓	
	29. Guru mampu mengelola waktu dengan tepat		✓		
Jumlah		71			
Nilai Rata-rata		57			
Kategori		Cukup			

Sumber: Hasil Penelitian di SDN Lamteungoh Aceh besar

Keterangan nilai :

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Baik sekali

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{71}{116} \times 100 \% = 61\%$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam mengajar dengan metode Role Play terhadap ketuntasan capaian belajar siswa kelas V SDN Lamteungoh, Aceh Besar, Tabel 4.4 menunjukkan bahwa persentase pengelolaan pembelajaran pada siklus I berada pada kategori cukup (61%). Hal ini disebabkan oleh penguasaan guru dalam mengelola pembelajaran yang masih kurang.

b. Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode Role Play pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Indikator Kegiatan	Keterangan			
(1)	(2)	(3)			
1	Kegiatan Awal	1	2	3	4
	1. Siswa merapikan kelas			✓	
	2. Siswa berdoa dengan tertib			✓	
	3. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru		✓		
2	Kegiatan Inti				
	4. Siswa duduk berkelompok dengan tertib		✓		
	5. Siswa aktif dalam berkelompok		✓		

	6. Siswa bersedia dalam berkerja sama dengan kelompok masing-masing		✓		
	7. Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing			✓	
	8. Siswa mampu mengerjakan LKPD		✓		
	9. Siswa mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok		✓		
	10. Siswa dari kelompok lain mampu memberikan tanggapan		✓		
3	Kegiatan Penutup				
	11. Guru mampu guru dalam menyimpulkan serta penguatan yang berkaitan dengan materi			✓	
	12. Guru mampu dalam memberikan reward kepada siswa		✓		
	13. Guru mampu menutup pembelajaran			✓	
Jumlah		31			
Nilai Rata-rata		60			
Kategori		Cukup			

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Lamteungoh Aceh Besar

Keterangan nilai :

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Baik sekali

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{31}{52} \times 100 \% = 60\%$$

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, hasil observasi aktivitas belajar siswa melalui metode Role Play mencapai kategori cukup dengan persentase 60%.

Namun, beberapa aspek aktivitas siswa masih pada level cukup, seperti menjawab pertanyaan guru, berdiskusi dalam kelompok, serta memberikan tanggapan antarkelompok, dan sebagainya.

c. Peningkatan Hasil Belajar

Setelah pembelajaran selesai, penilaian capaian belajar siklus I dilakukan melalui Post test di akhir sesi, yang menggambarkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Hasil belajar siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Skor Hasil Belajar (Pre Test)

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	AS	90	Tuntas
2	AA	80	Tuntas
3	AD	60	Tidak Tuntas
4	FR	60	Tidak Tuntas
5	HA	80	Tuntas
6	HF	60	Tidak Tuntas
7	KZ	80	Tuntas
8	MA	50	Tidak Tuntas
9	MMA	50	Tidak Tuntas
10	MFA	70	Tuntas
11	NA	80	Tuntas
12	NF	80	Tuntas
13	RA	70	Tuntas
14	TMK	70	Tuntas
15	VH	80	Tuntas
16	YD	80	Tuntas
17	ZL	50	Tidak Tuntas
	Jumlah	1.190	
	Rata-Rata	70	

Sumber data: *Hasil Penelitian SDN Lamteungoh Aceh Besar*

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100$$

$$KS = \frac{11}{17} \times 100 = 64,70$$

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu adalah 11 siswa (64,70%), sedangkan 6 siswa (35,29%) belum mencapainya. Hal ini tercermin dari hasil Pre test yang menunjukkan kemampuan belajar siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Dengan demikian, ketuntasan belajar secara klasikal pada Pre test belum tercapai sepenuhnya.

Tabel 4.7 Skor Hasil Belajar Siklus I (Post test)

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	AS	80	Tuntas
2	AA	70	Tuntas
3	AD	60	Tidak Tuntas
4	FR	70	Tuntas
5	HA	70	Tuntas
6	HF	60	Tidak Tuntas
7	KZ	80	Tuntas
8	MA	50	Tidak Tuntas
9	MMA	40	Tidak Tuntas
10	MFA	70	Tuntas
11	NA	60	Tidak Tuntas
12	NF	80	Tuntas
13	RA	60	Tidak Tuntas
14	TMK	60	Tidak Tuntas
15	VH	80	Tuntas
16	YD	70	Tuntas
17	ZL	30	Tidak Tuntas

	Jumlah	1.090	
	Rata-Rata	64.11	

Sumber data: Hasil Penelitian SDN Lamteungoh Aceh Besar

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100$$

$$KS = \frac{9}{17} \times 100\% = 52,94\%$$

Berdasarkan Tabel skor capaian belajar siklus I, terdapat 9 siswa (52,94%) yang tuntas dan 8 siswa (47,05%) yang belum tuntas. Rata-rata skor keseluruhan adalah $\frac{1090}{17} = 64,11\%$. Mengacu pada KKM individu di SDN Lamteungoh, Aceh Besar, yaitu 70, siswa dianggap tuntas jika mencapainya. dikatakan tuntas dalam pencapaian hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I belum sepenuhnya tercapai.

4) Refleksi

Refleksi merupakan evaluasi ulang terhadap hasil tindakan pada siklus I guna penyempurnaan siklus berikutnya. Berdasarkan observasi siklus I, terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperhatikan kembali, sebagai berikut:

a) Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam proses pembelajaran PAI dengan metode Role Play pada siklus I di kelas V SDN Lamteungoh, Aceh Besar, masih sangat rendah. Dari pelaksanaan siklus I, terlihat bahwa penguasaan guru terhadap kemampuan mengajar masih kurang. seperti guru belum maksimal memotivasi siswa atau menjelaskan skenario dengan jelas, hal ini dapat mengakibatkan siswa bingung saat memerankan karakternya. Kemampuan guru dalam mengelola kelas juga memakan waktu yang lama dan membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif dan ribut. Oleh karena itu kemampuan guru pada aspek tersebut perlu ditingkatkan lagi.

b) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PAI dengan penerapan metode Role Play pada siklus I masih sangat rendah siswa kurang serius, dan banyak yang mengobrol selama proses berlangsung. Guru berharap metode Role Play dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan semangat. Namun, minat siswa terhadap pembelajaran tersebut masih minim, disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan pendekatan metode Role Play.

B. Siklus II

Siklus II, serupa dengan siklus I, terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus II, guru memperbaiki kekurangan dari siklus I, sebagaimana diuraikan berikut:

1) Tahap Perencanaan

Setelah pelaksanaan siklus I, peneliti melanjutkan ke siklus II. Sebagaimana siklus sebelumnya, tahap ini melibatkan persiapan beragam alat, seperti Modul Ajar II, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) II, soal *post-test*, serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II terdiri atas tiga tahap, yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup), sesuai dengan Modul Ajar lampiran. Tahap pendahuluan dimulai dengan salam pembuka, persiapan alat pembelajaran, pembacaan doa, absensi siswa, dilanjutkan motivasi dan apersepsi berupa penyampaian tujuan serta hasil belajar yang diharapkan, pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta eksplorasi pemahaman awal siswa melalui pertanyaan-pertanyaan.

Pada tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, Untuk kegiatan selanjutnya guru menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, kemudian siswa duduk pada kelompok yang sudah ditentukan pada siklus I. guru membagikan skenario/naskah drama, dan menjelaskan aturan permainan serta Batasan waktunya, guru

memberikan waktu untuk siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya. Pada tahap ini guru memperbolehkan siswa untuk menggantikan peran pada siklus I yang mungkin pada siklus I siswa tersebut tidak cocok dengan perannya. Selanjutnya guru memanggil setiap kelompok secara bergiliran untuk menampilkan drama menggunakan kertas nomor agar siswa tidak berrebutan dan riuh. Kemudian guru memberikan reward kepada kelompok yang tampilannya bagus dan menarik. Selanjutnya, guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), setelah menjelaskan prosedur penyelesaiannya. Siswa bekerja dalam kelompok yang telah ditetapkan, sementara guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan bantuan saat siswa mengalami kesulitan.

Pada tahap penutup, guru mengajak siswa bertanya mengenai materi yang belum jelas, diikuti dengan penyimpulan bersama bimbingan guru. Di akhir pembelajaran, guru membagikan Post test untuk mengukur kemampuan siswa pasca-proses pembelajaran.

3) Tahap Pengamatan

Selama pembelajaran, pengamatan terhadap siswa dilakukan melalui lembar observasi aktivitas siswa, sedangkan terhadap guru menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Uraian hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

a) Aktivitas Guru

Tabel 4.8 Aktivitas Guru Selama Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No	Indikator Kegiatan	Keterangan			
		(3)			
(1)	(2)				
1	Kegiatan Awal	1	2	3	4
	1. Guru Mengucapkan salam				✓
	2. Guru Menyiapkan kelengkapan kegiatan pembelajaran				✓

	3. Guru mengajak siswa Berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran				✓
	4. Guru Melaksanakan ice breaking agar siswa memulai pembelajaran dengan semangat				✓
	5. Guru Mengecek kehadiran siswa				✓
	6. Guru memotivasi siswa dengan Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
	7. Guru Mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi sebelumnya				✓
	8. Guru menyampaikan materi pembelajaran hari ini yaitu: “Berteman Tanpa Membedakan Agama”				✓
	9. Memberikan contoh penerapan materi yang akan dibahas dalam kehidupan sehari-hari			✓	
	2 Kegiatan Inti				
	10. Guru mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar, menggunakan kertas penomoran yang setiap kelompok terdiri 4-5 orang siswa				✓
	11. Guru menjelaskan mengenai pengertian “Berteman Tanpa Membedakan Agama” serta mengaitkan dalam kegiatan sehari-hari			✓	
	12. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa				✓
	13. Guru membagikan materi ajar kepada setiap kelompok				✓
	14. Guru meminta siswa untuk membaca teks atau naskah drama yang diberikan oleh				✓

	guru				
	15. Guru menjelaskan aturan permainan dan Batasan waktu				✓
	16. Guru memberikan waktu kepada siswa Ketika berdiskusi				✓
	17. Guru memanggil setiap kelompok secara bergiliran menggunakan kertas penomoran untuk bermain peran				✓
	18. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang tampil			✓	
	19. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok serta memberi pengarahan				✓
	20. Guru mengawasi setiap kelompok secara bergiliran				✓
	21. Guru memberi bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan				✓
	22. Guru memandu siswa dalam menyampaikan hasil kerja dalam kelompok				✓
	23. Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk penerapan metode Role Play secara prosedur			✓	
	24. Kesesuaian Modul Ajar dengan pelaksanaan			✓	
	25. Guru dan siswa membahas LKPD yang telah dibagikan sebelumnya				✓
3	Kegiatan Penutup				

26. Guru menyampaikan penguatan yang berkaitan dengan materi			✓	
27. Guru memberi penghargaan/reward kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi				✓
28. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa kafaratul majelis				✓
29. Guru mampu mengelola waktu dengan tepat				✓
Jumlah	108			
Nilai Rata-rata	93			
Kategori	Baik Sekali			

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Lamteungoh Aceh Besar

Keterangan nilai :

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Baik sekali

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{108}{116} \times 100 \% = 93\%$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam mengajar dengan menerapkan metode Role Play terhadap ketuntasan capaian belajar siswa kelas V SDN Lamteungoh, Aceh Besar, Tabel 4.6 menunjukkan bahwa persentase pengelolaan pembelajaran pada siklus II berada pada kategori sangat baik dengan skor 93%.

b) Aktivitas Siswa

Berdasarkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan metode Role Play pada siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No	Indikator Kegiatan	Keterangan			
(1)	(2)	(3)			
1	Kegiatan Awal	1	2	3	4
	1. Siswa merapikan kelas			✓	
	2. Siswa berdoa dengan tertib				✓
	3. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru			✓	
2	Kegiatan Inti				
	4. Siswa duduk berkelompok dengan tertib				✓
	5. Siswa aktif dalam berkelompok				✓
	6. Siswa bersedia dalam berkerja sama dengan kelompok masing-masing				✓
	7. Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing			✓	
	8. Siswa mampu mengerjakan LKPD				✓
	9. Siswa mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan teratur				✓
	10. Siswa dari kelompok lain... mampu memberikan tanggapan				✓
3	Kegiatan Penutup				
	11. Guru mampu guru dalam menyimpulkan serta penguatan yang berkaitan dengan materi			✓	
	12. Guru mampu dalam memberikan reward kepada siswa				✓
	13. Guru mampu menutup pembelajaran				✓
Jumlah		48			

Nilai Rata-rata	92
Kategori	Baik Sekali

Sumber : Hasil Penelitian di SDN Lamteungoh Aceh Besar

Keterangan nilai :

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Baik sekali

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{48}{52} \times 100 \% = 92\%$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa melalui metode Role Play pada tabel di atas, tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran pada siklus II berada pada kategori sangat baik dengan persentase 92%.

c) Peningkatan Hasil Belajar

Pada siklus II, guru tidak lagi membagikan Pre test, melainkan langsung memberikan Post test untuk mengukur capaian belajar siswa dengan membagikan lembar soal. Tujuan pengujian tersebut adalah memperoleh bukti hasil tindakan guna evaluasi dan sebagai dasar refleksi. Hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Skor Hasil Belajar Siklus II (Post test)

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	AS	100	Tuntas
2	AA	90	Tuntas
3	AD	80	Tuntas
4	FR	70	Tuntas
5	HA	90	Tuntas
6	HF	80	Tuntas
7	KZ	90	Tuntas

8	MA	70	Tuntas
9	MMA	60	Tidak Tuntas
10	MFA	90	Tuntas
11	NA	80	Tuntas
12	NF	90	Tuntas
13	RA	80	Tuntas
14	TMK	80	Tuntas
15	VH	90	Tuntas
16	YD	90	Tuntas
17	ZL	50	Tidak Tuntas
	Jumlah	1.380	
	Rata-Rata	81,17	

Sumber data: *Hasil Penelitian SDN Lamteungoh Aceh Besar*

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100$$

$$KS = \frac{15}{17} \times 100\% = 88,23\%$$

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas, hanya 2 siswa yang belum mencapai KKM, disebabkan oleh kurangnya fokus selama pembelajaran, kecenderungan mengganggu teman sekelas, sehingga nilai yang diperoleh masih di bawah rata-rata. Sebaliknya, 15 siswa lainnya telah memenuhi target, dengan tingkat ketuntasan 88,23% (15 siswa) dan ketidaktuntasan 11,76% (2 siswa). Faktor penyebabnya adalah sikap kurang serius dan minimnya perhatian terhadap penjelasan guru dari kedua siswa tersebut.

Setelah menganalisis hasil belajar siswa pada siklus I dan II, terdapat peningkatan signifikan pada siklus II. Berdasarkan observasi dari kedua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Play pada pembelajaran kelas V SDN Lamteungoh, Aceh Besar, efektif. Karena ketuntasan belajar pada siklus II telah tercapai, penelitian dibatasi hingga siklus tersebut.

4) Refleksi

Selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, aktivitas guru dan siswa telah optimal. Pengelolaan pembelajaran oleh guru semakin baik, dan permainan drama berlangsung sesuai prosedur. Siswa tampak aktif dalam mempraktikkan drama berdasarkan naskah yang diberikan, serta memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, sehingga mampu memahami materi secara mendalam.

Pada siklus I, dari 17 siswa kelas V, terdapat 9 siswa (52,94%) yang mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus II, peningkatan signifikan terjadi dengan 15 siswa (88,23%) yang tuntas, sehingga KKM secara klasikal telah tercapai. Peningkatan capaian belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil Post test pada kedua siklus. Untuk uraian lebih rinci, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Perbandingan Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Antara Siklus I Dan Siklus II

Jumlah Siswa	Nilai Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I Dan Siklus II		Peningkatan
	Siklus I	Siklus II	
17	52,94%	88,23%	35,29%

$$\text{Peningkatan} = \text{Siklus II} - \text{Siklus I} = 35,29\%$$

Berdasarkan tabel di atas, tingkat ketuntasan capaian belajar siswa pada siklus I mencapai 52,94%, dan pada siklus II meningkat menjadi 88,23%, sehingga terdapat peningkatan sebesar 35,29% antara kedua siklus. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Play, efektif dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa.

B. Peran Guru dan Peningkatan Hasil Belajar dan Penerapan Metode Role Play di SDN Lamteungoh

Peningkatan hasil belajar tidak terlepas dari peran guru yang semakin optimal dalam mengelola pembelajaran serta penerapan Metode Role Play yang membuat siswa lebih aktif dan terlibat langsung. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan

di SDN Lamteungoh, penerapan metode Role Play (bermain peran) memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Metode ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam. Peningkatan hasil belajar terlihat dari bertambahnya partisipasi siswa selama pembelajaran, peningkatan kemampuan komunikasi, serta meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam penerapan metode Role Play, guru berperan sebagai perencana yang bertanggung jawab menyusun seluruh kegiatan pembelajaran secara sistematis. Guru merancang tujuan pembelajaran, memilih materi yang sesuai untuk diterapkan melalui metode bermain peran, menyusun skenario pembelajaran, serta menyiapkan media dan alat pendukung yang diperlukan. Perencanaan yang matang menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelaksanaan metode ini karena dapat membantu siswa memahami tugas dan peran yang akan dimainkan. Dengan adanya perencanaan yang baik, proses pembelajaran berlangsung lebih terarah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Selain sebagai perencana, guru juga berperan sebagai fasilitator yang menyediakan berbagai kebutuhan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran, menyediakan sumber belajar yang relevan, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Peran fasilitator ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi kemampuan mereka secara mandiri maupun dalam kelompok. Dengan demikian, siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dengan teman, serta lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Guru juga menjalankan perannya sebagai mediator dan pembimbing selama penerapan metode Role Play. Sebagai mediator, guru membantu menjembatani interaksi antarsiswa, menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata, serta menyelesaikan berbagai kendala yang muncul selama kegiatan

berlangsung. Sementara itu, sebagai pembimbing, guru memberikan arahan, motivasi, dan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi atau memainkan perannya. Bimbingan yang diberikan secara berkelanjutan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, meningkatkan keterampilan sosial, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Peran guru sebagai evaluator juga menjadi bagian penting dalam keberhasilan penerapan metode Role Play. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil belajar siswa melalui observasi, diskusi, tugas, maupun tes yang diberikan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran serta efektivitas metode yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan metode Role Play. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru sebagai perencana, fasilitator, mediator, pembimbing, dan evaluator saling berkaitan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Lamteungoh. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus PTK. Pada siklus I, arahan guru terhadap siswa masih kurang optimal. Guru memberikan lembar Pre test untuk mengukur kemampuan awal siswa, yang hasilnya sebanding dengan skor Post test dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Lamteungoh Aceh Besar, yaitu 70. Selanjutnya, pembelajaran dilanjutkan hingga tahap pelaksanaan, di mana guru hanya mencapai diskusi naskah drama karena keterbatasan waktu. Pada pertemuan kedua, kegiatan dilanjutkan hingga selesai. Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dalam satu pertemuan saja karena capaian belajar siswa telah memadai. Perbandingan siklus I dan II menunjukkan bahwa pada siklus I, banyak siswa masih ragu-ragu atau kurang percaya diri saat tampil di depan kelas, sedangkan pada siklus II, siswa lebih aktif dan percaya diri. Tingkat ketuntasan siklus I mencapai 52,94%, sedangkan siklus II 88,23%. Dengan demikian, peningkatan capaian belajar siswa antara kedua siklus mencapai 35,29%.

C. Faktor-faktor Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui penerapan Metode Role Play

Keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode Role Play sangat bergantung pada kompetensi pedagogis guru dalam merancang skenario pembelajaran yang relevan. Berdasarkan hasil penelitian, faktor guru memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode Role Play. Keberhasilan metode ini tidak terlepas dari kemampuan guru dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara sistematis. Dalam pelaksanaannya, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga berperan sebagai perencana yang menyiapkan tujuan pembelajaran, materi, skenario permainan peran, serta langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan. Perencanaan yang matang memberikan arah yang jelas terhadap proses pembelajaran sehingga kegiatan Role Play dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pada siklus I, guru terlihat masih terpaku pada naskah yang kaku sehingga interaksi siswa tampak kurang. Namun pada siklus II, guru berhasil Menyusun skenario yang lebih kontekstual dan fleksibel.

Selain berperan sebagai perencana, guru juga berfungsi sebagai fasilitator yang menyediakan berbagai kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam kegiatan bermain peran, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Dalam hal ini, guru menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memberikan motivasi agar peserta didik lebih percaya diri dalam menampilkan peran yang diberikan. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak berpusat pada guru.

Peran guru sebagai mediator juga terlihat dalam upaya membangun interaksi yang baik antara peserta didik dengan materi pembelajaran maupun antar peserta didik. Guru membantu menjelaskan alur kegiatan, menghubungkan materi dengan situasi nyata, serta memfasilitasi diskusi yang berlangsung selama pembelajaran.

Melalui peran tersebut, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi karena mereka tidak hanya menerima informasi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan bermain peran. Interaksi yang terjalin selama pembelajaran turut mendukung perkembangan kemampuan komunikasi dan kerja sama peserta didik.

Guru berperan sebagai pembimbing yang memberikan arahan dan pendampingan selama kegiatan Role Play berlangsung. Guru membimbing peserta didik dalam memahami karakter, tugas, dan tanggung jawab sesuai dengan peran yang dimainkan. Selain itu, guru juga memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan sehingga mereka tetap dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Bimbingan yang diberikan secara berkelanjutan membantu peserta didik menjadi lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

Kualitas umpan balik (*feedback*) yang diberikan guru setelah pembelajaran berlangsung memegang peranan aktif dalam mengukuhkan pemahaman konsep peserta didik. Pada siklus I pada saat diskusi setelah tampil masih terlalu singkat sehingga poin-poin yang penting sering kali terlewatkan. Pada siklus II guru mengalokasikan waktu yang lebih proporsional untuk sesi refleksi Bersama. Peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II bukan semata-mata karena perubahan metode, melainkan karena adanya kemauan guru untuk terus melakukan refleksi dan perbaikan diri. Di samping itu, guru juga menjalankan perannya sebagai evaluator yang melakukan penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap keterlibatan peserta didik, kemampuan memainkan peran, pemahaman terhadap materi, serta hasil belajar yang diperoleh setelah kegiatan berlangsung. Guru kemudian memberikan umpan balik sebagai bahan perbaikan dan penguatan bagi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru sebagai perencana, fasilitator, mediator, pembimbing, dan evaluator saling berkaitan dalam mendukung keberhasilan penerapan metode Role Play. Oleh karena itu, semakin optimal peran yang

dijalankan guru, semakin besar pula peluang peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

D. Ragam Hasil Belajar dari Metode Role Play di SDN Lamteungoh

Ragam hasil belajar siswa melalui penerapan metode Role Play tidak terbatas pada ranah kognitif, melainkan juga mencakup ranah afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut dianalisis berdasarkan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus. Keberhasilan tersebut didukung oleh perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru secara sistematis sebelum kegiatan berlangsung. Guru menyusun tujuan pembelajaran, menentukan materi yang sesuai, serta merancang skenario permainan peran yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Perencanaan yang baik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. Pada siklus I, capaian kognitif siswa menunjukkan peningkatan yang belum signifikan. Sebagian siswa mulai memahami materi, tetapi masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan konsep dengan praktik Role Play. Hal ini terlihat dari nilai tes yang diperoleh siswa, di mana tingkat ketuntasan belajar masih berada pada angka 52,94%. Dari aspek afektif, siklus I menunjukkan adanya perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran. Siswa mulai menunjukkan minat dan rasa ingin tahu yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya, terutama saat melakukan interaksi. Meskipun demikian, sebagian siswa masih tampak ragu untuk menyampaikan informasi atau memainkan peran secara terbuka, sehingga partisipasi belum merata. Pada aspek psikomotorik, siswa mulai menunjukkan kemampuan dalam memainkan peran sesuai dengan skenario yang diberikan. Namun, pelaksanaan peran tersebut masih terlihat kaku dan kurang ekspresif. Hal disebabkan oleh minimnya pengalaman siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis peran (Role Play) serta keterbatasan bimbingan dari guru pada tahap awal. Pada siklus II, capaian belajar kognitif siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Siswa menjadi lebih mampu memahami materi pembelajaran dan mengaitkannya dengan situasi yang diperankan dalam kegiatan Role Play. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai tes, di mana ketuntasan belajar mencapai 88,23%.

Pada aspek afektif, terjadi peningkatan yang lebih nyata dibandingkan dengan siklus I. Ragam hasil belajar juga terlihat dari meningkatnya keaktifan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan bermain peran. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut mendorong tumbuhnya rasa percaya diri, keberanian berbicara di depan kelas, serta kemampuan menyampaikan pendapat. Dengan demikian, metode Role Play memberikan kontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Role Play mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran melalui interaksi yang dibangun selama proses belajar. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai mediator yang menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, interaksi antar peserta didik selama kegiatan berlangsung turut mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan sikap saling menghargai.

Ragam hasil belajar lainnya terlihat pada perkembangan sikap dan karakter peserta didik. Guru sebagai pembimbing memberikan arahan serta pendampingan selama kegiatan Role Play berlangsung. Melalui bimbingan tersebut, peserta didik belajar untuk bertanggung jawab terhadap peran yang diberikan, menghargai pendapat orang lain, serta bekerja sama dalam kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih disiplin, aktif, dan memiliki kepedulian yang lebih baik terhadap teman-temannya. Perubahan sikap tersebut merupakan salah satu indikator keberhasilan metode Role Play dalam mendukung pembentukan karakter peserta didik di lingkungan sekolah.

Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang dilakukan guru setelah proses pembelajaran selesai.

Peningkatan tersebut terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan pada akhir Siklus II. Guru sebagai evaluator menemukan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran dibandingkan sebelum diterapkannya metode Role Play. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Play di SDN Lamteungoh menghasilkan ragam hasil belajar yang mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, kemampuan komunikasi, dan kerja sama peserta didik, yang didukung oleh optimalnya peran guru sebagai perencana, fasilitator, mediator, pembimbing, dan evaluator.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui penerapan metode Role Play guna meningkatkan pencapaian belajar siswa kelas V SDN Lamteungoh Aceh Besar, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mencapai tujuannya, yakni peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). melalui metode Role Play. Dari rangkaian kegiatan dua siklus Penelitian Tindakan Kelas, terlihat bahwa pembelajaran aktif, kreatif, dan berbasis partisipasi siswa langsung memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Peran guru menjadi salah satu unsur yang sangat menentukan keberhasilan penerapan metode Role Play. Dalam penelitian ini, guru menjalankan perannya sebagai perencana, fasilitator, mediator, pembimbing, dan evaluator. Sebagai perencana, guru menyusun perangkat pembelajaran dan skenario kegiatan secara sistematis. Sebagai fasilitator, guru menyediakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan peserta didik. Sebagai mediator dan pembimbing, guru membantu peserta didik memahami materi, mengatasi kesulitan belajar, serta membangun kerja sama selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, sebagai evaluator, guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil belajar peserta didik untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran.

Faktor-faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar melalui metode Role Play meliputi kesiapan guru dalam merencanakan pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola kelas, pemberian motivasi kepada peserta didik, serta penggunaan metode yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik. Ragam hasil belajar yang diperoleh dari penerapan metode Role Play tidak hanya terbatas pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Pada aspek kognitif, peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Pada aspek afektif, peserta didik mengalami perkembangan

sikap seperti tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan rasa percaya diri. Sementara pada aspek psikomotorik, peserta didik mampu menunjukkan keterampilan berkomunikasi, berinteraksi, dan memainkan peran sesuai dengan skenario yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas maka penulis menyimpulkan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Guru disarankan untuk membiasakan penerapan metode Role Play dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, mengingat metode tersebut mampu meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
 - b. Peningkatan penggunaan metode pembelajaran yang beragam perlu ditingkatkan oleh setiap guru guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.
2. Bagi Sekolah
 - a. Penerapan metode Role Play sebaiknya dijadikan salah satu strategi pengembangan sekolah menuju perbaikan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.
 - b. Sekolah wajib menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa dapat berpartisipasi secara optimal dalam seluruh aktivitas pembelajaran.
3. Bagi Peneliti
 - a. Penelitian terkait penerapan metode Role Play dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu dikembangkan lebih lanjut, berikutnya juga dapat mengombinasikan metode Role Play dengan strategi pembelajaran lain untuk melihat efektivitas yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, Moch, (2019). *Model Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Abad Ke-21 Untuk Sekolah Dasar*, Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan.
- Agustin, Nike Amelia, dkk, (2022). “Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Amri, Sofan, (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Anisyah, Nur, (2020). Hakikat Bermain Peran Di Sentra Main Peran Pada Anak-anak Usia Dini, *Zuriah Jurnal Pendidikan Anak Usia dini*, 1(1).
- Aqib, Zainal, (2013a). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Zainal, (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kemenag RI.
- Arikunto, Suharsimi, (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara,
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arriyani, Neni dan Wismiarti, (2019). *Panduan Pendidikan Sentra Main Peran*, Jakarta: Sekolah Al-Falah.
- Arsyad, Azhar (2022a). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ashiddiq, Muflikhul Awwal, dkk, (2024). “Implementasi Tes Diagnostik Pada Mata Pelajaran PAI”, *Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, 2(1).
- Asrori, (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Purwokerto: CV. Pena Persada.
- Aulia, Disya Aflaha, dkk. (2024). “Efektifitas Metode Role Playing terhadap hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan melayani makan dan minum di SMKn 2 Karawang”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Aunurrahman, (2014). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Azzahra, Hanifa Siti, (2023). *Memahami 3 Jenis Pembelajaran*, *Educa Academy*.

- Christina, (2019). *Mengajar Membaca itu Mudah*. Yogyakarta: CV Alat Media.
- Crain, William, (2014), *Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Daryanto, (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki, (2015), *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2013). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali, (2014a). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010a). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Aswan Zain, (2015). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Aswan Zain, (2021) *Psikologi Belajar* Jakarta: Rineka Cipta.
- Djemari Mardapi, *Pengukuran, penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*.
- Elsyakir, Septian, (2014). *Islamic hypnoparenting: mendidik anak masa kini*. Jakarta Selatan: Kawan Pustaka.
- Ernani, dan Ahmad Syarifuddin, (2016). “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”, *Jurnal Ilmiah PGMI*. 2(1).
- Ernawati, (2021). *Berhenti Sesat Untuk Melesat*, Yogyakarta: Budi Utama.
- Faelasup, dan Aprianti Astuti, (2025). “Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui Library Research”, *Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat*, 4(1).
- Fathurrohman, Muhammad, (2015). *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013, Strategi Alternatif Pembelajaran Di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Firmansyah, Mokh. Imam, (2019). “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim* 17(2).

- Gagne, Robert M, (2019). *The Conditions of Learning (dikutip dalam fungsionalitas psikologi belajar)*, New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gunawan, Adi W. (2012). *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, Imam, (2016). Taksonomi Bloom, Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian, *Jurnal Pendidikan dasar dan Pembelajaran*, 2(2).
- Hamalik, Oemar, (2021). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama, Jumanta, (2014). *Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni, (2012). *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Insan Madani.
- Hasan, Muhammad. (2021). *Evaluasi pembelajaran : Teori dan Praktek*. Tahta Media Group. Makassar.
- Hendrayana, Deni (2014) "Usaha Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Balekambang 01 Majalaya" *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 4(1).
- Hisyam, Zaini, (2020). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Huda, Miftahul. (2021). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iba, Zainuddin dan Aditya Wardhana, (2023). *Metode Penelitian*, Eureka Media Aksara,
- Inanna, (2021). *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Makkasar: Tahta Media Group.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Joyce, Bruce, dkk, (2011). *Model-model Pengajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kosmos, Pusti, (2023). *Cara Memilihan Teknik Analisis Data yang Tepat Dan Benar*, Digital Accounting Scholl Of Applied Science Telkom University.
- Kunandar, (2020). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik)* Jakarta: Rajawali Pers.

- Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*, terj. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 102.
- Majid, Abdul dan Chaerul Rochman. (2014). *Pendekatan Ilmiah: dalam Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mamkua, dan M Ferry Irawan, (2023). Teknik dan Instrument Asessment Ranah Psikomotrik. *Jurnal Islamic Of Primary School*.1(4): 276–289.
- Marno dan M. Idris, (2014). *Strategi dan Metode Pengajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Marwiyah, (2018). *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyassa, E. (2022). *Menjadi guru Penggerak Merdeka Belajar, Fokus Pada pencapaian pembelajaran dan evaluasi hasil belajar*. Bandung: PT. Bumi Aksara.
- Mulyono, (2011). *Strategi pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, Malang: UIN-Maliki Press.
- Naldi, Afri, dkk. (2024). “Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik”. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* 2(2): 133-140.
- Nata, Abuddin. (2021). *Pendidikan Agama Islam di Era Transformasi Digital, Relevansi Hasil Belajar PAI dengan tantangan modern*. PT Raja Grafindo Persada.
- Nidawati, (2013). Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama, *Jurnal Pionir*, 1(1): 18.
- Nurwidia, Vina, dan Atma Sri Utami, (2023) “Indikator Keberhasilan Pelaksanaan Rencana Pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SD/MI”. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(1).
- Prastiwi, Yunita Eka Nur, dkk, (2023). Penilaian dan pengukuran hasil belajar pada peserta didik berbasis analisis Psikologi. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 1(4): 218-231.

- Purwanto, (2013a). *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Putri, Hellin, dkk, (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Uraian dan Tes Objektif, *Jurnal Papeda*, 4(2).
- Qadar, Riskan, (2015). Mengakses Aspek Afektif Dan Kognitif Pada Pembelajaran Optika Dengan Pendekatan Demonstrasi Interaksi, *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(1).
- Rahyubi, Heri, (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Ramadhanti, Dina, dkk, (2024). “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka”. *Jurnal Pendidikan Bahasa sastra dan seni*. 25(1).
- Ridwan, Muhammad. (2025). “Pendekatan Holistik dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” *Jurnal Edukatif*, 3(1): 76-81.
- Rusman, (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Sani, Ridwan Abdullah, (2022). *Inovasi Pembelajaran* Jakarta: Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina, (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina, (2023a). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Santrock, John W. (2011). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, New York, USA: McGraw-Hill.
- Sardiman, (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, (2021). Efektivitas Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Agama Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1): 111–120.
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Silberman, Melvin (2014). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto, (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sopianti, Popi, dan Sohari Sahrani, (2011). *PsikologiBelajardalamPerspektif Islam*, Bogor: Ghaliha Indonesia.
- Subagiyo, Heru, (2013). *Role Play Untuk sekolah Menengah Kejuruan*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan dekolah menengah kejuruan 2013).
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana, (2020a). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2026). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Saodah, (2010). *Metode Penelitian*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sumaryanta, (2021). *Model Pengembangan Tes*, Yogyakarta: CV. Confident Anggota IKAPI Jabar.
- Suprihatien, Titien, dkk. (2023). Meta-Analisis: Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Pembelajaran Sinkronus Dan Asinkronus. *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(4).
- Suprijono, Agus. (2012a). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Supriyanto, Telo. (2015).” Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS” *Skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Suryabrata, Sumadi. (2002). *Psikologi pendidikan*, Jakarta: Raja Frafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group.

- Suyono dan Hariyanto, (2014). *Belajar dan Pembeajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Syah, Muhibbin, (2017a). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin, (2022a). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Taniredja, Tukiran. (2022). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Tri Bowo Santoso, Model Role Playing Dalam Pembelajaran Siklus Akuntani Perubahan Dagang, *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 2011, Vol 6, No 1. hlm 2-12.
- Trianto, (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Tusaddiyah, Halimah, (2024). “Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil belajar dalam Pembelajaran PAI”, *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(2): 215-226.
- Umalihayati, (2024). *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Teknik, dan Aplikasi* Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1, Ayat 20.
- Uno dan Koni, (2013). *Assessment Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B, (2012a). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Waryani, (2021). *Dinamika Kinerja Guru Dan Gaya Belajar Konsep Impelemntasi Terhadap Prestasi Belajar*, (Indramayu: Penerbit Adab.
- Widodo, (2019). *Pendidikan Agama dan Implementasinya dalam Kehidupan Sehari-hari* Jakarta: Rajawali Press.
- Widoyoko, (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pusat Pelajar.
- Woolfolk, Anita. (2017). *Educational Psychology*, Edisi ke-13, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Yandi, Andri, dkk. (2023). “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (literature review)”, *jurnal Pendidikan siber nusantara (JPSN)*. 1(1).
- _____, (2010b). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, (2010c). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, (2010d). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, (2010e). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____, (2011). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- _____, (2012b). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____, (2012c). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara,
- _____, (2012d). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara,
- _____, (2012e). *Model pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- _____, (2012f). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- _____, (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____, (2013b). *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pusat Belajar.
- _____, (2013b). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- _____, (2013c). *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- _____, (2014). *Belajar dan Pembeajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- _____, (2014). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____, (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana.

- _____. (2014b). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2015). *Models of Teaching*, Edisi ke-9. Boston: Pearson.
- _____. (2015a). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2015b). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2017b). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2020b). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. (2021). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2022b). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. (2022b). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. (2023). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. (2023b). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana.
- _____. (2011). *Perkembangan. Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana. Media Group.
- _____. (2012b). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2016). *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana,



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 642 Tahun 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 - b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 - c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelola , tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 5. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 9. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

- KESATU : Menunjuk Saudara:
Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag.

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Firyal Fatina
NIM : 220201005
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penerapan Metode Role Play di SDN Lanteungoh Aceh Besar

- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang- undangan yang berlaku;
- KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 02 April 2026
Dekan,


Saiful Muluk

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh.
6. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry;
7. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
8. Mahasiswa yang bersangkutan

Energi Kebangsaan Sinergi Membangun Negeri





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY Banda Aceh
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-2392/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala SDN Lamteungoh Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220201005

Nama : FIRYAL FATINA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Jln. Banda Aceh- Medan KM 14. DUSUN KEUCHIK DEK ANEUK
GALONG BARO

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAY DI SDN LAMTEUNGOH ACEH BESAR**

Banda Aceh, 08 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Berlaku sampai : 15 Mei 2026

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

AR - RANIRY



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI LAMTEUNGOH**



Alamat : Jln. Banda Aceh- Medan km 10,5 Desa Lamteungoh Kode Pos: 23371 Kec. Ingin Jaya Kab.Aceh Besar
Email: sdnlamteungoh@yahoo.com Website : sdnlamteungoh.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 422/46/SDN.LTG/AB/IV/2026

Sehubungan dengan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiah dan Keguruan Nomor: B-2392/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026 tanggal 08 April 2026 Kepala SD Negeri Lamteungoh dengan ini menerangkan nama mahasiswa ini:

Nama : FIRYAL FATINA

NIM : 220201005

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Jenjang : SI

Benar telah mengadakan penelitian di SD Negeri Lamteungoh pada tanggal 13 April 2026

Guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul : **"PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAY* DI SDN LAMTEUNGOH ACEH BESAR"**.

Dengan Demikian surat ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Lamteungoh, 13 April 2026

Kepala Sekolah,

Nur Asma, S.Pd

NIP. 196905142002122001

AR-RANIRI

MODUL AJAR SIKLUS I
MATA PELAJARAN: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MATERI: BERTEMAN TANPA MEMBEDAKAN AGAMA

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Firyal Fatina
Nama Institusi : SD
Tahun Pelajaran : 2025/2026
Kelas : V
Semester : Genap
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Bab 8 : Senangnya Berteman
Materi Pokok : Berteman Tanpa Membedakan Agama
Alokasi Waktu : 2 X 35 JP
Fase : C
Elemen : Akhlak

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik mampu memahami konsep berteman tanpa membedakan agama dengan baik dan benar

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (RA)

1. Beriman, bertakwa kepada tuhan YME, dan berakhlak mulia
 - Akhlak beragama
2. Bergotong royong
 - Kolaborasi
3. Mandiri
 - Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya

D. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

E. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 17 Siswa

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Tatap Muka

G. METODE PEMBELAJARAN

- Metode pembelajaran yang digunakan adalah Cooperative Learning, penugasan, tanya jawab, Role Play

H. MEDIA PEMBELAJARAN

- Papan tulis, spidol, serta alat tulis lainnya
- Buku paket dan buku bantu lainnya

I. KATA KUNCI

- Toleransi

J. ASESMEN

- Asesmen Individu
- Asesmen Kelompok



2. KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE C

Pada akhir Fase C, pada elemen Al-Qur'an Hadits peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar.¹ Pada elemen akidah, peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, *qada'* dan *qadr*. Pada elemen akhlak, peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (*kalimah sawa'*) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi.² Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah. Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah *al-khulafa al-rasyidin*.³

¹ Kementerian Agama RI, *Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*, (Jakarta: Kemenag RI, 2020).

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Depag RI, 2019).

³ Muhammad Husain Haekal, *Sejarah Hidup Muhammad*, (Jakarta: Litera AntarNusa, 2008).

Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase C Berdasarkan Elemen:

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-qur'an Hadis	Peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surahsurah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar
Akidah	Peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, <i>qada'</i> dan <i>qadr</i> .
Akhlak	Peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (<i>kalimah sawa'</i>) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi.
Fiqh	Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami

	ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah.
Sejarah Peradaban islam	Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah <i>alkhulafa al-rasyidin</i> .

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan tentang berteman tanpa membedakan agama dengan benar
2. Menemukan hikmah berteman tanpa membedakan agama dengan benar

C. SUMBER BELAJAR

1. Sumber Utama
 - Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemdikbud RI tahun 2021.
 - Al-Qur'an dan Terjemah Kementerian Agama RI
2. Sumber Alternatif
 - Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
2. Memastikan kondisi kelas kondusif
3. Mempersiapkan naskah drama
4. Mempersiapkan lembar kerja siswa

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan Pendahuluan 1. Peserta didik menjawab salam yang diberikan oleh guru. 2. Guru bertanya kepada siswa mengenai kabar mereka

3. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengawali pembelajaran pada hari tersebut 4. Peserta didik dikondisikan agar siap belajar melalui kegiatan ice breaking 5. Guru mengecek kehadiran siswa 6. Guru memberi motivasi kepada siswa serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 7. Peserta didik menjawab pertanyaan terkait materi sebelumnya yang telah dipelajari 8. Guru memberikan contoh penerapan materi yang akan dibahas dan dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari
Apersepsi 1. Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus Al-Qur'an dan berdoa. 2. Guru dapat melakukan kegiatan apersepsi dengan menghubungkan fakta, kemampuan membaca dan memahami sedekah di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. 3. Guru dapat melakukannya dengan dialog interaktif.
Pertanyaan Pemantik 1. Jika kita hanya mau berteman dengan orang yang agamanya sama, apakah kita sedang memperluas dunia kita atau justru sedang membuat penjara untuk diri sendiri? 2. Apa yang membuat seseorang disebut "sahabat baik"? apakah karena cara mereka beribadah, atau karena sifat mereka yang jujur dan setia kawan?
Kegiatan Inti

1. Guru mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa
2. Guru menjelaskan mengenai pengertian pertemanan tanpa membedakan agama serta mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa
4. Guru membagikan materi ajar kepada tiap-tiap kelompok
5. Guru meminta siswa untuk membaca teks atau naskah drama yang diberikan oleh guru
6. Guru menjelaskan aturan permainan dan Batasan waktu
7. Guru memberikan kesempatan pada tiap-tiap kelompok untuk menjadi pemeran dalam sebuah drama
8. Guru memberikan petunjuk pada sekelompok siswa yang akan memerankan drama
9. Guru memanggil setiap kelompok secara bergiliran untuk bermain drama kedepan kelas
10. Guru meminta masing-masing kelompok menampilkan drama secara bergantian kedepan kelas, dan kelompok yang lain mengamati kegiatan pemeran drama.
11. Guru memperhatikan dan mengamati penampilan drama.
12. Guru memberi reward/hadiah kepada kelompok yang tampilannya bagus
13. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang kurang dimengerti.
14. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pada kegiatan pembelajaran pada hari tersebut.

Kegiatan Penutup

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi atas pelajaran yang telah berlangsung:
 - a. Apa saja yang telah dipahami tentang berteman tanpa membedakan agama?
 - b. Apakah ada yang belum paham tentang berteman tanpa membedakan agama?
2. Guru menjelaskan sedikit mengenai pertemuan selanjutnya.
3. Untuk menjaga semangat dan keceriaan guru memberikan ice breaking penutup
4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa kafaratul majelis yang dipimpin salah satu siswa

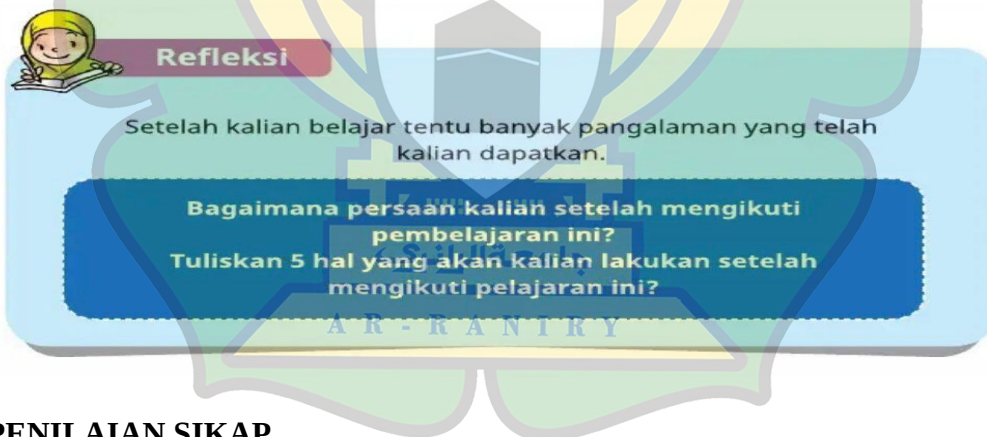
F. REFLEKSI

Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	

4	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK



H. PENILAIAN SIKAP

No	Uraian	Sangat Sering	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	Saya berteman dengan siapa saja				
2	Saya bersedia menolong siapapun				

	yang membutuhkan bantuan				
3	Saya sudah merasakan hikmah berteman dengan siapapun				
4	Saya menciptakan perdamaian di masyarakat dengan sikap saling menghargai perbedaan				
5	Saya ingin negaraku tercinta tetap aman dan damai				

I. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan	Remedial
📖 Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai pembelajarannya. 📖 Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik. 📖 Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran	📖 Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya belum tuntas. 📖 Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas. 📖 Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum

pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi. ⁴	mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian. ⁵
--	---

JUDUL DRAMA: "WARNA-WARNI DI KANTIN IBU SITI"

Pemeran:

Ahmad: Baik hati, taat beribadah (Agama Islam).

Clarissa: Ceria, suka berbagi (Agama Kristen).

Feli: Tenang, suka menolong (Agama Hindu).

Budi: Agak nakal dan suka memilih-milih teman (Antagonis awal).

Ibu Siti: Penjual kantin yang bijak.

Di Lapangan Sekolah (Waktu Istirahat)

(Ahmad, Clarissa, dan Feli sedang duduk melingkar sambil membuka bekal masing-masing. Budi datang menghampiri dengan wajah masam)

Budi: "Lho, kalian kok makan bareng lagi? Padahal kan kalian beda-beda agamanya."

Ahmad: "Eh, Budi. Iya dong, emangnya kenapa kalau beda?"

Budi: "Ya aneh aja. Tadi aku lihat Clarissa berdoa caranya beda, Feli juga beda. Harusnya kan kita kumpul sama yang sama-sama aja cara doanya."

Clarissa: "Ah, Budi. Walaupun cara doa kita beda, tapi kan bekal nasi goreng kita sama-sama enak, Bud! Hehe."

Feli: "Betul itu. Kita kan berteman karena kita sama-sama suka main bola dan belajar bareng, bukan karena agama kita harus sama."

Budi: "Ah, pokoknya aku nggak mau gabung. Aku mau cari teman yang sama kayak aku aja!" (Budi pergi meninggalkan mereka dengan sombong)

⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*, (Jakarta: Kemendikbud, 2021).

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017).

Di Kantin Ibu Siti

(Budi sedang berjalan terburu-buru sambil membawa semangkuk bakso panas. Tiba-tiba ia tersandung kakinya sendiri)

Budi: "Aduuuh!" (Baksonya tumpah, lututnya lecet, dan Budi meringis kesakitan)

Ibu Siti: (Berlari menghampiri) "Astaga Budi! Kamu tidak apa-apa?"

(Teman-teman Budi yang seagama lewat, tapi mereka sedang asyik bercanda dan tidak melihat Budi. Ahmad, Clarissa, dan Feli yang sedang di dekat sana langsung berlari menolong)

Ahmad: "Budi! Kamu luka ya?" (Membantu Budi duduk)

Feli: "Tunggu, aku ambilkan kotak P3K di ruang UKS." (Feli berlari cepat)

Clarissa: "Jangan nangis, Bud. Nanti aku belikan minum ya, supaya kamu nggak kaget."

Budi: (Menunduk malu) "Kalian... kenapa kalian nolongin aku? Tadi kan aku sudah jahat sama kalian."

(Feli datang membawa obat merah dan kapas. Ibu Siti memperhatikan mereka sambil tersenyum)

Ibu Siti: "Budi, kamu lihat kan? Saat kita jatuh, yang menolong kita bukan 'label' agama kita, tapi 'tangan' sahabat kita. Luka itu rasanya sama sakitnya bagi siapa pun, dan kebaikan itu rasanya sama indahnyanya dari siapa pun."

Ahmad: "Kita semua bersaudara di sekolah ini, Bud. Jadi nggak usah pilih-pilih teman lagi ya?"

Budi: (Sambil diobati oleh Feli) "Maafin aku ya, teman-teman. Aku salah. Ternyata punya teman yang beda-beda itu asyik, karena saat aku susah, kalian semua ada buat aku."

Clarissa: "Nah, gitu dong! Sekarang, gimana kalau kita bagi bekal nasi gorengku? Aku bawa banyak nih!"

Feli & Ahmad: "Setujuuuu!"

(Semua tertawa bersama, termasuk Budi. Mereka berjalan kembali ke kelas sambil merangkul bahu satu sama lain)

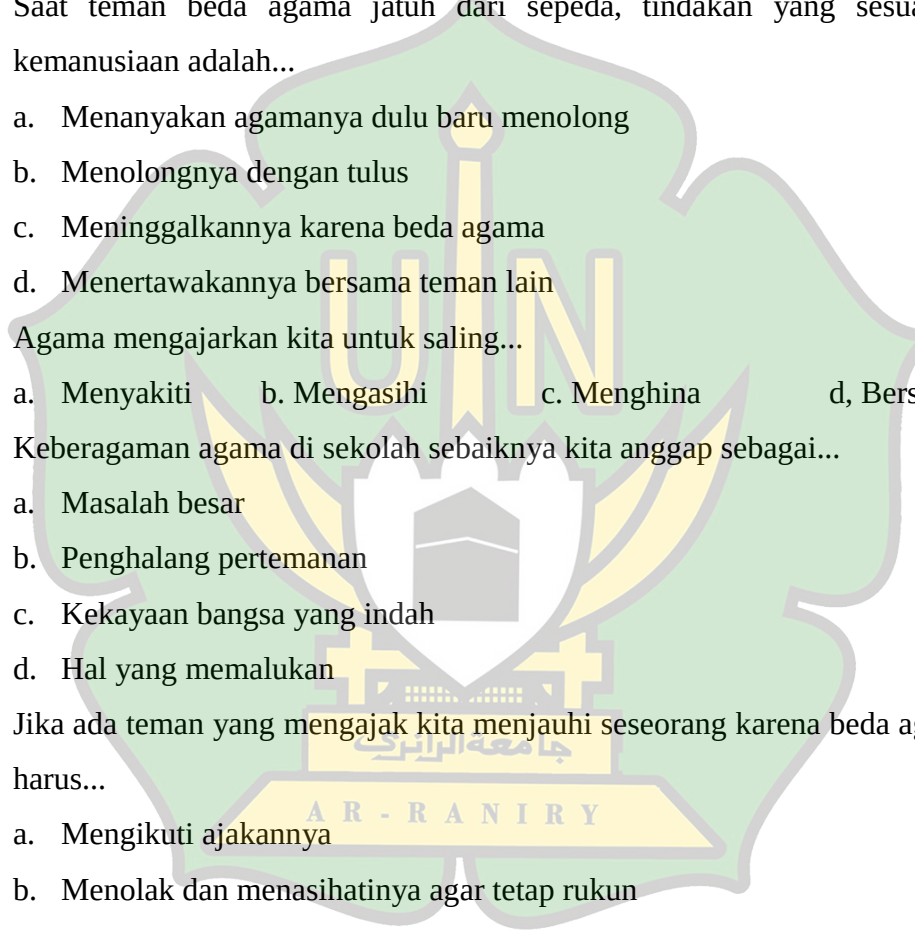
Pesan Moral:

"Berteman itu seperti bunga di taman. Jika warnanya cuma satu, taman akan terasa sepi. Tapi jika warnanya berbeda-beda, taman akan terlihat indah. Jangan biarkan perbedaan caramu berdoa membatasi kasih sayangmu kepada sesama.

J. PENILAIAN PENGETAHUAN

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D pada pilihan jawaban yang benar!

1. Semboyan "Bhinneka Tunggal Ika" artinya adalah...
 - a. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua
 - b. Berbeda-beda tapi tetap bermusuhan
 - c. Sama saja meskipun berbeda
 - d. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
2. Menghargai teman yang sedang merayakan hari raya agamanya adalah contoh sikap...
 - a. Mandiri
 - b. Toleransi
 - c. Disiplin
 - d. Berani
3. Edo beragama Kristen dan Made beragama Hindu. Saat bekerja kelompok, sikap mereka harus...
 - a. Saling curiga
 - b. Saling menghargai pendapat
 - c. Berhenti bicara satu sama lain
 - d. Bekerja sendiri-sendiri saja
4. Manfaat berteman tanpa membedakan agama di kelas adalah...
 - a. Kelas menjadi ricuh
 - b. Suasana belajar menjadi damai dan rukun
 - c. Guru menjadi marah
 - d. Tidak punya teman bicara

- 
5. Apa yang harus kita ucapkan jika teman beda agama merayakan hari besarnya...
- "Selamat merayakan hari rayamu"
 - "Kenapa kamu merayakannya?"
 - "Hari rayamu aneh sekali"
 - Diam saja tidak peduli
6. Saat teman beda agama jatuh dari sepeda, tindakan yang sesuai dengan kemanusiaan adalah...
- Menanyakan agamanya dulu baru menolong
 - Menolongnya dengan tulus
 - Meninggalkannya karena beda agama
 - Menertawakannya bersama teman lain
7. Agama mengajarkan kita untuk saling...
- Menyakiti
 - Mengasihi
 - Menghina
 - d, Bersaing
8. Keberagaman agama di sekolah sebaiknya kita anggap sebagai...
- Masalah besar
 - Penghalang pertemanan
 - Kekayaan bangsa yang indah
 - Hal yang memalukan
9. Jika ada teman yang mengajak kita menjauhi seseorang karena beda agama, kita harus...
- Mengikuti ajakannya
 - Menolak dan menasihatinya agar tetap rukun
 - Ikut mengejek teman tersebut
 - Tidak mau berteman dengan keduanya
10. Menjaga kerukunan umat beragama adalah tanggung jawab...
- Polisi saja
 - Guru agama saja

- c. Seluruh rakyat Indonesia
- d. Orang tua saja

1. Berteman Tanpa Membedakan Agama

Penilaian

- 1) Penilaian sikap spiritual dilakukan dengan observasi/ pengamatan secara langsung dengan instrumen penilaian sebagai berikut :

No	Tanggal	Nama peserta didik	Aspek yang diamati	Catatan perilaku	Tindak lanjut
1					
2					
3					

- 2) Penilaian sikap sosial dilakukan dengan observasi/ pengamatan secara langsung dengan instrumen penilaian sebagai berikut:

No	Tanggal	Nama peserta didik	Aspek yang diamati	Catatan perilaku	Tindak lanjut
1					
2					
3					

- 3) Guru memberikan penilaian diri terhadap sikap peserta didik tentang Berteman Tanpa Membedakan Agamadengan memberi tanda centang (✓) pada kolom “ya” atau “tidak”.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya merasa senang memiliki teman yang berbeda agama karena bisa belajar banyak hal		
2	Saya bersedia menolong teman yang sedang kesulitan tanpa melihat latar belakang agamanya		
3	Saya mau bermain dengan semua teman tanpa menanyakan apa agama mereka		
4	Saya menunjukkan kepedulian terhadap orang lain yang berbeda agama dengan saya		
5	Saya menghargai dan tidak mengganggu saat teman yang berbeda agama sedang berdoa atau beribadah		

Skor maksimal: 10

Keterangan: 86 - 100 = Baik sekali; 76 - 85 = Baik; 66-75 = Cukup; <65 = Kurang

LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SD/MI

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : V/Genap

Materi Pokok : Berteman Tanpa Membedakan Agama

A. Identitas LKPD

Nama Kelompok :

Kelas :

Hari/Tanggal :

B. Petunjuk Kerja

1. Tuliskan nama siswa, kelas, tanggal/hari pada kolom yang tersedia!
2. Perhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru!
3. Kerjakan tugas dengan tepat dan penuh tanggung jawab!
4. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

Bacalah cerita singkat di bawah ini dengan saksama!

Persahabatan di Lapangan Bola

Di hari Minggu, Made (Hindu) dan Edo (Kristen) sedang bermain bola di lapangan. Tak lama kemudian, datanglah Ahmad (Islam). Saat mereka asyik bermain, terdengar suara Azan Zuhur. Ahmad harus berhenti bermain untuk pergi ke masjid. Made dan Edo adalah teman yang baik.

Pertanyaan:

1. Apa yang sebaiknya dilakukan Made dan Edo saat mendengar suara Azan tersebut?

Jawaban:

2. Apakah perbedaan agama menghalangi mereka untuk menjadi tim basket yang hebat? Mengapa?

Jawaban:

3. Sebutkan satu contoh sikapmu jika temanmu yang berbeda agama merayakan hari besarnya!

Jawaban:

K. GLOSARIUM

Toleransi (Tasamuh)	Sikap saling menghargai, menghormati, dan menerima perbedaan keyakinan atau agama antar sesama manusia.
Akhlak Mulia	Perilaku terpuji yang dicontohkan Rasulullah SAW dalam bergaul, termasuk berbuat baik kepada non-Muslim.
Kerukunan	Keadaan aman, damai, dan tentram dalam kehidupan bermasyarakat meskipun berbeda agama.
Keberagamaan	Kondisi dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai macam perbedaan, termasuk agama, suku, dan budaya.
Ukhwah Insaniyah	Pembacaan Al-Qur'an dengan pelan dan memenuhi kaidah tajwid
Sosial	Hubungan antarindividu di dalam masyarakat yang harus tetap terjalin baik.
Menghormati	Sikap menghargai hak orang lain untuk memeluk dan beribadah sesuai agamanya masing-masing
Pribadi Saleh	Individu yang berperilaku baik, jujur, dan taat, serta mampu bergaul dengan siapa saja tanpa membedakan.
Empati	Kemampuan merasakan apa yang dirasakan orang lain dan berbuat baik.

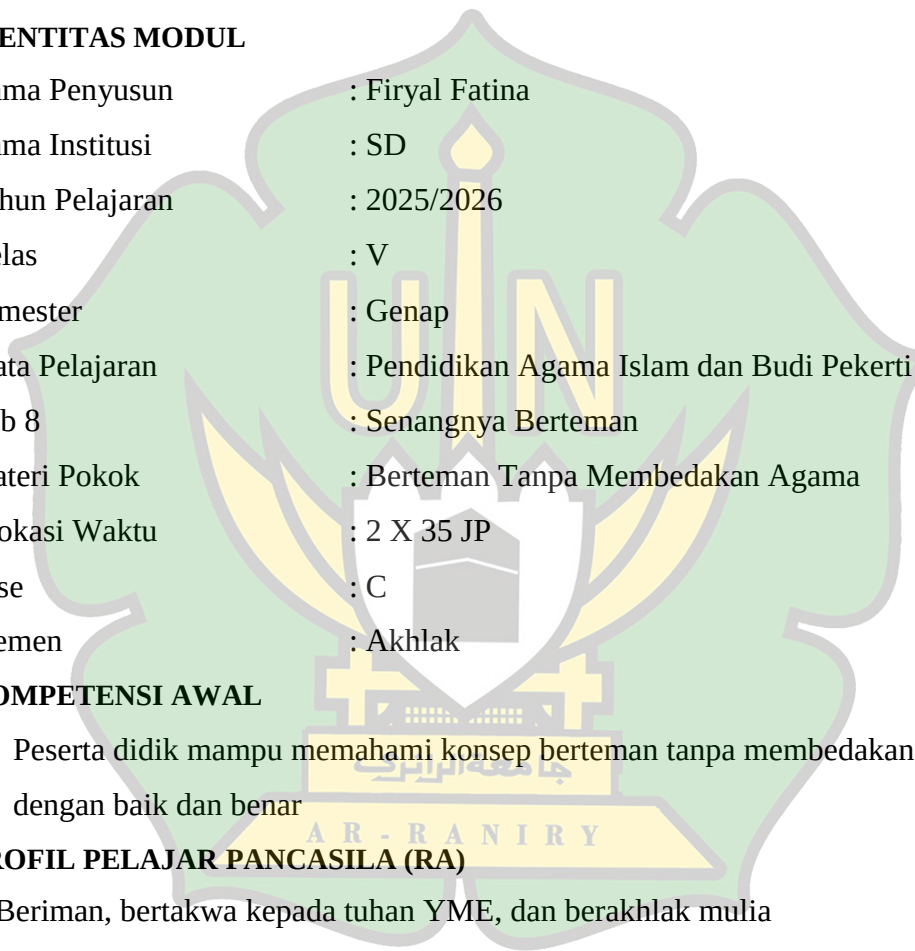
L. DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anita Lie. (2010). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- B. Uno, Prof. Dr. Hamzah. (2011). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI, (2019) *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Depag RI).
Guru Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2011). *Materi Peningkatan*
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2015). *Modul Metode Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam.
- Kementerian Agama RI, (2020) *Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*, (Jakarta: Kemenag RI)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, (2021). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*, (Jakarta: Kemendikbud)
- Muhammad Husain Haekal, *Sejarah Hidup Muhammad*, (Jakarta: Litera AntarNusa, 2008).
- Nana Sudjana. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017).
- Sardiman A. M. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

MODUL AJAR SIKLUS II
MATA PELAJARAN: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MATERI: BERTEMAN TANPA MEMBEDAKAN AGAMA

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL



Nama Penyusun	: Firyal Fatina
Nama Institusi	: SD
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Kelas	: V
Semester	: Genap
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Bab 8	: Senangnya Berteman
Materi Pokok	: Berteman Tanpa Membedakan Agama
Alokasi Waktu	: 2 X 35 JP
Fase	: C
Elemen	: Akhlak

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik mampu memahami konsep berteman tanpa membedakan agama dengan baik dan benar

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (RA)

1. Beriman, bertakwa kepada tuhan YME, dan berakhlak mulia
 - Akhlak beragama
2. Bergotong royong
 - Kolaborasi
3. Mandiri
 - Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya

D. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

E. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 17 Siswa

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Tatap Muka

G. METODE PEMBELAJARAN

- Metode pembelajaran yang digunakan adalah Cooperative Learning, penugasan, tanya jawab, Role Play, Kertas Nomor

H. MEDIA PEMBELAJARAN

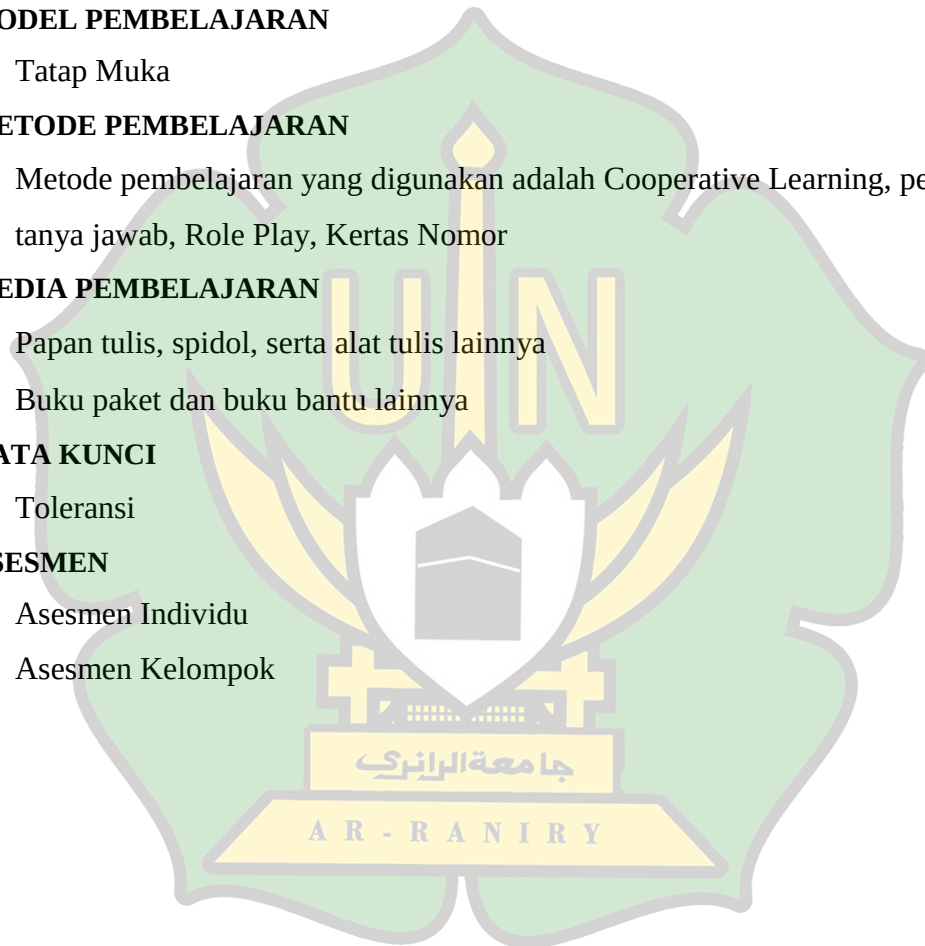
- Papan tulis, spidol, serta alat tulis lainnya
- Buku paket dan buku bantu lainnya

I. KATA KUNCI

- Toleransi

J. ASESMEN

- Asesmen Individu
- Asesmen Kelompok



3. KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE C

Pada akhir Fase C, pada elemen Al-Qur'an Hadits peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar.⁶ Pada elemen akidah, peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, *qada'* dan *qadr*. Pada elemen akhlak, peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (*kalimah sawa'*) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi.⁷ Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah. Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah *al-khulafa al-rasyidin*.⁸

Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase C Berdasarkan Elemen:

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-qur'an Hadis	Peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar
Akidah	Peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, <i>qada'</i> dan <i>qadr</i> .

⁶ Kementerian Agama RI, *Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*, (Jakarta: Kemenag RI, 2020).

⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Depag RI, 2019).

⁸ Muhammad Husain Haekal, *Sejarah Hidup Muhammad*, (Jakarta: Litera AntarNusa, 2008).

Akhlak	Peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (<i>kalimah sawa'</i>) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi.
Fiqih	Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah.
Sejarah Peradaban islam	Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah <i>alkhulafa al-rasyidin</i>.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan tentang berteman tanpa membedakan agama dengan benar
2. Menemukan hikmah berteman tanpa membedakan agama dengan benar

C. SUMBER BELAJAR

1. Sumber Utama
 - Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemdikbud RI tahun 2021.
 - Al-Qur'an dan Terjemah Kementerian Agama RI
2. Sumber Alternatif
 - Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
2. Memastikan kondisi kelas kondusif
3. Mempersiapkan naskah drama
4. Mempersiapkan lembar kerja siswa

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan Pendahuluan 1. Peserta didik menjawab salam yang diberikan oleh guru. 2. Guru bertanya kepada siswa mengenai kabar mereka 3. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengawali pembelajaran pada hari tersebut 4. Peserta didik dikondisikan agar siap belajar melalui kegiatan ice breaking 5. Guru mengecek kehadiran siswa 6. Guru memberi motivasi kepada siswa serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 7. Peserta didik menjawab pertanyaan terkait materi sebelumnya yang telah dipelajari 8. Guru memberikan contoh penerapan materi yang akan dibahas dan dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari
Apersepsi 1. Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus Al-Qur'an dan berdoa. 2. Guru dapat melakukan kegiatan apersepsi dengan menghubungkan fakta, kemampuan membaca dan memahami sedekah di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. 3. Guru dapat melakukannya dengan dialog interaktif.
Pertanyaan Pemantik 1. Cluena: "Aku terdiri dari dua helai tali, kanan dan kiri. Jika aku hanya diikat sebelah, sepatumu akan lepas. Jika aku diikat bersamaan, aku akan menjagamu bisa berlari kencang tanpa terjatuh." (Tali Sepatu). Pertanyaannya "Jika tali kanan adalah kamu, dan tali kiri adalah temanmu yang berbeda

keyakinan, apa yang terjadi pada 'langkah' kelas kita kalau kalian tidak mau bekerja sama?"

Kegiatan Inti

2. Guru mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar, menggunakan kertas penomoran, yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa
3. Guru menjelaskan mengenai pengertian pertemanan tanpa membedakan agama serta mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari
4. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa
5. Guru membagikan materi ajar kepada tiap-tiap kelompok
6. Guru meminta siswa untuk membaca teks atau naskah drama yang diberikan oleh guru
7. Guru menjelaskan aturan permainan dan Batasan waktu
8. Guru memberikan kesempatan pada tiap-tiap kelompok untuk menjadi pemeran dalam sebuah drama
9. Guru memberikan petunjuk pada sekelompok siswa yang akan memerankan drama
10. Guru memanggil setiap kelompok secara bergiliran untuk bermain drama kedepan kelas
11. Guru meminta masing-masing kelompok menampilkan drama secara bergantian kedepan kelas, dan kelompok yang lain mengamati kegiatan pemeran drama.
12. Guru memperhatikan dan mengamati penampilan drama.
13. Guru memberi reward/hadiah kepada kelompok yang bagus tampilannya bagus
14. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang kurang dimengerti.
15. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pada kegiatan pembelajaran pada hari tersebut.

Kegiatan Penutup

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi atas pelajaran yang telah berlangsung:
 - c. Apa saja yang telah dipahami tentang berteman tanpa membedakan

agama?

d. Apakah ada yang belum paham tentang berteman tanpa membedakan agama?

2. Guru menjelaskan sedikit mengenai pertemuan selanjutnya.
3. Untuk menjaga semangat dan keceriaan guru memberikan ice breaking penutup
4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa kafaratul majelis yang dipimpin salah satu siswa

F. REFLEKSI

Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK

**Refleksi**

Setelah kalian belajar tentu banyak pengalaman yang telah kalian dapatkan.

**Bagaimana perasaan kalian setelah mengikuti pembelajaran ini?
Tuliskan 5 hal yang akan kalian lakukan setelah mengikuti pelajaran ini?**

H. PENILAIAN SIKAP

No	Uraian	Sangat Sering	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	Saya berteman dengan siapa saja				
2	Saya bersedia menolong siapapun yang membutuhkan bantuan				
3	Saya sudah merasakan hikmah berteman dengan siapapun				
4	Saya menciptakan perdamaian di masyarakat dengan sikap saling menghargai perbedaan				
5	Saya ingin negaraku tercinta tetap aman dan damai				

I. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan	Remedial
 Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran	 Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya belum tuntas.

yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai pembelajarannya. 📖 Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik. 📖 Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.⁹	📖 Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas. 📖 Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.¹⁰
---	---

J. PENILAIAN PENGETAHUAN

A. Pilihlah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

- Sikap seseorang anak yang shaleh terhadap teman kelasnya yang berbeda agama adalah....
 - Memusuhinya
 - Tidak berteman
 - Membiarkan saja
 - Berteman dengan baik
- Perhatikan pertanyaan berikut!
 - Menghargai tetangga yang sedang beribadan
 - Menjenguk tetangga yang berbeda agama yang sakit
 - Mengajak teman yang berbeda agama salat jum'at berjamaah
 - Menolong teman yang berbeda agama
 - Ikut ke gereja Bersama teman

Pertanyaan yang benar dalam menghargai perbedaan agama adalah....

 - 1), 2), dan 3)
 - 1), 2), dan 4)
 - 2), 3), dan 5)
 - 3), 4), dan 5)

⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*, (Jakarta: Kemendikbud, 2021).

¹⁰ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017).

3. Andi seorang muslim yang bertetangga dengan seorang yang berbeda agama, biasanya setiap hari minggu sore tetangganya tersebut mengadakan acara keagamaan di rumahnya, andi tidak membuat keributan ketika acara tersebut berlangsung. Sikap yang ditunjukkan andi adalah....
- a. Memperjelas perbedaan
 - b. Mementingkan diri sendiri
 - c. Meyakini kebenaran agama lain
 - d. menghargai pemeluk agama lain
4. Contoh kegiatan yang dilakukan Bersama-sama tanpa membedakan agama adalah....
- a. Shalat jum'at berjamaah
 - b. Mengaji Bersama sebelum belajar
 - c. Mengikuti kerja bakti dilingkungan rumah
 - d. Mengikuti acara keagamaan semua agama
5. Dalam islam terdapat istilah ukhwah wathaniyah, artinya persaudaraan karena kesamaan....
- a. Suku
 - b. Agama
 - c. Manusia
 - d. Negara/Bangsa
6. Cara kita untuk saling menghormati dan menghargai pelaksanaan ibadah pemeluk agama lain dilingkungan tempat tinggal dengan cara....
- a. Melarang
 - b. Mengganggu
 - c. Membiarkan
 - d. membenarkan
7. Disebelah kampung Ghozali yang mayoritas penduduknya beragama non muslim bermaksud membangun jembatan. Panitia pembangunan jembatan dating ke rumah Ghozali untuk meminta sumbangan, Ghozali memiliki uang tabungan tetap sudah diniatkan untuk membeli seragam sekolah baru. Sikap terbaik Ghozali dalam menyikapinya adalah....
- a. Mengacuhkannya
 - b. Membantu sebisanya
 - c. Menolak karena bukan daerahnya
 - d. Meminta maaf dan tidak membantu
8. Sikap saling menerima dan menghargai perbedaan antar sesama manusia dapat menciptakan....
- a. Perbedaan
 - b. Persamaan
 - c. Perdamaian
 - d. Pertentangan

9. Kemarin ada tetangga fauzan yang beragama Kristen protestan meninggal dunia. Hari ini tepat hari kelahiran fauzan, dan dia berniat mengadakan syukuran dengan mengundang teman kelasnya makan Bersama. Sikap terbaik yang dilakukan fauzan adalah....
- Memindahkan acara syukurannya di hari lain
 - Mengomel dalam hati karena batal mengadakan syukuran
 - Tetap melaksanakan syukuran tanpa memperdulikan tetangganya
 - Membatalkan acara syukuran dan menyumbang uangnya kepada tetangganya yang sedang membutuhkan
10. Keuntungan yang didapatkan jika berteamn tanpa membedakan agama adalah, kecuali....
- Dicintai banyak orang
 - Mempertebal keimanan
 - Mudah menjalankan agama
 - Mempererat tali persaudaraan

Penilaian

- 4) Penilaian sikap spiritual dilakukan dengan observasi/ pengamatan secara langsung dengan instrumen penilaian sebagai berikut :

No	Tanggal	Nama peserta didik	Aspek yang diamati	Catatan perilaku	Tindak lanjut
1					
2					
3					

- 5) Penilaian sikap sosial dilakukan dengan observasi/ pengamatan secara langsung dengan instrumen penilaian sebagai berikut:

No	Tanggal	Nama peserta didik	Aspek yang diamati	Catatan perilaku	Tindak lanjut

1					
2					
3					

- 6) Guru memberikan penilaian diri terhadap sikap peserta didik tentang Berteman Tanpa Membedakan Agamadengan memberi tanda centang (✓) pada kolom “ya” atau “tidak”.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya merasa senang memiliki teman yang berbeda agama karena bisa belajar banyak hal		
2	Saya bersedia menolong teman yang sedang kesulitan tanpa melihat latar belakang agamanya		
3	Saya mau bermain dengan semua teman tanpa menanyakan apa agama mereka		
4	Saya menunjukkan kepedulian terhadap orang lain yang berbeda agama dengan saya		
5	Saya menghargai dan tidak mengganggu saat teman yang berbeda agama sedang berdoa atau beribadah		

Skor maksimal: 10

Keterangan: 86 - 100 = Baik sekali; 76 - 85 = Baik; 66-75 = Cukup; <65 = Kurang

LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SD/MI

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : V/Genap

Materi Pokok : Berteman Tanpa Membedakan Agama

C. Identitas LKPD

Nama Kelompok :

Kelas :

Hari/Tanggal :

D. Petunjuk Kerja

5. Tuliskan nama siswa, kelas, tanggal/hari pada kolom yang tersedia!
6. Perhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru!
7. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang kamu pilih.
8. Kerjakan tugas dengan tepat dan penuh tanggung jawab!
9. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

No	Pertanyaan	Benar	Salah
1	Mengajak teman bermain tanpa melihat apa agama yang ia anut.		
2	Membantu teman yang terjatuh meskipun ia berbeda keyakinan dengan kita.		
3	Menganggap agama sendiri paling baik dan mengejek tata cara ibadah teman yang berbeda.		
4	Tidak mau belajar kelompok di rumah teman karena di rumahnya terdapat simbol agama yang berbeda.		
5	Menunggu dengan tenang saat teman sedang melaksanakan ibadah sebelum melanjutkan bermain.		

B. GLOSARIUM

Toleransi (Tasamuh)	Sikap saling menghargai, menghormati, dan menerima perbedaan keyakinan atau agama antar sesama manusia.
Akhlak Mulia	Perilaku terpuji yang dicontohkan Rasulullah SAW dalam bergaul, termasuk berbuat baik kepada non-Muslim.
Kerukunan	Keadaan aman, damai, dan tentram dalam kehidupan bermasyarakat meskipun berbeda agama.
Keberagamaan	Kondisi dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai macam perbedaan, termasuk agama, suku, dan budaya.
Ukhwah Insaniyah	Pembacaan Al-Qur'an dengan pelan dan memenuhi kaidah tajwid
Sosial	Hubungan antarindividu di dalam masyarakat yang harus tetap terjalin baik.
Menghormati	Sikap menghargai hak orang lain untuk memeluk dan beribadah sesuai agamanya masing-masing
Pribadi Saleh	Individu yang berperilaku baik, jujur, dan taat, serta mampu bergaul dengan siapa saja tanpa membedakan.
Empati	Kemampuan merasakan apa yang dirasakan orang lain dan berbuat baik.

C. DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anita Lie. (2010). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- B. Uno, Prof. Dr. Hamzah. (2011). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI, (2019) *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Depag RI).
- Guru Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2011). *Materi Peningkatan*

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2015). *Modul Metode Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam.

Kementerian Agama RI, (2020) *Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*, (Jakarta: Kemenag RI)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI,(2021). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*, (Jakarta: Kemendikbud)

Muhammad Husain Haekal, *Sejarah Hidup Muhammad*, (Jakarta: Litera AntarNusa, 2008).

Nana Sudjana. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017).

Sardiman A. M. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.



BAHAN AJAR

SENANGNYA BERTEMAN

a) Berteman Tanpa Membedakan Agama

Apakah kalian senang memiliki banyak teman? Apakah kalian juga berteman dengan orang yang berbeda agaman? Bagaimana perasaan kalian berteman dengan orang yang berbeda agama? Tentunya kalian tidak membeda-bedakan teman.

Rasulullah saw. Mengajarkan teladan sikap yang mulia dalam kehidupan sehari-hari. Begitu banyak perilaku dalam kehidupannya yang membuat hati kagum dengan kemuliannya. Rasulullah memberikan contoh bagaimana sikap kita kepada pemeluk agama lain. Di antaranya adalah kisah Rasulullah saw. dengan pengemis yahudi buta. Mau tau ceritanya? Mari kita baca kisah lengkapnya.



Gambar 8.5 Dermawan

RASULULLAH SAW. DAN PENGEMIS YAHUDI BUTA

Dahulu ada seorang pengemis yahudi buta yang sering duduk di sudut pasar Madinah. Setiap orang yang mendekat kepadanya, ia selalu mengatakan “Wahai saudaraku jangan dekati Muhammad. Dia itu orang gila, seorang pendusta, dia juga seorang tukang sihir, kalian akan dipengaruhi jika mendekatinya.”

Hari demi hari ia selalu melakukan hal tersebut. Tanpa sepengetahuannya ternyata Rasulullah saw. adalah orang yang selalu memberikannya makanan setiap pagi. Hal itu dilakukan Rasulullah saw. sampai beliau wafat. Setelah beliau wafat tidak ada lagi yang memberi makan dan menyuapi si pengemis yahudi buta itu. Suatu hari sahabat nabi, bernama Abu Bakar Ash-Shiddiq ra. berkata kepada anaknya yang juga istri tercinta Rasulullah saw., Aisyah ra., “Anakku, adakah perbuatan baik keseharian Rasulullah yang

belum kukerjakan?”. Aisyah menjawab ayahnya, “Ayahku, Rasulullah setiap pagi selalu pergi ke ujung pasar dengan membawa makanan untuk seorang pengemis Yahudi buta yang berada di sana.”

Keesokan paginya Abu Bakar ra. melakukan hal yang sama seperti Rasulullah saw. lakukan. Ketika Abu Bakar mulai menyuapinya, si pengemis marah karena ia merasa ini bukan orang yang biasa menyuapinya. Abu Bakar ra. masih belum mengakui jika ia memang bukanlah orang yang biasa menyuapi pengemis itu.



Gambar 8.6 Bersedekah kepada siapa saja yang membutuhkan

“Bukan, kau bukan orang yang biasa menyuapiku. Aku tahu, karena orang yang selalu menyuapiku, dia menghaluskan dahulu makanan itu di mulutnya lalu diberikan padaku,” kata pengemis itu. Abu Bakar ra. tidak dapat menahan tangisnya, sambil berkata “Aku memang bukan orang itu, orang mulia itu sudah wafat. Beliau adalah Muhammad saw.”

Mendengar hal itu si pengemis terkejut dan merasa bersalah karena selama ini telah menghina dan memfitnah Rasulullah saw. Hal itu membuat si pengemis menangis tersedu-sedu. Ia sadar betapa mulia orang yang selama ini dimaki-maki tak pernah membalasnya dengan perbuatan yang sama melainkan tetap berlaku kasih. Karena terketuk kemuliaan akhlak Rasulullah saw. Akhirnya si pengemis yahudi buta tersebut menyatakan masuk Islam dengan bersyahadat di hadapan Abu Bakar ra.

Dalam cerita di atas mengajarkan kita tentang berbuat baik kepada siapa saja. Tidak peduli dengan agama mereka, jika mereka membutuhkan bantuan maka harus kita tolong. Begitu juga dengan berteman, kita tidak boleh membedakan teman karena berbeda agama. Mari kita bersikap baik. dan lemah lembut kepada siapa saja. Seperti akhlak yang dicontohkan oleh Rasulullah saw. pada kisah di atas.

Berikut ini adalah pelajaran yang dapat kita ambil dari kisah Rasulullah saw. dan pengemis yahudi buta, dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

1) Tolong Menolong kepada Siapa saja

Menolong orang lain adalah perbuatan yang dicintai Allah dan Rasul-Nya. Seorang muslim yang baik senantiasa menolong orang lain yang kesusahan, sekalipun berbeda agama. Sikap saling menolong antar sesama ini menciptakan kerukunan antar umat beragama. Seperti halnya Rasulullah saw. yang senantiasa menolong siapa saja tanpa membedakan. Pergaulan Rasulullah saw. kepada pemeluk agama lain sangat mengutamakan akhlak yang baik.



Gambar 8.7 Damai itu indah

2) Tidak Membedakan Teman

Dalam berteman kita tidak boleh membeda-bedakan teman karena berbeda agama. Kita tidak boleh menjauhi apalagi memusuhi teman yang berbeda agama dengan kita. Kita harus tetap berbuat baik kepada siapa saja tanpa membedakannya. Tapi tentunya kita harus berteman dengan orang yang berakhlak baik. Menjauhi teman yang bisa mengajak/mempengaruhi kita kepada perbuatan yang tercela.

3) Tidak Memaksa untuk Memeluk Agama

Berteman dengan baik kepada pemeluk agama lain adalah ajaran Rasulullah saw. Memaksakan kehendak kepada orang lain untuk memeluk agama Islam bukanlah sikap muslim yang baik. Rasulullah saw. tidak pernah memaksa orang lain untuk masuk agama Islam. Kelembutan dan akhlak yang baik dalam bergaul membuat banyak orang mencintai beliau. Bahkan dengan kelembutannya banyak yang simpatik

dan tertarik dengan Agama Islam. Itulah cara rasul mengenalkan Islam. Bagaimana dengan kalian? Ayo tunjukkan pribadi muslim yang ramah, santun, dan penuh kasih sayang.



Gambar 8.8 Saling menghormati ajaran agama



NASKAH DRAMA

JUDUL DRAMA: "WARNA-WARNI DI KANTIN IBU SITI"

Pemeran:

Ahmad: Baik hati, taat beribadah (Agama Islam).

Clarissa: Ceria, suka berbagi (Agama Kristen).

Feli: Tenang, suka menolong (Agama Hindu).

Budi: Agak nakal dan suka memilih-milih teman (Antagonis awal).

Ibu Siti: Penjual kantin yang bijak.

Di Lapangan Sekolah (Waktu Istirahat)

(Ahmad, Clarissa, dan Feli sedang duduk melingkar sambil membuka bekal masing-masing. Budi datang menghampiri dengan wajah masam)

Budi: "Lho, kalian kok makan bareng lagi? Padahal kan kalian beda-beda agamanya."

Ahmad: "Eh, Budi. Iya dong, emangnya kenapa kalau beda?"

Budi: "Ya aneh aja. Tadi aku lihat Lian berdoa caranya beda, Feli juga beda. Harusnya kan kita kumpul sama yang sama-sama aja cara doanya."

Clarissa: "Ah, Budi. Walaupun cara doa kita beda, tapi kan bekal nasi goreng kita sama-sama enak, Bud! Hehe."

Feli: "Betul itu. Kita kan berteman karena kita sama-sama suka main bola dan belajar bareng, bukan karena agama kita harus sama."

Budi: "Ah, pokoknya aku nggak mau gabung. Aku mau cari teman yang sama kayak aku aja!" (Budi pergi meninggalkan mereka dengan sombong)

Di Kantin Ibu Siti

(Budi sedang berjalan terburu-buru sambil membawa semangkuk bakso panas. Tiba-tiba ia tersandung kakinya sendiri)

Budi: "Aduuuh!" (Baksonya tumpah, lututnya lecet, dan Budi meringis kesakitan)

Ibu Siti: (Berlari menghampiri) "Astaga Budi! Kamu tidak apa-apa?"

(Teman-teman Budi yang seagama lewat, tapi mereka sedang asyik bercanda dan tidak melihat Budi. Ahmad, Clarissa, dan Feli yang sedang di dekat sana langsung berlari menolong)

Ahmad: "Budi! Kamu luka ya?" (Membantu Budi duduk)

Feli: "Tunggu, aku ambilkan kotak P3K di ruang UKS." (Mada berlari cepat)

Clarissa: "Jangan nangis, Bud. Nanti aku belikan minum ya, supaya kamu nggak kaget."

Budi: (Menunduk malu) "Kalian... kenapa kalian nolongin aku? Tadi kan aku sudah jahat sama kalian."

(Feli datang membawa obat merah dan kapas. Ibu Siti memperhatikan mereka sambil tersenyum)

Ibu Siti: "Budi, kamu lihat kan? Saat kita jatuh, yang menolong kita bukan 'label' agama kita, tapi 'tangan' sahabat kita. Luka itu rasanya sama sakitnya bagi siapa pun, dan kebaikan itu rasanya sama indahnya dari siapa pun."

Ahmad: "Kita semua bersaudara di sekolah ini, Bud. Jadi nggak usah pilih-pilih teman lagi ya?"

Budi: (Sambil diobati oleh Feli) "Maafin aku ya, teman-teman. Aku salah. Ternyata punya teman yang beda-beda itu asyik, karena saat aku susah, kalian semua ada buat aku."

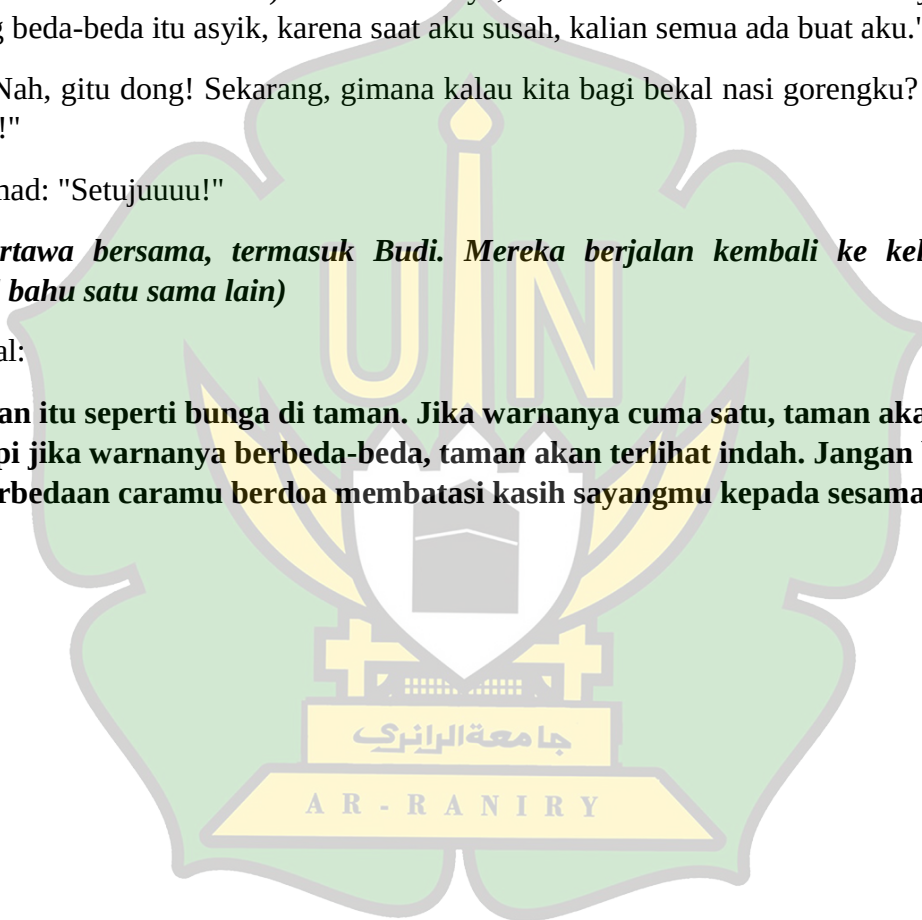
Clarissa: "Nah, gitu dong! Sekarang, gimana kalau kita bagi bekal nasi gorengku? Aku bawa banyak nih!"

Feli & Ahmad: "Setujuuuu!"

(Semua tertawa bersama, termasuk Budi. Mereka berjalan kembali ke kelas sambil merangkul bahu satu sama lain)

Pesan Moral:

"Berteman itu seperti bunga di taman. Jika warnanya cuma satu, taman akan terasa sepi. Tapi jika warnanya berbeda-beda, taman akan terlihat indah. Jangan biarkan perbedaan caramu berdoa membatasi kasih sayangmu kepada sesama."



LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SD/MI

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : V/Genap

Materi Pokok : Berteman Tanpa Membedakan Agama

A. Identitas LKPD

Nama Kelompok :

Kelas :

Hari/Tanggal :

B. Petunjuk Kerja

1. Tuliskan nama siswa, kelas, tanggal/hari pada kolom yang tersedia!
2. Perhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru!
3. Kerjakan tugas dengan tepat dan penuh tanggung jawab!
4. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

Bacalah cerita singkat di bawah ini dengan saksama!

Persahabatan di Lapangan Bola

Di hari Minggu, Made (Hindu) dan Edo (Kristen) sedang bermain bola di lapangan. Tak lama kemudian, datanglah Ahmad (Islam). Saat mereka asyik bermain, terdengar suara Azan Zuhur. Ahmad harus berhenti bermain untuk pergi ke masjid. Made dan Edo adalah teman yang baik.

Pertanyaan:

1. Apa yang sebaiknya dilakukan Made dan Edo saat mendengar suara Azan tersebut?

Jawaban:

2. Apakah perbedaan agama menghalangi mereka untuk menjadi tim basket yang hebat? Mengapa?

Jawaban:

3. Sebutkan satu contoh sikapmu jika temanmu yang berbeda agama merayakan hari besarnya!

Jawaban:

54
sikus ij

LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SD/MI

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : V/Genap

Materi Pokok : Berteman Tanpa Membedakan Agama

A. Identitas LKPD

Nama Kelompok :

Kelas :

Hari/Tanggal :

B. Petunjuk Kerja

1. Tuliskan nama siswa, kelas, tanggal/hari pada kolom yang tersedia!
2. Perhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru!
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang kamu pilih.
4. Kerjakan tugas dengan tepat dan penuh tanggung jawab!
5. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

No	Pertanyaan	Benar	Salah
1	Mengajak teman bermain tanpa melihat apa agama yang ia anut.		
2	Membantu teman yang terjatuh meskipun ia berbeda keyakinan dengan kita.		
3	Menganggap agama sendiri paling baik dan mengejek tata cara ibadah teman yang berbeda.		
4	Tidak mau belajar kelompok di rumah teman karena di rumahnya terdapat simbol agama yang berbeda.		
5	Menunggu dengan tenang saat teman sedang melaksanakan ibadah sebelum melanjutkan bermain.		

Rahybi Ahmad Fikri
Kelas : V

SOAL SIKLUS 1

70

Pilihlah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Bagaimana sikap kita jika memiliki teman yang cara berdoanya berbeda dengan kita?
 - a. Menjauhinya
 - b. Mengejeknya
 - ☒ c. Tetap berteman baik
 - d. Memintanya ikut cara kita
2. Indonesia memiliki beragam agama, sikap yang benar terhadap keberagaman tersebut adalah...
 - ☒ a. Toleransi
 - b. Bermusuhan
 - c. Membeda-bedakan
 - d. Pilih-pilih teman
3. Saat teman yang berbeda agama sedang beribadah, kita sebaiknya...
 - a. Mengajaknya bermain
 - ☒ b. Tidak mengganggu
 - c. Berteriak di depannya
 - d. Menyuruhnya cepat selesai
4. Kebaikan dan tolong-menolong sebaiknya dilakukan kepada...
 - a. Teman yang agamanya sama saja
 - b. Teman yang kaya saja
 - ☒ c. Semua teman tanpa kecuali
 - d. Teman yang sering memberi jajan
5. Sila pertama Pancasila mengajarkan kita untuk...
 - a. Memaksa agama orang lain
 - b. Menghormati kebebasan beragama
 - ☒ c. Berteman dengan satu agama saja
 - d. Tidak perlu berdoa

6. Apa yang kamu lakukan jika melihat teman beda agama kesulitan membawa buku...

- a. Pura-pura tidak melihat
- b. Menertawakannya
- ✓ ☒ c. Segera membantunya
- d. Menunggu teman lain membantu

7. Bolehkah kita merusak tempat ibadah agama lain...

- a. Boleh sekali
- b. Boleh kalau tidak ada orang
- ✓ ☒ c. Tidak boleh karena melanggar aturan
- d. Tergantung situasi

8. Contoh kerja sama tanpa membedakan agama di sekolah adalah...

- ✓ ☒ a. Piket kelas Bersama
- b. Mencontek saat ujian
- c. Bermain hanya dengan kelompok sendiri
- d. Berdiskusi cara mengejek orang lain

9. Jika semua orang di dunia ini agamanya sama, maka dunia akan terasa...

- X ☒ a. Sangat seru
- b. Kurang beragam
- c. Lebih baik
- d. Tidak ada bedanya

10. Tujuan kita berteman dengan orang yang berbeda agama adalah...

- X ☒ a. Mencari musuh
- b. Menambah persaudaraan
- c. Agar dipuji guru
- d. Mendapat uang

K 1011

60

SOAL SIKLUS 1 (Post test)

Pilihlah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Semboyan "Bhinneka Tunggal Ika" artinya adalah...

- ☒ a. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua
- b. Berbeda-beda tapi tetap bermusuhan
- c. Sama saja meskipun berbeda
- d. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh

2. Menghargai teman yang sedang merayakan hari raya agamanya adalah contoh sikap...

- a. Mandiri
- b. Toleransi
- ☒ c. Disiplin
- d. Berani

3. Edo beragama Kristen dan Made beragama Hindu. Saat bekerja kelompok, sikap mereka harus...

- a. Saling curiga
- ☒ b. Saling menghargai pendapat
- c. Berhenti bicara satu sama lain
- d. Bekerja sendiri-sendiri saja

4. Manfaat berteman tanpa membedakan agama di kelas adalah...

- a. Kelas menjadi ricuh
- b. Suasana belajar menjadi damai dan rukun
- ☒ c. Guru menjadi marah
- d. Tidak punya teman bicara

5. Apa yang harus kita ucapkan jika teman beda agama merayakan hari besarnya...

- ☒ a. "Selamat merayakan hari rayamu"
- b. "Kenapa kamu merayakannya?"
- c. "Hari rayamu aneh sekali"
- d. Diam saja tidak peduli

6. Saat teman beda agama jatuh dari sepeda, tindakan yang sesuai dengan kemanusiaan adalah...

- a. Menanyakan agamanya dulu baru menolong
- ✓ ☒ b. Menolongnya dengan tulus
- c. Meninggalkannya karena beda agama
- d. Menertawakannya bersama teman lain

7. Agama mengajarkan kita untuk saling...

- X
- a. Menyakiti
 - b. Mengasihi
 - c. Menghina
 - ☒ d. Bersaing

8. Keberagaman agama di sekolah sebaiknya kita anggap sebagai...

- ✓
- a. Masalah besar
 - b. Penghalang pertemanan
 - ☒ c. Kekayaan bangsa yang indah
 - d. Hal yang memalukan

9. Jika ada teman yang mengajak kita menjauhi seseorang karena beda agama, kita harus...

- ✓
- a. Mengikuti ajakannya
 - ☒ b. Menolak dan menasihatinya agar tetap rukun
 - c. Ikut mengejek teman tersebut
 - d. Tidak mau berteman dengan keduanya

10. Menjaga kerukunan umat beragama adalah tanggung jawab...

- X
- a. Polisi saja
 - ☒ b. Guru agama saja
 - ☒ c. Seluruh rakyat Indonesia
 - d. Orang tua saja

90

an
nyaan berikut!

etangga yang sedang beribadan
etangga yang berbeda agama yang sakit
nan yang berbeda agama salat jum'at berjama
nan yang yang berbeda agama

Bersama teman
ang benar dalam menghargai perbedaan agama

b. 1), 2), dan 4) c. 2), 3), dan 5)

uslim yang bertetangga dengan seorang y
ari minggu sore tetangganya tersebut mengada
i tidak membuat keributan ketika acara terseb
andi adalah....

perbedaan c. Meyakini kebenaran
n diri sendiri d. menghargai pemelu

yang dilakukan Bersama-sama tanpa membed

AR - RANIRY

berjamaah

1. Sikap seseorang anak yang shaleh terhadap teman kelasnya yang berbeda agama adalah....

2. Perhatikan pertanyaan berikut!

- X

a. 1), 2), dan 3) b. 1), 2), dan 4) c. 2), 3), dan 5) d. 3), 4), dan 5)

-

4. Contoh kegiatan yang dilakukan Bersama-sama tanpa membedakan agama adalah.....

- 

- ke

- a. Suku b. Agama c. Manusia ☒ d. Negara/Bangsa

6. Cara kita untuk saling menghormati dan menghargai pelaksanaan ibadah pemeluk agama lain di lingkungan tempat tinggal dengan cara.....

- a. Melarang b. Melarang c. Membiarkan ☒ d. Membenarkan

7. Disebelah kampung Ghozali yang mayoritas penduduknya beragama non muslim bermaksud membangun jembatan. Panitia pembangunan jembatan datang ke rumah Ghozali untuk meminta sumbangan, Ghozali memiliki uang tabungan tetap sudah diniatkan untuk membeli seragam sekolah baru. Sikap terbaik Ghozali dalam menyikapinya adalah....

- a. Mengacuhkannya
☒ b. Membantu sebisanya
c. Menolak karena bukan daerahnya
d. Meminta maaf dan tidak membantu

8. Sikap saling menerima dan menghargai perbedaan antar sesama manusia dapat menciptakan.....

- a. Perbedaan b. Persamaan c. Perdamaian d. Pertentangan

9. Kemarin ada tetangga fauzan yang beragama Kristen protestan meninggal dunia. Hari ini tepat hari kelahiran fauzan, dan dia berniat mengadakan syukuran dengan mengundang teman kelasnya makan Bersama. Sikap terbaik yang dilakukan fauzan adalah....

- ☒ a. Memindahkan acara syukurannya di hari lain
b. Mengomel dalam hati karena batal mengadakan syukuran
c. Tetap melaksanakan syukuran tanpa memperdulikan tetangganya
d. Membatalkan acara syukuran dan menyumbang uangnya kepada tetangganya yang sedang membutuhkan

10. Keuntungan yang didapatkan jika berteamn tanpa membedakan agama adalah, kecuali....

- a. Dicintai banyak orang ☒ c. Mudah menjalankan agama
b. Mempertebal keimanan d. Mempererat tali persaudaraan

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SELAMA PROSES MENGAJAR
MENGUNAKAN METODE ROLE PLAY**

SIKLUS I

Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas / Semester : V / Genap
Bab 8 : Senangnya Berteman
Sub Bab : Berteman Tanpa Membedakan Agama
Alokasi waktu : 2 X 35 JP

A. PENGANTAR

Kegiatan observasi yang dilaksanakan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode Role Play. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam pembelajaran bukan menilai guru dan kualitas guru dalam melaksanakan pembelajaran

B. PETUNJUK

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pilihan ibu !

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

No	Indikator Kegiatan	Keterangan			
(1)	(2)	(3)			
1	Kegiatan Awal	1	2	3	4
	1. Guru Mengucapkan salam			✓	
	2. Guru Menyiapkan kelengkapan kegiatan pembelajaran			✓	
	3. Guru mengajak siswa Berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran			✓	
	4. Guru Melaksanakan ice breaking agar siswa memulai pembelajaran dengan semangat			✓	
	5. Guru Mengecek kehadiran siswa			✓	
	6. Guru memotivasi siswa dengan Menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
	7. Guru Mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi sebelumnya		✓		
	8. Guru menyampaikan materi pembelajaran hari ini yaitu: "Berteman Tanpa Membedakan Agama"		✓		
	9. Memberikan contoh penerapan materi yang akan dibahas dalam kehidupan sehari-hari		✓		
2	Kegiatan Inti				
	1. Guru mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar, setiap kelompok terdiri 4-5 orang siswa		✓		
	2. Guru menjelaskan mengenai pengertian "Berteman Tanpa Membedakan Agama" serta mengaitkan dalam kegiatan sehari-hari		✓		

3. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa		✓		
4. Guru membagikan materi ajar kepada setiap kelompok			✓	
5. Guru meminta siswa untuk membaca teks atau naskah drama yang diberikan oleh guru			✓	
6. Guru menjelaskan aturan permainan dan Batasan waktu		✓		
7. Guru memberikan waktu kepada siswa Ketika berdiskusi			✓	
8. Guru memanggil setiap kelompok secara bergiliran untuk bermain peran			✓	
9. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang tampil		✓		
10. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok serta memberi pengarahan			✓	
11. Guru mengawasi setiap kelompok secara bergiliran		✓		
12. Guru memberi bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan		✓		
13. Guru memandu siswa dalam menyampaikan hasil kerja dalam kelompok		✓		
14. Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk penerapan metode Role Play secara prosedur		✓		
15. Kesesuaian Modul Ajar dengan pelaksanaan		✓		

	16. Guru dan siswa membahas LKPD yang telah dibagikan sebelumnya			✓	
3	Kegiatan Penutup				
	17. Guru menyampaikan penguatan yang berkaitan dengan materi		✓		
	18. Guru memberi penghargaan/reward kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi			✓	
	19. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa kafaratul majelis			✓	
	20. Guru mampu mengelola waktu dengan tepat		✓		
Jumlah		71			
Nilai Rata-rata		57			
Kategori		Cukup			

C. SARAN DAN KOMENTAR

Aceh Besar, 13 April 2016

Pengamat Observasi

Rahmawati

Rahmawati, S.Pd.I

NIP.197809072025212042

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SELAMA PROSES MENGAJAR
MENGUNAKAN METODE ROLE PLAY**

SIKLUS 1

Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas / Semester : V / Genap
Bab 8 : Senangnya Berteman
Sub Bab : Berteman Tanpa Membedakan Agama
Alokasi waktu : 2 X 35 JP

A. PENGANTAR

Kegiatan observasi yang dilaksanakan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode Role Play. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam pembelajaran bukan menilai guru dan kualitas guru dalam melaksanakan pembelajaran

B. PETUNJUK

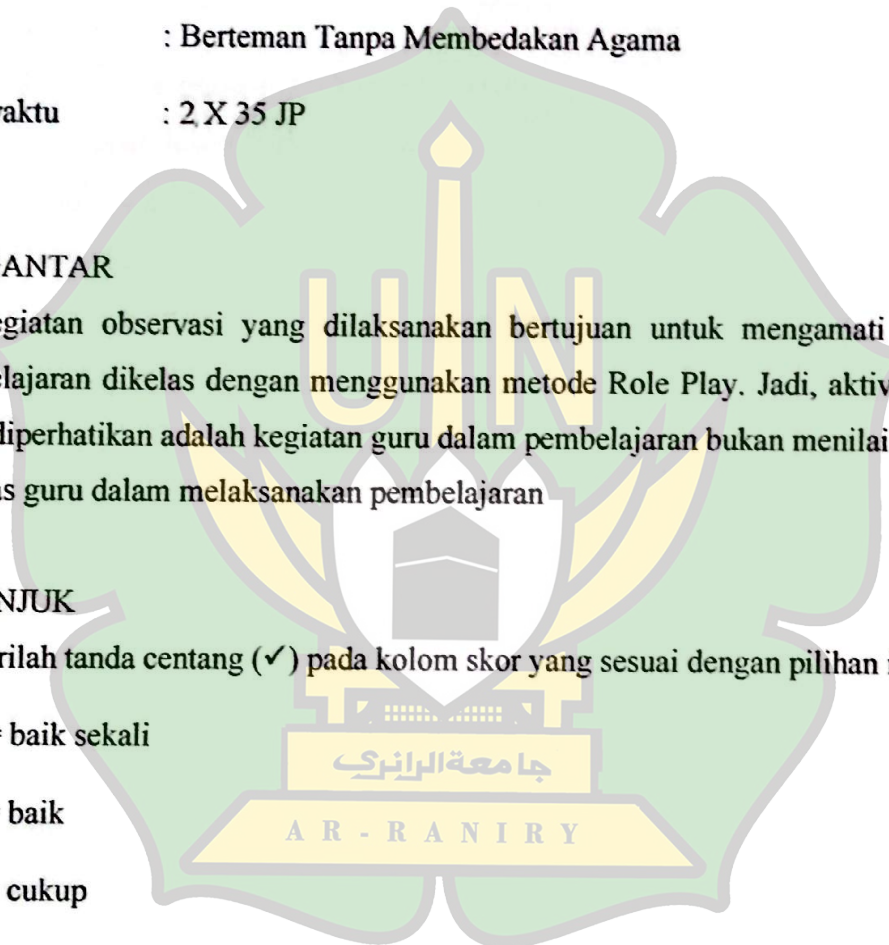
Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pilihan ibu !

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang



No	Indikator Kegiatan	Keterangan			
(1)	(2)	(3)			
1	Kegiatan Awal	1	2	3	4
	a. Siswa merapikan kelas			✓	
	b. Siswa berdoa dengan tertib			✓	
	c. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru		✓		
2	Kegiatan Inti				
	a. Siswa duduk berkelompok dengan tertib		✓		
	b. Siswa aktif dalam berkelompok		✓		
	c. Siswa bersedia dalam berkerja sama dengan kelompok masing-masing		✓		
	d. Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing			✓	
	e. Siswa mampu mengerjakan LKPD		✓		
	f. Siswa mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok		✓		
	g. Siswa dari kelompok lain mampu memberikan tanggapan		✓		
3	Kegiatan Penutup				
	a. Guru mampu guru dalam menyimpulkan serta penguatan yang berkaitan dengan materi			✓	
	b. Guru mampu dalam memberikan reward kepada siswa		✓		
	c. Guru mampu menutup pembelajaran			✓	

Jumlah	31
Nilai Rata-rata	60
Kategori	Cukup

C. SARAN DAN KOMENTAR

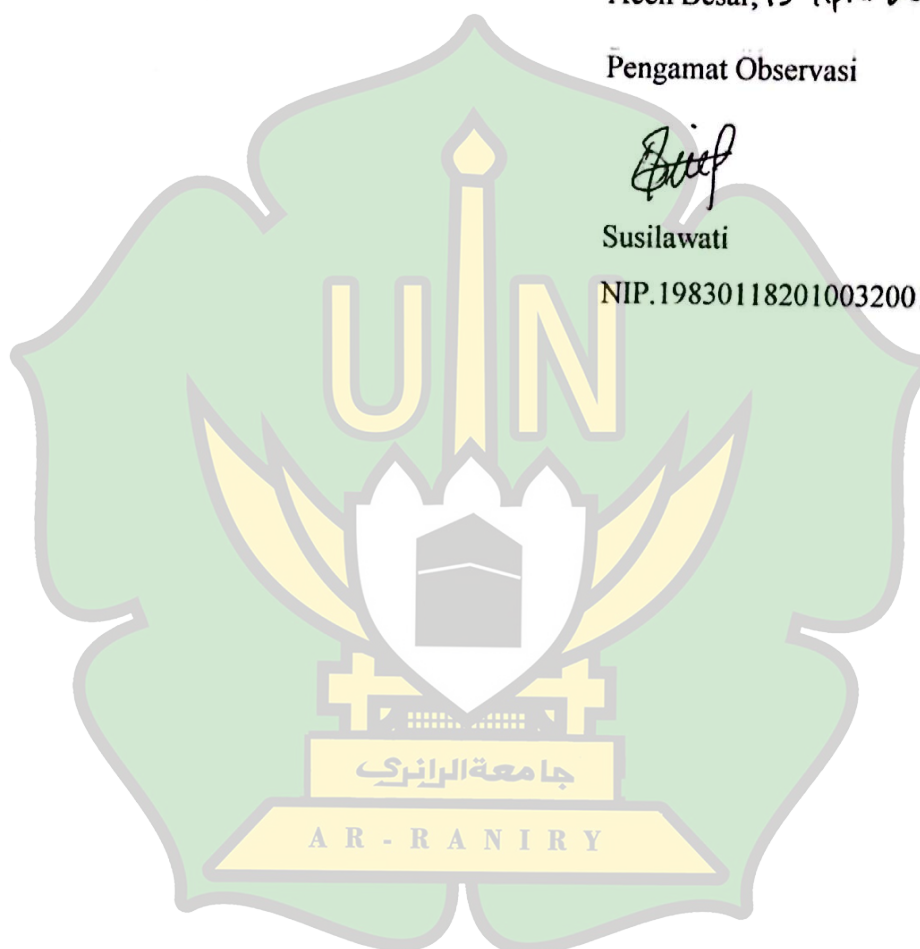
Acch Besar, 13 April 2024

Pengamat Observasi



Susilawati

NIP.198301182010032001



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SELAMA PROSES MENGAJAR
MENGUNAKAN METODE ROLE PLAY**

SIKLUS II

Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas / Semester : V / Genap
Bab 8 : Senangnya Berteman
Sub Bab : Berteman Tanpa Membedakan Agama
Alokasi waktu : 2 X 35 JP

A. PENGANTAR

Kegiatan observasi yang dilaksanakan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode Role Play. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam pembelajaran bukan menilai guru dan kualitas guru dalam melaksanakan pembelajaran

B. PETUNJUK

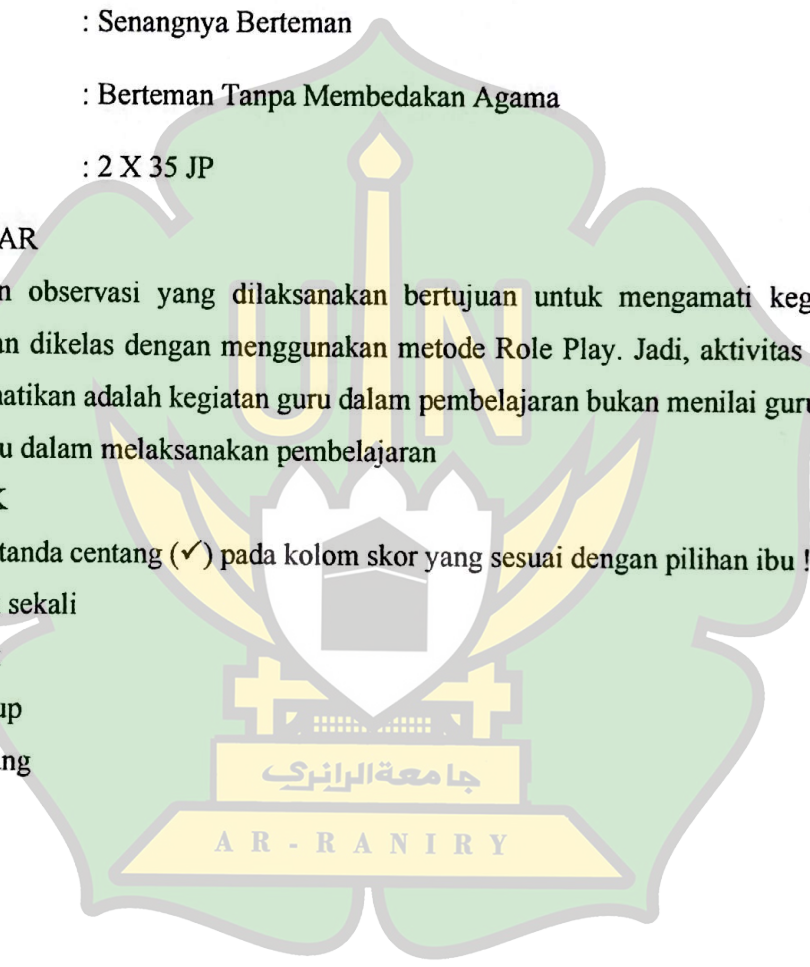
Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pilihan ibu !

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang



No	Indikator Kegiatan	Keterangan			
(1)	(2)	(3)			
1	Kegiatan Awal	1	2	3	4
	1. Guru Mengucapkan salam				✓
	2. Guru Menyiapkan kelengkapan kegiatan pembelajaran				✓
	3. Guru mengajak siswa Berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran				✓
	4. Guru Melaksanakan ice breaking agar siswa memulai pembelajaran dengan semangat				✓
	5. Guru Mengecek kehadiran siswa				✓
	6. Guru memotivasi siswa dengan Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
	7. Guru Mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi sebelumnya				✓
	8. Guru menyampaikan materi pembelajaran hari ini yaitu: "Berteman Tanpa Membedakan Agama"				✓
	9. Memberikan contoh penerapan materi yang akan dibahas dalam kehidupan sehari-hari			✓	
2	Kegiatan Inti				
	10. Guru mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar, menggunakan kertas penomoran yang setiap kelompok terdiri 4-5 orang siswa				✓
	11. Guru menjelaskan mengenai pengertian "Berteman Tanpa Membedakan Agama" serta mengaitkan dalam kegiatan sehari-hari			✓	

12. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa				✓
13. Guru membagikan materi ajar kepada setiap kelompok				✓
14. Guru meminta siswa untuk membaca teks atau naskah drama yang diberikan oleh guru				✓
15. Guru menjelaskan aturan permainan dan Batasan waktu				✓
16. Guru memberikan waktu kepada siswa Ketika berdiskusi				✓
17. Guru memanggil setiap kelompok secara bergiliran menggunakan kertas penomoran untuk bermain peran				✓
18. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang tampil		✓		
19. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok serta memberi pengarahan				✓
20. Guru mengawasi setiap kelompok secara bergiliran				✓
21. Guru memberi bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan				✓
22. Guru memandu siswa dalam menyampaikan hasil kerja dalam kelompok				✓
23. Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk penerapan metode Role Play secara prosedur			✓	
24. Kesesuaian Modul Ajar dengan pelaksanaan			✓	

	25. Guru dan siswa membahas LKPD yang telah dibagikan sebelumnya				✓
3	Kegiatan Penutup				
	26. Guru menyampaikan penguatan yang berkaitan dengan materi			✓	
	27. Guru memberi penghargaan/reward kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi				✓
	28. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa kafaratul majelis				✓
	29. Guru mampu mengelola waktu dengan tepat				✓
Jumlah		108			
Nilai Rata-rata		93			
Kategori		Baik Sekali			

C. SARAN DAN KOMENTAR

Aceh Besar, 15 April 2024

Pengamat Observasi

Rahmawati

Rahmawati, S.Pd.I

NIP.197809072025212042

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SELAMA PROSES MENGAJAR
MENGUNAKAN METODE ROLE PLAY**

SIKLUS II

Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas / Semester : V / Genap
Bab 8 : Senangnya Berteman
Sub Bab : Berteman Tanpa Membedakan Agama
Alokasi waktu : 2 X 35 JP

A. PENGANTAR

Kegiatan observasi yang dilaksanakan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode Role Play. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam pembelajaran bukan menilai guru dan kualitas guru dalam melaksanakan pembelajaran

B. PETUNJUK

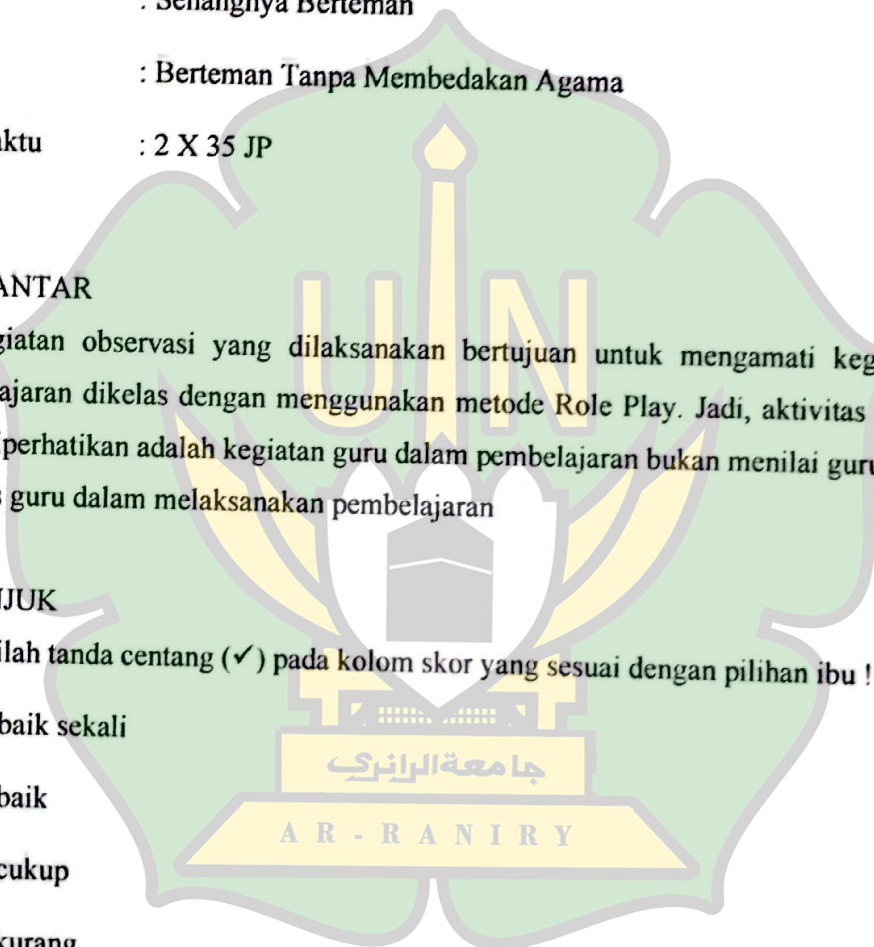
Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pilihan ibu !

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang



No	Indikator Kegiatan	Keterangan			
(1)	(2)	(3)			
1	Kegiatan Awal	1	2	3	4
	a. Siswa merapikan kelas			✓	
	b. Siswa berdoa dengan tertib				✓
	c. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru			✓	
2	Kegiatan Inti				
	a. Siswa duduk berkelompok dengan tertib				✓
	b. Siswa aktif dalam berkelompok				✓
	c. Siswa bersedia dalam berkerja sama dengan kelompok masing-masing				✓
	d. Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing			✓	
	e. Siswa mampu mengerjakan LKPD				✓
	f. Siswa mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan teratur				✓
	g. Siswa dari kelompok lain mampu memberikan tanggapan				✓
3	Kegiatan Penutup				
	a. Guru mampu guru dalam menyimpulkan serta penguatan yang berkaitan dengan materi			✓	
	b. Guru mampu dalam memberikan reward kepada siswa				✓
	c. Guru mampu menutup pembelajaran				✓

Jumlah	48
Nilai Rata-rata	92
Kategori	Baik Sekali

C. SARAN DAN KOMENTAR

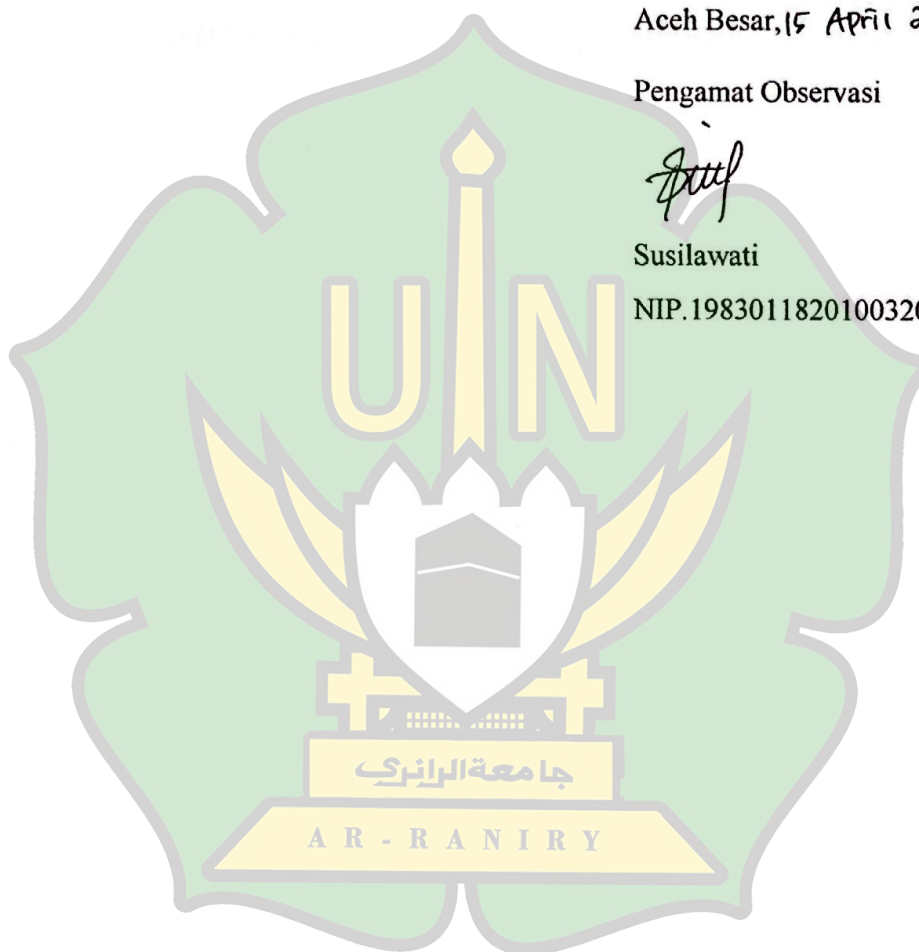
Aceh Besar, 15 April 2026

Pengamat Observasi



Susilawati

NIP.198301182010032001



DOKUMENTASI SIKLUS I



Pengamat Guru dan Siswa



Siswa mengerjakan soal Pre test



Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan memperlihatkan gambar



Guru membagikan siswa dalam beberapa kelompok



Siswa berdiskusi mengenai naskah drama yang diberikan oleh guru



Siswa menampilkan drama kedepan kelas



Siswa Mengerjakan LKPD Bersama teman kelompoknya



Siswa mempresentasikan LKPD kedepan kelas



Siswa mengerjakan Post test

DOKUMENTASI SIKLUS II



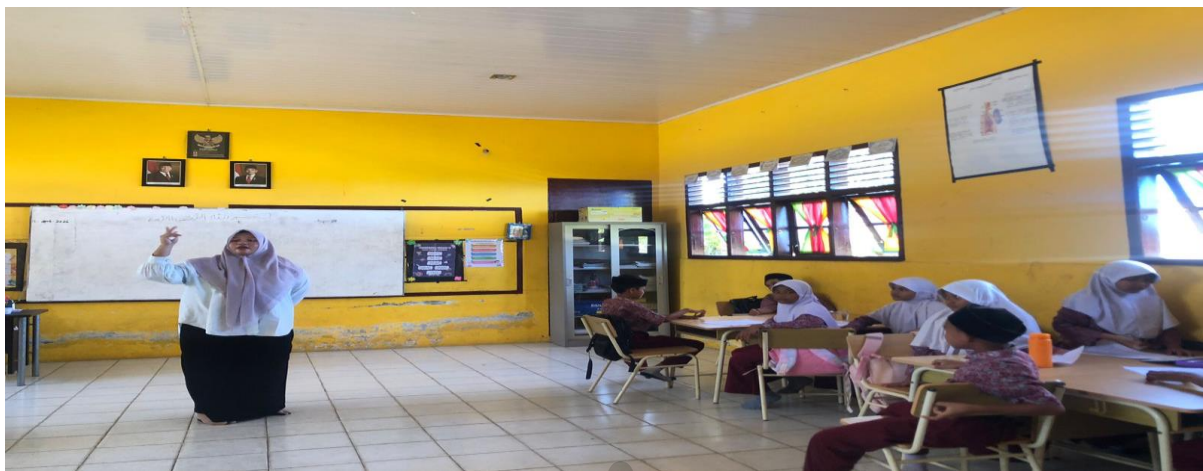
Pengamat Guru dan Siswa



Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok



Guru menjelaskan materi sambil memperlihatkan gambar



Guru menjelaskan aturan dalam bermain drama



Siswa berdiskusi dalam kelompok masing-masing mengenai pemeran drama



Siswa menampilkan drama kedepan kelas



Siswa mengerjakan LKPD Bersama teman kelompoknya



Siswa mempresentasikan LKPD kelompoknya



Siswa Mengerjakan Soal Post Test