

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PERAN (*ROLE-PLAYING*) PADA SISWA KELAS V SDN 143/VIII TELUK KEMBANG JAMBU

*¹MARLITA

*¹SDN. 143/VIII TELUK KEMBANG JAMBU, TEBO, JAMBI, INDONESIA

Email Correspondence: marlitazoya@gmail.com

SUBMISSION
23-12-2024
REVISION
8-1-2025
PUBLISHED
13-1-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN 143/VIII Teluk Kembang Jambu melalui pendekatan bermain peran (*role-playing*). Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model McTaggart, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam satu siklus dengan empat kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi dan catatan lapangan guru, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme, keterlibatan aktif, dan rasa percaya diri yang lebih tinggi. Aktivitas bermain peran memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep agama secara konkret melalui simulasi situasi nyata, seperti membantu teman, mempraktikkan tata cara ibadah, dan menghadapi dilema moral. Selain meningkatkan minat belajar, metode ini juga memperbaiki dinamika kelas dengan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Kesimpulannya, pendekatan bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, serta dapat diadaptasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan pada berbagai mata pelajaran.

Kata Kunci: Bermain Peran, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam, Role Playing

LATAR BELAKANG

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang penting dalam membentuk karakter, moral, dan spiritual peserta didik. Di sekolah dasar, PAI berperan sebagai fondasi bagi peserta didik untuk memahami nilai-nilai agama dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya, banyak peserta didik yang menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran PAI. Fenomena ini juga terjadi di kelas V SDN 143/VIII Teluk Kembang Jambu, di mana peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan sulit terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar ini menjadi kendala utama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Rendahnya minat belajar peserta didik dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan ceramah. Pendekatan ini membuat pembelajaran kurang menarik karena peserta didik hanya berperan sebagai pendengar pasif. Akibatnya, suasana kelas

menjadi monoton, dan peserta didik kehilangan semangat untuk belajar. Selain itu, materi PAI yang terkadang dianggap abstrak, seperti konsep iman, ibadah, dan akhlak mulia, membuat peserta didik merasa kesulitan untuk memahaminya. Kurangnya keterhubungan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari juga menjadi penyebab mengapa peserta didik merasa bahwa PAI kurang relevan dengan pengalaman mereka. Semua faktor ini berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.

Dalam konteks pembelajaran, minat belajar adalah salah satu elemen penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik. Minat belajar mendorong peserta didik untuk lebih terlibat, aktif, dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Menurut teori motivasi belajar, peserta didik cenderung lebih berminat pada pembelajaran ketika mereka merasa terlibat secara emosional dan intelektual. Untuk itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat belajar adalah bermain peran (*role-playing*). Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan memainkan peran dalam situasi tertentu yang relevan dengan materi yang diajarkan (Faizah, 2023; Hakim, 2014).

Bermain peran adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam simulasi situasi nyata untuk memahami konsep atau nilai tertentu. Dalam konteks pembelajaran PAI, *role-playing* memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, yang dapat membantu peserta didik menghubungkan konsep-konsep agama dengan kehidupan mereka sehari-hari. Menurut (Muhamad Azin & Eko Subiantoro, 2023; Najmudin, 2019), *role-playing* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik karena melibatkan peserta didik secara emosional dan kognitif. Aktivitas ini mendorong peserta didik untuk berpikir, berbicara, dan bertindak sesuai dengan peran yang dimainkan, sehingga mereka merasa lebih terlibat dalam pembelajaran (Mahisarani et al., 2023; Wahyuni et al., 2022). Dengan demikian, *role-playing* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti PAI.

Dalam penelitian ini, *role-playing* akan diterapkan dengan menggunakan skenario-skenario yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Misalnya, peserta didik akan memainkan peran dalam situasi yang menuntut penerapan nilai-nilai akhlak mulia, seperti membantu teman yang kesulitan, meminta maaf ketika berbuat salah, atau berbagi dengan sesama. Selain itu, peserta didik juga akan diajak untuk memainkan peran dalam praktik ibadah, seperti tata cara wudhu dan sholat berjamaah. Skenario lainnya melibatkan situasi yang mengajarkan kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat, seperti gotong royong atau mengunjungi tetangga yang sakit. Dengan skenario-skenario ini, peserta didik akan belajar bagaimana

menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang menyenangkan dan bermakna (Ernani & Syarifuddin, 2016; Rofiq & Mashuri, 2021).

Manfaat dari bermain peran dalam pembelajaran PAI sangat beragam. Pertama, metode ini membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif, di mana peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktif berpartisipasi (Karnia et al., 2023). Hal ini meningkatkan keterlibatan emosional mereka dalam pembelajaran, yang pada akhirnya mendorong minat belajar. Kedua, *role-playing* memberikan pengalaman belajar yang konkret, yang membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Ketiga, aktivitas ini juga melatih keterampilan sosial peserta didik, seperti kerja sama, empati, dan komunikasi. Peserta didik diajak untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka, saling memberikan dukungan, dan menghargai perbedaan pendapat.

Selain itu, *role-playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai situasi yang mungkin mereka hadapi dalam kehidupan nyata (Karomah et al., 2023). Melalui simulasi ini, mereka dapat belajar bagaimana mengambil keputusan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Aktivitas ini juga memberikan rasa percaya diri kepada peserta didik, karena mereka diberi kesempatan untuk tampil dan menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Dengan demikian, *role-playing* tidak hanya meningkatkan minat belajar peserta didik, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan hidup yang penting untuk masa depan mereka (Hasibuan et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas V SDN 143/VIII Teluk Kembang Jambu melalui pendekatan bermain peran. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan peserta didik tidak hanya merasa lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga mampu memahami materi dengan lebih baik dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan relevan bagi peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inspiratif dan kontekstual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama: Perencanaan (Planning), Tindakan (Action), Observasi (Observation), dan Refleksi (Reflection) (Rukminingsih et al., 2020; Sugiyono, 2010). Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN 143/VIII Teluk Kembang Jambu melalui pendekatan bermain peran (*role-playing*). Penelitian ini

dilakukan dalam satu siklus yang terdiri dari empat kali pertemuan, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi dan catatan lapangan guru. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan minat belajar peserta didik selama penelitian berlangsung.

Pada tahap perencanaan (planning), peneliti bersama guru kelas menyusun rencana tindakan yang terstruktur untuk setiap pertemuan. Langkah pertama adalah menentukan skenario *role-playing* yang relevan dengan materi PAI yang diajarkan, seperti akhlak mulia, tata cara ibadah, dan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari. Skenario yang dirancang melibatkan peserta didik secara aktif dalam memainkan peran tertentu untuk menggambarkan situasi nyata yang berkaitan dengan nilai-nilai Islam. Selain itu, instrumen penelitian, seperti lembar observasi dan format catatan lapangan, juga disiapkan untuk mendokumentasikan perubahan perilaku dan tingkat minat belajar peserta didik. Peneliti juga melakukan koordinasi dengan guru untuk memastikan bahwa skenario *role-playing* dapat diterapkan dengan lancar dalam pembelajaran.

Tahap tindakan (action) merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun. Setiap pertemuan dimulai dengan pengenalan materi, penjelasan tujuan pembelajaran, dan pembagian peran untuk skenario *role-playing*. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik tentang cara memainkan peran mereka, kemudian memfasilitasi proses *role-playing*. Setelah aktivitas bermain peran selesai, peserta didik diajak untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka selama bermain peran, makna dari skenario yang dimainkan, dan bagaimana nilai-nilai Islam dapat diterapkan dalam kehidupan mereka. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Observasi dilakukan selama aktivitas berlangsung untuk mencatat tingkat partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan emosional peserta didik.

Tahap observasi (observation) dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti dan guru menggunakan lembar observasi untuk mencatat respons peserta didik terhadap aktivitas *role-playing*, seperti tingkat keterlibatan mereka dalam bermain peran, keberanian untuk tampil di depan teman-teman mereka, dan kemampuan mereka untuk memahami nilai-nilai yang diajarkan. Catatan lapangan digunakan untuk mendokumentasikan situasi-situasi unik yang terjadi selama proses pembelajaran, termasuk tantangan atau hambatan yang dihadapi peserta didik dalam bermain peran. Data yang dikumpulkan dari observasi dan catatan lapangan memberikan gambaran yang komprehensif tentang perubahan minat belajar peserta didik selama penelitian.

Tahap terakhir adalah refleksi (reflection), di mana peneliti dan guru menganalisis data yang diperoleh untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk menentukan apakah pendekatan bermain peran telah berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik atau apakah perlu

dilakukan penyesuaian dalam skenario atau strategi pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan pola-pola perubahan dalam minat belajar peserta didik, seperti peningkatan antusiasme, keterlibatan aktif, dan rasa percaya diri mereka selama proses pembelajaran.

Hasil dari tahap refleksi digunakan untuk merumuskan rekomendasi praktis bagi guru dalam menerapkan pendekatan bermain peran di kelas. Jika ditemukan bahwa *role-playing* efektif dalam meningkatkan minat belajar, pendekatan ini dapat dijadikan strategi pembelajaran yang berkelanjutan untuk mata pelajaran PAI dan mata pelajaran lainnya. Namun, jika ditemukan kendala tertentu, guru dapat menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penelitian ini dirancang dalam satu siklus dengan empat kali pertemuan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan bermain peran (*role-playing*). Setiap pertemuan memiliki fokus skenario dan tujuan yang berbeda, disesuaikan dengan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang relevan. Pada pertemuan pertama, peserta didik diperkenalkan dengan nilai-nilai akhlak mulia melalui skenario sederhana, seperti meminta maaf kepada teman setelah melakukan kesalahan atau membantu teman yang kesulitan dalam tugas sekolah. Guru memberikan skenario singkat, membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil, dan membimbing mereka memainkan peran. Setelah aktivitas bermain peran selesai, peserta didik diajak untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka, apa yang mereka pelajari, dan bagaimana nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Observasi dilakukan untuk mencatat keberanian peserta didik dalam tampil, tingkat keterlibatan mereka, dan pemahaman terhadap nilai-nilai yang diajarkan.

Pada pertemuan kedua, fokus pembelajaran adalah praktik ibadah, di mana peserta didik memainkan peran dalam simulasi tata cara wudhu dan sholat berjamaah. Guru memulai dengan memberikan penjelasan dan demonstrasi singkat mengenai langkah-langkah tata cara ibadah yang benar, kemudian meminta peserta didik untuk berlatih dalam kelompok. Setelah bermain peran, guru memberikan umpan balik untuk memperbaiki kesalahan dan menguatkan pemahaman peserta didik. Diskusi reflektif diadakan untuk membahas pentingnya ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Observasi mencatat ketelitian peserta didik dalam melaksanakan langkah-langkah ibadah, partisipasi mereka dalam diskusi, dan tingkat antusiasme selama kegiatan.

Pada pertemuan ketiga, peserta didik diajak untuk menghadapi dilema moral melalui *role-playing* yang mengharuskan mereka membuat keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam. Skenario yang digunakan mencakup situasi seperti memilih untuk berkata jujur meskipun berisiko atau membantu teman yang membutuhkan meskipun mereka sedang sibuk. Guru memberikan skenario, membagi peserta didik ke dalam kelompok atau individu, dan meminta mereka untuk memainkan peran yang telah ditentukan. Setelah

itu, peserta didik diajak untuk berdiskusi tentang keputusan yang mereka ambil dan alasan di baliknya. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih peserta didik berpikir kritis, mempertimbangkan nilai-nilai Islam dalam pengambilan keputusan, dan memahami konsekuensi dari tindakan mereka. Observasi mencatat respons peserta didik, kemampuan mereka menghubungkan nilai-nilai Islam dengan tindakan yang diambil, dan keberanian mereka untuk menyampaikan pendapat.

Pada pertemuan keempat, pembelajaran difokuskan pada kehidupan bermasyarakat, dengan skenario yang menggambarkan kegiatan sosial, seperti gotong royong atau mengunjungi tetangga yang sakit. Guru memberikan penjelasan tentang pentingnya kerja sama dan solidaritas dalam Islam, kemudian meminta peserta didik untuk memainkan peran dalam kelompok besar. Setelah aktivitas bermain peran selesai, peserta didik diajak untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka dan bagaimana nilai-nilai Islam dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Observasi mencatat tingkat kerja sama peserta didik, keterlibatan mereka dalam kelompok, dan pemahaman mereka tentang nilai-nilai solidaritas.

Keempat pertemuan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Melalui *role-playing*, peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep agama, tetapi juga belajar menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Data dari observasi dan catatan lapangan dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan pendekatan ini dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan rancangan ini, diharapkan peserta didik menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mempelajari PAI, serta mampu menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan mereka.

Data yang dikumpulkan melalui observasi dan catatan lapangan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Peneliti mengidentifikasi pola-pola perubahan dalam minat belajar peserta didik, seperti peningkatan antusiasme, keterlibatan aktif, dan keberanian mereka dalam bermain peran. Hasil analisis ini digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan pendekatan *role-playing* dalam meningkatkan minat belajar dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

HASIL DAN TEMUAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan bermain peran (*role-playing*) secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN 143/VIII Teluk Kembang Jambu. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan catatan lapangan guru, terlihat perubahan positif dalam tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya tampak pasif, kurang termotivasi, dan cenderung tidak terlibat dalam pembelajaran, mulai menunjukkan antusiasme, partisipasi aktif, dan keterlibatan emosional yang lebih tinggi selama setiap pertemuan.

Pada pertemuan pertama, peserta didik diperkenalkan dengan nilai-nilai akhlak mulia melalui skenario sederhana, seperti meminta maaf dan membantu teman. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik terlihat antusias saat pembagian peran dimulai. Sebagian besar dari mereka terlihat semangat untuk mencoba memerankan karakter yang diberikan, meskipun ada beberapa peserta didik yang awalnya malu atau enggan tampil di depan teman-temannya. Guru mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup setelah aktivitas bermain peran dimulai. Peserta didik yang awalnya hanya menonton mulai memberikan tepuk tangan dan sorakan dukungan untuk teman-teman mereka yang sedang memainkan peran. Setelah diskusi reflektif, peserta didik mampu mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam skenario yang dimainkan. Guru mencatat bahwa peserta didik tampak lebih memahami pentingnya nilai-nilai seperti meminta maaf dan membantu teman dalam kehidupan sehari-hari.

Pada pertemuan kedua, fokus pembelajaran adalah praktik ibadah melalui simulasi tata cara wudhu dan sholat berjamaah. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik semakin percaya diri untuk terlibat dalam aktivitas bermain peran. Mereka dengan antusias mengikuti demonstrasi guru tentang tata cara wudhu dan sholat, kemudian mempraktikkannya dalam kelompok kecil. Guru mencatat bahwa peserta didik terlihat lebih bersemangat ketika mereka diberi kesempatan untuk berlatih secara mandiri dengan teman-temannya. Suasana kelas menjadi lebih interaktif, dengan peserta didik yang saling mengingatkan dan membantu memperbaiki kesalahan teman-temannya selama praktik. Setelah aktivitas selesai, peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman tentang tata cara ibadah dan mampu menjelaskan langkah-langkah yang benar dengan lancar. Guru mencatat bahwa aktivitas ini berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik, karena mereka merasa mendapatkan pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada pertemuan ketiga, peserta didik diajak untuk menghadapi dilema moral melalui skenario bermain peran yang melibatkan pengambilan keputusan, seperti memilih untuk berkata jujur atau membantu teman. Hasil observasi mencatat bahwa peserta didik terlihat lebih berani dalam menyampaikan pendapat mereka selama diskusi reflektif setelah bermain peran. Guru mencatat bahwa peserta didik tidak hanya mampu mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam, tetapi juga dapat menjelaskan alasan di balik keputusan tersebut dengan percaya diri. Peserta didik yang awalnya pendiam mulai berpartisipasi aktif dalam diskusi, memberikan pendapat, dan menanggapi jawaban teman-temannya. Aktivitas ini juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan empati terhadap situasi yang dihadapi orang lain. Guru mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis, dengan peserta didik yang saling mendukung dan menghargai pandangan teman-temannya.

Pada pertemuan keempat, peserta didik memainkan peran dalam situasi sosial, seperti gotong royong atau mengunjungi tetangga yang sakit. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif dalam aktivitas ini, dengan sebagian besar dari mereka menunjukkan rasa semangat dan antusiasme yang tinggi. Guru mencatat bahwa peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok, berbagi tugas, dan menunjukkan sikap saling membantu. Diskusi reflektif setelah aktivitas ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya memahami pentingnya kerja sama dan solidaritas, tetapi juga merasa termotivasi untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru mencatat bahwa peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk mengambil peran aktif dalam kelompok mereka, menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran berhasil membangun rasa percaya diri dan keterlibatan sosial mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran memiliki dampak yang sangat positif terhadap minat belajar peserta didik. Observasi mencatat adanya peningkatan antusiasme, keterlibatan aktif, dan keberanian peserta didik dalam setiap pertemuan. Guru mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, dengan peserta didik yang terlihat lebih tertarik pada pembelajaran dan lebih aktif dalam berpartisipasi. Pendekatan ini juga berhasil membantu peserta didik memahami materi PAI dengan cara yang lebih relevan dan bermakna, karena mereka diajak untuk menghubungkan konsep-konsep agama dengan pengalaman nyata dalam kehidupan mereka.

Keberhasilan pendekatan ini juga terlihat dari perubahan sikap peserta didik terhadap pembelajaran. Guru mencatat bahwa peserta didik tampak lebih bersemangat untuk menghadiri kelas PAI, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka, dan lebih termotivasi untuk belajar. Aktivitas bermain peran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, yang membantu peserta didik merasa lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam pembelajaran. Guru juga mencatat bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan rasa tanggung jawab terhadap peran yang mereka mainkan, yang mencerminkan peningkatan minat mereka terhadap pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa pendekatan bermain peran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan, pendekatan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pelajaran, tetapi juga membangun rasa percaya diri, keterampilan sosial, dan motivasi belajar mereka. Guru mencatat bahwa metode ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik, sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap suasana kelas secara keseluruhan. Dengan hasil ini, pendekatan bermain peran dapat menjadi strategi pembelajaran yang dapat

diadopsi untuk mata pelajaran lain yang membutuhkan keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam dari peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menyoroti efektivitas pendekatan bermain peran (*role-playing*) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga peserta didik merasa lebih terlibat secara emosional dan kognitif. Bermain peran memberikan pengalaman belajar yang unik karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami situasi yang memungkinkan mereka untuk memahami konsep secara langsung. Pendekatan ini membuktikan bahwa ketika peserta didik dilibatkan dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan relevan, motivasi belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

Bermain peran memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi nilai-nilai yang diajarkan dalam PAI melalui pengalaman langsung. Dalam pembelajaran ini, mereka dapat memahami konsep abstrak, seperti akhlak mulia atau nilai-nilai sosial, dengan cara yang lebih konkret. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika mereka dapat menghubungkan konsep-konsep baru dengan pengalaman mereka. Dengan memainkan peran, peserta didik menjadi bagian aktif dalam pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk memahami makna nilai-nilai agama dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Metode bermain peran juga terbukti efektif dalam membangun rasa percaya diri peserta didik. Aktivitas ini memberikan kesempatan kepada mereka untuk tampil di depan teman-temannya, mengemukakan pendapat, dan mengambil peran dalam situasi tertentu. Kepercayaan diri ini sangat penting untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, melalui diskusi setelah aktivitas bermain peran, mereka dapat belajar mendengarkan dan menghargai pandangan orang lain. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, seperti komunikasi, kerja sama, dan empati, yang sangat penting dalam pembentukan karakter mereka.

Salah satu keunggulan dari pendekatan ini adalah kemampuannya untuk mengubah suasana kelas yang awalnya pasif menjadi dinamis dan penuh semangat. Aktivitas bermain peran membuat peserta didik merasa bahwa pembelajaran adalah pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Ini berbeda dengan metode tradisional seperti ceramah, yang sering kali membuat peserta didik merasa bosan dan tidak terlibat. Bermain peran memungkinkan mereka untuk bergerak, berbicara, dan berpikir, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik.

Pembelajaran melalui *role-playing* juga membantu peserta didik untuk memahami pentingnya nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata. Ketika mereka memainkan peran yang menggambarkan situasi sosial atau moral, mereka tidak hanya belajar tentang nilai-nilai tersebut, tetapi juga mengalami bagaimana nilai-nilai itu diterapkan. Misalnya, dalam memainkan peran tentang membantu teman atau menghadapi dilema moral, peserta didik dapat belajar mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam. Aktivitas ini melatih mereka untuk berpikir kritis dan reflektif, yang merupakan keterampilan penting dalam perkembangan mereka.

Keberhasilan pendekatan ini juga tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator. Guru berperan penting dalam merancang skenario bermain peran yang relevan dengan materi pembelajaran, membimbing peserta didik selama aktivitas, dan memfasilitasi diskusi setelahnya. Dengan memberikan panduan dan umpan balik yang konstruktif, guru dapat membantu peserta didik untuk memahami makna dari aktivitas yang mereka lakukan. Selain itu, guru juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana peserta didik merasa nyaman untuk bereksperimen, bertanya, dan berbagi pengalaman tanpa takut salah.

Dalam konteks pembelajaran PAI, bermain peran memberikan pengalaman belajar yang relevan dan aplikatif. Aktivitas ini membantu peserta didik memahami bahwa nilai-nilai Islam tidak hanya diajarkan di kelas, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Misalnya, dengan memainkan peran tentang gotong royong atau menghormati orang tua, peserta didik dapat melihat bagaimana nilai-nilai tersebut relevan dengan kehidupan mereka. Pengalaman ini membantu mereka untuk tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

Metode ini juga memberikan dampak positif terhadap dinamika kelas secara keseluruhan. Dengan suasana yang lebih hidup dan interaktif, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka melalui diskusi dan kolaborasi selama aktivitas bermain peran. Hal ini menciptakan komunitas belajar yang mendukung, di mana setiap peserta didik merasa bahwa kontribusinya dihargai.

Namun, keberhasilan pendekatan ini memerlukan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang terstruktur. Guru perlu memastikan bahwa skenario bermain peran yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Selain itu, penting untuk memberikan waktu yang cukup untuk diskusi reflektif setelah aktivitas, agar peserta didik dapat merenungkan apa yang mereka pelajari dan bagaimana hal itu dapat diterapkan dalam kehidupan mereka.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran (*role-playing*) secara signifikan berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN 143/VIII Teluk Kembang Jambu. Metode ini menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan relevan, sehingga peserta didik menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Melalui aktivitas bermain peran, peserta didik tidak hanya belajar tentang konsep-konsep agama, tetapi juga mengalami penerapannya dalam situasi nyata, seperti membantu teman, mempraktikkan tata cara ibadah, dan mengambil keputusan moral. Aktivitas ini memberikan pengalaman langsung yang memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Islam, sekaligus membantu mereka menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hasil observasi dan catatan lapangan guru menunjukkan bahwa peserta didik yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan antusiasme, keberanian, dan rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam berpartisipasi. Pendekatan ini juga memperbaiki dinamika kelas, dengan peserta didik yang lebih aktif berkolaborasi, berdiskusi, dan saling mendukung. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam keberhasilan metode ini, terutama dalam merancang skenario yang relevan, memberikan panduan selama aktivitas, dan memfasilitasi diskusi reflektif. Dengan demikian, pendekatan bermain peran tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan karakter peserta didik. Strategi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan membangun minat peserta didik secara berkelanjutan.

REFERENSI

- Ernani, & Syarifuddin, A. (2016). Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 31–32.
- Faizah, N. (2023). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Materi Akidah Akhlaq pada Peserta Didik Kelas II MI Syiar Islam Bombana Tahun Pelajaran 2023/2024. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 514–529.
- Hakim, A. R. (2014). PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MEMBIASAKAN AKHLAK TERPUJI SISWA KELAS VII MTs FSM TEMPUREJO TEMPURAN PARON NGAWI TA 2013/2014. *E-Journal*, 1–14.
- Hasibuan, L. W. V., Christa, V. S., & Emelda, T. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 217–223.
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Karomah, S., Munawaroh, N., & Haerani, A. (2023). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 112. <https://doi.org/10.52434/jpai.v2i1.2896>
- Mahisarani, M., Daulay, H. P., & Dahlan, Z. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah dengan Metode Role playing pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 245–255.

Muhamad Azin, & Eko Subiantoro. (2023). Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 113–120. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.2978>

Najimudin, D. (2019). Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak. *Tarbiyatul Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI)*, 1(1), 28–43.

Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.

Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabet*.

Wahyuni, D., Warisno, A., Imamah, Y. H., & Zahro, F. M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 01(01), 36–50. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>