

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* TERHADAP PRESTASI BELAJAR DI SMP ISLAM TERPADU RUMBO KABUPATEN ENREKANG

Muhammad Ulil Amri¹, Mustamin², Andi Hasriani³, Abdul Wahab⁴, Ahmad⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

¹10120220100@student.umi.ac.id, ²mustamin@umi.ac.id,

³andi.hasriani@umi.ac.id, ⁴abdulwahab79@umi.ac.id,

⁵ahmadrazaq1686@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning achievement in the subject of Aqidah Akhlak through the application of the Role Play learning method in class VII of Rumbo Integrated Islamic Junior High School, Enrekang Regency. The research was motivated by the low learning achievement of students as indicated by only 9 out of 31 students (29.03%) who achieved the Minimum Completion Criteria (KKM) of 75, while 22 students (70.97%) had not achieved completion. This study used the Classroom Action Research (CAR) method with a constructivist approach which was implemented in two cycles. Each cycle includes four stages, namely planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 31 students of class VII of Rumbo Integrated Islamic Junior High School, Enrekang Regency, Academic Year 2025/2026. Data collection techniques used observation, interviews, tests, and documentation, while data analysis was carried out quantitatively and qualitatively. The results of the study showed that the application of the Role Play method was able to improve student activity and learning achievement. In the pre-cycle stage, the average score was 43.74 with a learning completion of 29.03%. After the actions in Cycle I, the average score increased to 75.67 with a learning completion of 70.97%. Furthermore, in Cycle II, the average score increased again to 82.90 with a learning completion of 87.10%, thus exceeding the research success indicator set at 80%. In addition to improving learning achievement, the Role Play method also increases student activity, cooperation, self-confidence, communication skills, and participation during the learning process. Thus, the Role Play learning method has proven effective in improving student learning achievement in the subject of Aqidah Akhlak, class VII of Rumbo Integrated Islamic Middle School, Enrekang Regency.

Keywords: Role Play, Learning Achievement, Moral Creed

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak melalui penerapan metode pembelajaran *Role Play* di kelas VII SMP Islam Terpadu Rumbo Kabupaten Enrekang. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan hanya 9 dari 31 peserta didik (29,03%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 22 peserta didik (70,97%) belum mencapai ketuntasan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan konstruktivisme yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 31 peserta didik kelas VII SMP

Islam Terpadu Rumbo Kabupaten Enrekang Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Play* mampu meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Pada tahap pra siklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 43,74 dengan ketuntasan belajar 29,03%. Setelah tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 75,67 dengan ketuntasan belajar 70,97%. Selanjutnya pada Siklus II, nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 82,90 dengan ketuntasan belajar mencapai 87,10%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Selain meningkatkan prestasi belajar, metode *Role Play* juga meningkatkan keaktifan, kerja sama, rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, serta partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran *Role Play* terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII SMP Islam Terpadu Rumbo Kabupaten Enrekang.

Kata Kunci: Role Play, Prestasi Belajar, Akidah Akhlak

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menjadi salah satu faktor utama kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan yang berkualitas akan lahir generasi yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang baik (Hariska et al. 2025). Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat berbagai permasalahan, salah satunya rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berdampak pada kurang optimalnya prestasi belajar. Perkembangan zaman juga menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Akidah Akhlak, agar kegiatan belajar menjadi lebih

menarik, aktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus membentuk karakter peserta didik sesuai dengan tujuan Pendidikan (Mubarok and Rajmi 2024).

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya sehingga menghasilkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pandangan konstruktivistik menjelaskan bahwa belajar bukan sekadar menerima informasi, melainkan proses aktif dalam membangun pemahaman berdasarkan pengalaman yang dimiliki (Hayyu et al. 2025). Dalam proses tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar aktif, interaktif, dan

berpusat pada peserta didik sehingga mereka memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bereksperimen, serta membangun pengetahuannya secara mandiri. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses tersebut yang tercermin dari perubahan perilaku, penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta sikap positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rusydi and Fitri 2020). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran Akidah Akhlak pada hakikatnya bertujuan membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman keimanan yang benar sekaligus mampu mengamalkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari (Nufiar and Jannah 2020). Pembelajaran yang ideal tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan aspek afektif dan psikomotorik secara seimbang sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui konsep akidah dan akhlak, tetapi juga mampu menghayati serta mempraktikkannya

dalam perilaku nyata. Dengan demikian, mata pelajaran Akidah Akhlak menjadi pondasi penting dalam membentuk karakter peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan dan pengaruh negatif di era modern.

Berdasarkan hasil wawancara pada 6 September 2025 dengan Muhajir, S.Pd., selaku guru Akidah Akhlak di SMP Islam Terpadu Rumbo Kabupaten Enrekang, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam kegiatan diskusi, dan minim kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif sehingga proses internalisasi nilai-nilai akhlak belum berlangsung secara optimal. Dampaknya terlihat pada hasil evaluasi belajar, di mana hanya 9 dari 31 peserta didik (29,03%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 22 peserta didik (70,97%) belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru belum mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal.

Permasalahan tersebut berdampak langsung pada rendahnya kualitas hasil belajar peserta didik. Dominasi metode ceramah membatasi interaksi dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif dalam memahami konsep maupun menghubungkan materi Akidah Akhlak dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, minimnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif menyebabkan proses internalisasi nilai moral kurang efektif karena peserta didik hanya menerima materi secara verbal tanpa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Akibatnya, nilai-nilai akhlak lebih banyak dihafalkan daripada dipahami dan diterapkan dalam kehidupan nyata sehingga tujuan pembelajaran untuk membentuk karakter peserta didik belum tercapai secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, partisipatif, dan kontekstual. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode Role Play, yaitu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan

suatu situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami materi melalui pengalaman langsung (Nafisah, Sajdah, and Gunawan 2024). Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik didorong untuk berpikir kritis, mengembangkan empati, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta bekerja sama dengan teman sekelompok. Metode ini juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) karena memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang nyata.

Efektivitas metode Role Play telah dibuktikan oleh berbagai penelitian terdahulu. Penelitian milik (Suciati 2021) menemukan bahwa penerapan Role Play mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran hingga 35%, metode ini efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, empati, dan kerja sama antarpeserta didik. Sementara itu, (Tabina et al. 2025) menegaskan bahwa Role Play merupakan strategi pembelajaran inovatif yang mampu memperkuat pemahaman konsep sekaligus mengembangkan

keterampilan sosial melalui suasana belajar yang kolaboratif dan reflektif. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode Role Play memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang menekankan pembentukan karakter seperti Akidah Akhlak.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta didukung oleh berbagai kajian teoritis dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak di SMP Islam Terpadu Rumbo Kabupaten Enrekang memerlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif agar peserta didik lebih aktif, termotivasi, dan mampu memahami serta mengamalkan nilai-nilai akhlak secara optimal. Metode Role Play dipandang sebagai alternatif yang relevan karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui simulasi peran, meningkatkan partisipasi peserta didik, dan memperbaiki hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul **“Penerapan Metode Pembelajaran Role Play terhadap Prestasi Belajar di SMP Islam**

Terpadu Rumbo Kabupaten Enrekang.”

B. Metode Penelitian

Berdasarkan uraian metode penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan pendekatan konstruktivisme untuk meningkatkan prestasi belajar Akidah Akhlak melalui penerapan metode **Role Play** pada peserta didik kelas VII SMP Islam Terpadu Rumbo Kabupaten Enrekang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes (pre-test dan post-test), serta dokumentasi dengan menggunakan instrumen yang telah divalidasi oleh ahli. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar, serta analisis kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan perubahan aktivitas, partisipasi, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan

demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas metode Role Play dalam meningkatkan prestasi belajar sekaligus membentuk karakter peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan menerapkan metode **Role Play** pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi *Akhlak Terpuji terhadap Orang Tua dan Guru*. Kegiatan penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan skenario Role Play, menyusun lembar observasi aktivitas peserta didik, serta menyiapkan instrumen tes untuk mengukur prestasi belajar pada akhir siklus.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama, peserta didik dibagi ke dalam enam kelompok dan masing-masing kelompok diberikan skenario bermain peran sesuai materi pembelajaran. Kelompok pertama hingga ketiga menampilkan Role Play, sedangkan kelompok lainnya memberikan tanggapan dan masukan. Guru membimbing jalannya diskusi, memberikan penguatan materi, serta melakukan evaluasi secara lisan terhadap pemahaman peserta didik. Pada pertemuan kedua, kelompok yang belum tampil diberikan kesempatan memainkan perannya. Setelah seluruh kelompok selesai, peserta didik memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok lain, kemudian guru memberikan penguatan materi dan melaksanakan tes hasil belajar sebagai evaluasi akhir Siklus I.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri, kurang aktif berdiskusi, dan belum terbiasa mengikuti pembelajaran menggunakan metode Role Play.

Namun, pada pertemuan kedua aktivitas belajar mengalami perkembangan yang cukup baik. Peserta didik terlihat lebih berani memainkan peran, lebih aktif bekerja sama dalam kelompok, serta mulai antusias memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode Role Play mulai memberikan dampak positif terhadap keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 1 Ringkasan Hasil Tes Prestasi Belajar Siklus I

No.	Uraian	Hasil
1	Jumlah Peserta Didik	31
2	Nilai Rata-rata	75,67
3	Nilai Tertinggi	86
4	Nilai Terendah	64
5	Peserta Didik Tuntas	22 orang (70,97%)
6	Peserta Didik Belum Tuntas	9 orang (29,03%)
7	Ketuntasan Klasikal Pra Siklus	29,03%
8	Ketuntasan Klasikal Siklus I	70,97%
9	Peningkatan Nilai Rata-rata	31,93 poin

Hasil tes pada akhir Siklus I juga menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Dari 31 peserta didik, sebanyak 22 peserta didik (70,97%) telah mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 9 peserta didik (29,03%) masih belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,67, dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 64. Dibandingkan dengan pra siklus, nilai

rata-rata meningkat sebesar 31,93 poin, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 29,03% menjadi 70,97%. Meskipun mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80% peserta didik mencapai KKM, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Sebagian peserta didik masih kurang percaya diri saat memainkan peran, belum aktif menyampaikan pendapat, masih berbicara dengan teman ketika pembelajaran berlangsung, serta belum terbiasa menggunakan metode Role Play. Oleh karena itu, pada Siklus II direncanakan beberapa perbaikan, yaitu memberikan motivasi agar peserta didik lebih percaya diri, memperjelas petunjuk pelaksanaan Role Play, meningkatkan pengelolaan kelas agar suasana belajar lebih kondusif, serta memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada kelompok yang masih mengalami kesulitan.

2. Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Perbaikan yang dilakukan meliputi pemberian motivasi agar peserta didik lebih percaya diri, memperjelas petunjuk pelaksanaan Role Play, meningkatkan pengelolaan kelas, serta memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada kelompok yang masih mengalami kesulitan. Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 02 Juni 2026 dan 09 Juni 2026, dengan materi Menghindari Akhlak Tercela (Ghibah, Fitnah, dan Hasad). Pembelajaran tetap menggunakan metode Role Play melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan bahan ajar, media pembelajaran, lembar observasi aktivitas peserta didik, instrumen tes prestasi belajar, serta skenario bermain peran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Seluruh perangkat pembelajaran disusun berdasarkan hasil evaluasi pada siklus sebelumnya agar proses

pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi tentang ghibah, fitnah, dan hasad, kemudian mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan Role Play sesuai kelompok yang telah dibentuk. Kelompok yang tampil memerankan situasi yang berkaitan dengan materi, sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan. Pada pertemuan kedua, seluruh kelompok menyelesaikan penampilan Role Play, dilanjutkan dengan diskusi, refleksi, serta pemberian tes hasil belajar pada akhir pembelajaran untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Siklus II, aktivitas belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan Siklus I. Pada pertemuan pertama seluruh peserta didik telah berada pada kategori baik, sedangkan pada pertemuan kedua sebagian peserta didik telah mencapai kategori sangat baik. Peserta didik

terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih percaya diri saat memainkan peran, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta berani menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode Role Play mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara optimal sehingga indikator keberhasilan pada aspek aktivitas belajar telah tercapai.

Tabel 2 Ringkasan Hasil Tes Prestasi Belajar Siklus II

No.	Uraian	Hasil
1	Jumlah Peserta Didik	31
2	Nilai Rata-rata	82,90
3	Nilai Tertinggi	93
4	Nilai Terendah	73
5	Peserta Didik Tuntas	27 orang (87,10%)
6	Peserta Didik Belum Tuntas	4 orang (12,90%)
7	Ketuntasan Klasikal Siklus I	70,97%
8	Ketuntasan Klasikal Siklus II	87,10%
9	Peningkatan Nilai Rata-rata	7,23 poin

Hasil tes pada akhir Siklus II juga menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar dibandingkan dengan Siklus I. Dari 31 peserta didik, sebanyak 27 peserta didik (87,10%) telah mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 4 peserta didik (12,90%) masih belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,90, dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 73. Dibandingkan dengan Siklus I, nilai rata-rata meningkat sebesar 7,23 poin, sedangkan ketuntasan klasikal

meningkat dari 70,97% menjadi 87,10%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena ketuntasan klasikal telah melebihi batas minimal 80%, sehingga tindakan penelitian dihentikan pada Siklus II.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada Siklus II, penerapan metode Role Play telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap aktivitas maupun prestasi belajar peserta didik. Peserta didik menunjukkan peningkatan keaktifan, kerja sama, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta tanggung jawab selama kegiatan bermain peran. Selain itu, hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I, sehingga tujuan penelitian telah tercapai. Oleh karena itu, penelitian dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran Role Play mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII SMP Islam Terpadu

Rumbo Kabupaten Enrekang. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan hasil belajar peserta didik pada setiap tahapan penelitian. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 43,74 dengan ketuntasan belajar sebesar 29,03% atau hanya 9 dari 31 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah belum mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi Akidah Akhlak.

Setelah diterapkan metode Role Play pada Siklus I, prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 75,67, sedangkan ketuntasan belajar meningkat menjadi 70,97% atau sebanyak 22 peserta didik telah mencapai KKM. Peningkatan ini terjadi karena metode Role Play memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan memerankan situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut peserta didik tidak

hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif berdiskusi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, dan memahami nilai-nilai akhlak melalui pengalaman yang mereka perankan. Meskipun demikian, hasil pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian karena ketuntasan klasikal belum mencapai 80%. Hal ini disebabkan masih terdapat beberapa peserta didik yang belum percaya diri, belum terbiasa menggunakan metode Role Play, serta masih memerlukan arahan dari guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II memberikan hasil yang lebih optimal. Guru memberikan motivasi yang lebih intensif, memperjelas petunjuk pelaksanaan Role Play, meningkatkan pengelolaan kelas, serta memberikan pendampingan kepada kelompok yang masih mengalami kesulitan. Dampaknya, aktivitas belajar peserta didik meningkat secara signifikan. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam memainkan peran, lebih aktif berdiskusi, mampu bekerja sama dengan kelompok, serta berani menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut berdampak pada

meningkatnya prestasi belajar peserta didik. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,90, sedangkan ketuntasan belajar meningkat menjadi 87,10% atau 27 peserta didik telah mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena ketuntasan klasikal telah melebihi batas minimal 80%.

Keberhasilan metode Role Play dalam penelitian ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dalam pembelajaran Role Play, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi membangun sendiri pemahamannya melalui kegiatan memerankan suatu peristiwa yang berkaitan dengan materi Akidah Akhlak. Proses tersebut membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam sekaligus mengembangkan aspek afektif, seperti empati, tanggung jawab, kerja sama, dan kemampuan berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pendapat (Sari 2025) yang menyatakan bahwa metode Role Play merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengalami secara langsung situasi yang dipelajari. Melalui pengalaman tersebut, peserta didik lebih mudah memahami konsep, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi. Pada mata pelajaran Akidah Akhlak, metode ini sangat relevan karena materi pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Dahlia and Sudirman 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan metode Role Play pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dari 61,11% menjadi 88,89%, disertai peningkatan hasil belajar secara signifikan. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi ketika diberikan kesempatan

untuk mempraktikkan secara langsung melalui kegiatan bermain peran. Demikian pula penelitian (Rohmah 2022) menemukan bahwa penggunaan metode Role Play mampu meningkatkan hasil belajar, rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, dan kerja sama peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian (Sulisti 2026) juga membuktikan bahwa metode Role Play efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam karena mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) sehingga peserta didik lebih aktif membangun pemahamannya sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh berbagai penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa peningkatan prestasi belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Metode Role Play terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi Akidah Akhlak serta

menginternalisasikan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, metode Role Play layak dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar sekaligus membentuk karakter peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Role Play terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII SMP Islam Terpadu Rumbo Kabupaten Enrekang. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata peserta didik sebesar 43,74 dengan ketuntasan belajar 29,03% (9 dari 31 peserta didik). Setelah penerapan metode Role Play pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 75,67 dengan ketuntasan belajar 70,97% (22 peserta didik). Selanjutnya, pada Siklus II nilai rata-rata kembali

meningkat menjadi 82,90 dengan ketuntasan belajar mencapai 87,10% (27 peserta didik), sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain meningkatkan prestasi belajar, metode Role Play juga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran Role Play efektif diterapkan sebagai alternatif pembelajaran Akidah Akhlak untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlia, Dahlia, and Sudirman Sudirman. 2025. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Role Playing." *Journal of Teaching Dan Learning Research* 7(2):117–34. doi:<https://doi.org/10.24256/jtlr.v7i2.7892>.
- Hariska, Nunul, Akhmad Syahid, Maryam Ismail, Abdul Wahab, and Mustamin. 2025. "Penerepan Model Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di SDN 192 Awota." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):233–43.
- Hayyu, Ade Unil, Andi Bunyamin, Muhammad Syahrul, Akhmad Syahid, and Mustamin Mustamin. 2025. "Pengaruh Motivasi Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Di SMAN 2 Maros." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(3):235–50. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30992>.
- Mubarok, Ahmad, and Heri Rajmi. 2024. "Strategi Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Membina Akhlak Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Manba'ul Ulum Kabul Praya Barat Daya Lombok Tengah." *TSIQOH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4(2):745–65.
- Nafisah, Luthfiah Tiara, Meilisa Sajdah, and Aan Gunawan. 2024. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Di SMK Tri Bhakti Subik Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara Tp. 2022/2023: Tata Cara Role Playing Di SMK Tri Bhakti." *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd* 3(2):50–59. doi:<http://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/578>.
- Nufiar, Nufiar, and Miftahul Jannah. 2020. "Kompetensi Guru Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *AZKIA: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 15(2):1–18. doi:<https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v15i2.15>.
- Rohmah, Arifiani Nailul Fauziyah. 2022. "Metode Role Playing

- Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sdi Nurul Qur'an Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara." *Adzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* 4(1):90–106. doi:<https://doi.org/10.55510/tadzkiarah.v3i2.102>.
- Rusydi, Ananda, and Hayati Fitri. 2020. *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Puskra MJ.
- Sari, Fitri Yulia. 2025. "Peningkatan Pemahaman Dan Pengamalan Nilai Akhlak Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Bayang." *Jurnal Pendidikan Kritis Dan Kolaboratif* 1(3):621–27.
- Suciati, Sri. 2021. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Tentang Jati Diri (Talking About Self) Melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelas X MIPA. 1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 1(2):157–76. doi:<https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.50>.
- Sulisti, Omni. 2026. "Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan." *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 3(4):76–86.
- Tabina, Farrah Naila, Nur Fitri Handayani, Wingkolatin, and Novita Majid. 2025. "Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas XI-G SMA Negeri 3 Samarinda." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 25(2):211–25. doi:<https://doi.org/10.17509/jpp.v25i2.86422>.