

Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

| ISSN (Online) 2964-4283 |



Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Akhlak Terpuji Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas III SDN 10 Padang Darek

Asral¹¹ SD NEGERI 10 Padang Darek

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 14 Januari, 2025

Revisi : 27 Februari, 2025

Diterima : 18 Maret, 2025

Diterbitkan : 30 Maret, 2025

Kata Kunci

Pendidikan Agama Islam, akhlak terpuji, *role playing*, hasil belajar

Korespondensi

E-mail: asral4369@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi akhlak terpuji melalui penerapan metode *role playing* di kelas III SDN 10 Padang Darek yang berjumlah 23 siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa dan guru serta tes formatif untuk mengukur hasil belajar. Data dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang baik. Pada prasiklus, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 54,5 dengan persentase ketuntasan 47,8%. Setelah diterapkan metode *role playing* pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 72 dengan ketuntasan klasikal 82,6%. Pada siklus II, hasil belajar semakin meningkat dengan rata-rata nilai 83,5 dan ketuntasan 100%.

Abstract

This study aims to improve learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) on the topic of commendable character (akhlak terpuji) through the application of the role-playing method in the third grade of SDN 10 Padang Darek, consisting of 23 students. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, where each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The instruments used were student and teacher activity observation sheets as well as formative tests to measure learning outcomes. The data were analyzed quantitatively to determine the improvement in student learning outcomes. The results of the study showed a significant improvement in learning outcomes. In the pre-cycle, the students' average score was only 54.5 with a mastery percentage of 47.8%. After applying the role-playing method in the first cycle, the average score increased to 72 with a classical mastery of 82.6%. In the second cycle, learning outcomes improved further with an average score of 83.5 and 100% mastery.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berilmu, berakhlak mulia, serta mampu menghadapi tantangan zaman (Kaltsum & Muhid, 2022). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan akhlak dan karakter siswa sejak dini adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui PAI, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami pengetahuan keagamaan secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Hermi & Amaliyah, 2024). PAI di sekolah

dasar menjadi pondasi awal bagi siswa dalam membangun kepribadian Islami yang berlandaskan pada nilai-nilai akhlak terpuji.

Pada jenjang kelas III sekolah dasar, salah satu materi pokok dalam PAI adalah akhlak terpuji. Materi ini meliputi sikap jujur, amanah, tolong-menolong, sopan santun, dan menghormati orang tua serta guru. Pembelajaran akhlak terpuji tidak sekadar mengajarkan konsep, melainkan juga menanamkan kebiasaan dan karakter yang akan membentuk pribadi siswa di kemudian hari (Nursalmawati, 2024). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran akhlak terpuji tidak hanya diukur dari kemampuan siswa menghafal definisi, tetapi juga dari kemampuan mereka menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata (Harianto & Agung, 2019).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI sering kali masih berfokus pada metode ceramah dan hafalan yang cenderung monoton. Guru lebih banyak menjelaskan, sementara siswa hanya mendengar dan mencatat. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang terlibat secara aktif, dan sulit memahami makna materi yang dipelajari. Hal ini juga berdampak pada rendahnya hasil belajar, di mana sebagian siswa kelas III SDN 10 Padang Darek belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi akhlak terpuji. Berdasarkan hasil pengamatan awal, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan nilai ulangan harian menunjukkan ketuntasan yang masih rendah. Kondisi ini menuntut guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan memilih metode yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Anak usia sekolah dasar memiliki kecenderungan belajar yang lebih efektif melalui pengalaman langsung, aktivitas konkret, dan permainan yang menyenangkan (Sriyanti, 2025). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *role playing* (bermain peran). Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan suatu peran dalam situasi tertentu, misalnya peran sebagai anak yang jujur, teman yang menolong, atau siswa yang sopan terhadap guru.

Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengar teori, tetapi juga merasakan pengalaman belajar secara langsung melalui simulasi nyata. Metode *role playing* diyakini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Fitri, 2024; Rahmawati, dkk., 2025). Selain itu, metode ini dapat menumbuhkan kerjasama, rasa percaya diri, serta kemampuan berkomunikasi di depan teman-temannya. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, nilai-nilai akhlak terpuji lebih mudah dihayati dan diamalkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Kajian Teori

a. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengamalkan ajaran Islam, sehingga terbentuk kepribadian muslim yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Menurut Nursalmawati (2024), PAI di sekolah dasar berfungsi menanamkan dasar-dasar akidah, ibadah, dan akhlak yang sesuai dengan perkembangan anak. Dengan kata lain, PAI tidak hanya menekankan pada aspek kognitif berupa pengetahuan agama, tetapi juga menekankan pada aspek afektif dan psikomotorik yang tercermin dalam perilaku sehari-hari.

Menurut Sriyanti (2025), dalam konteks pendidikan dasar, PAI memegang peranan penting karena usia anak SD merupakan fase awal pembentukan karakter. Oleh sebab itu, guru PAI harus mampu menyampaikan pembelajaran dengan metode yang menarik, kreatif, dan kontekstual agar nilai-nilai keislaman dapat tertanam kuat sejak dini.

b. Materi Akhlak Terpuji

Akhlak secara etimologis berasal dari bahasa Arab *khuluq* yang berarti budi pekerti, tingkah laku, atau tabiat. Dalam pandangan Islam, akhlak merupakan wujud nyata dari keimanan seseorang. Akhlak terpuji (*al-akhlaq al-karimah*) adalah sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam serta dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW, seperti jujur, amanah, sabar, ikhlas, tolong-menolong, sopan santun, dan menghormati orang tua serta guru.

Materi akhlak terpuji dalam kurikulum PAI SD kelas III menekankan pembiasaan sikap positif dalam interaksi sehari-hari. Menurut Firdausi (2022), akhlak terpuji tidak cukup diajarkan secara teoritis, tetapi harus ditanamkan melalui keteladanan, pembiasaan, dan pengalaman nyata. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu melibatkan aktivitas yang mampu menginternalisasi nilai-nilai akhlak, sehingga siswa tidak hanya mengetahui tetapi juga membiasakan diri untuk berperilaku baik dalam kehidupan nyata (Baluntu, 2024; Marlisa & Widianari, 2025).

c. Metode Role Playing

Metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mendramatisasikan suatu peristiwa, situasi, atau konsep tertentu. Menurut Rahmawati, dkk., (2025), *role playing* merupakan metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah melalui penghayatan peran tertentu.

Kelebihan metode *role playing* menurut Pakaya (2023) antara lain:

- 1) Membantu siswa memahami materi melalui pengalaman langsung.
- 2) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- 3) Melatih keberanian, kerjasama, dan komunikasi antar siswa.
- 4) Memberikan kesempatan untuk mengaitkan materi dengan situasi kehidupan nyata.

Dalam pembelajaran PAI, khususnya materi akhlak terpuji, metode *role playing* sangat relevan karena siswa dapat mempraktikkan perilaku akhlak secara nyata (Haryati, 2023; Cahyani, Wulandari & Munawir, 2023). Misalnya, siswa memerankan peran sebagai anak yang jujur, teman yang suka menolong, atau murid yang menghormati guru. Melalui simulasi ini, siswa tidak hanya mengetahui konsep akhlak secara kognitif, tetapi juga mampu merasakan, menghayati, dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Model PTK yang digunakan adalah model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan ini dilaksanakan secara berulang dalam beberapa siklus sampai diperoleh perbaikan yang diharapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 10 Padang Darek yang berjumlah 23 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar observasi dan tes formatif. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dengan metode *role playing*, meliputi keaktifan, kerjasama, partisipasi, dan sikap siswa ketika bermain peran. Sedangkan tes formatif diberikan di akhir setiap siklus dalam bentuk soal pilihan ganda dan uraian singkat, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua cara, yaitu observasi dan tes formatif. Observasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran, sedangkan tes formatif digunakan untuk mengukur pemahaman siswa pada materi akhlak terpuji. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif.

Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor hasil tes formatif siswa untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar. Rata-rata dihitung dengan menjumlahkan seluruh nilai siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa. Sementara itu, ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 (KKM) dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100%.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian ini diawali dengan pelaksanaan tes prasiklus untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa dalam memahami materi akhlak terpuji. Dari 23 siswa kelas III SDN 10 Padang Darek, hanya 11 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 54,5. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami dan menginternalisasi nilai-nilai akhlak terpuji yang diajarkan, sehingga diperlukan perbaikan strategi pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Nilai	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	11	48%	19	82%	23	100%
Tidak Tuntas	12	52%	4	18%	0	0%
Jumlah Nilai		1250		1655		1920
Rata-Rata		54,5		72		83,5
Nilai Tertinggi		90		90		100
Nilai Terendah		50		60		65

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode role playing sesuai skenario yang telah direncanakan. Siswa mulai terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran meskipun masih ada sebagian siswa yang malu untuk tampil di depan kelas. Hasil tes formatif pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan prasiklus. Dari 23 siswa, sebanyak 19 siswa telah mencapai KKM, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 72. Walaupun terjadi peningkatan yang cukup signifikan, namun ketuntasan klasikal belum mencapai 100% sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Selanjutnya, pada siklus II pembelajaran kembali dilaksanakan dengan memperhatikan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Guru memberikan motivasi lebih kepada siswa, menyiapkan skenario yang lebih sederhana dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, serta memberi kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi dalam role playing. Hasil tes formatif menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus I. Seluruh siswa, yaitu 23 orang, berhasil mencapai KKM dengan rata-rata nilai kelas sebesar 83,5. Hal ini membuktikan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada materi akhlak terpuji.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI khususnya pada materi akhlak terpuji di kelas III SDN 10 Padang Darek. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 54,5 dengan ketuntasan belajar 47,8%. Rendahnya pencapaian ini disebabkan karena proses pembelajaran masih bersifat konvensional, yaitu guru lebih dominan menjelaskan materi secara ceramah sementara siswa cenderung pasif. Kondisi ini membuat siswa kesulitan menghubungkan konsep akhlak terpuji dengan realitas kehidupannya sehari-hari. Akibatnya, pemahaman siswa kurang mendalam dan motivasi belajar rendah.

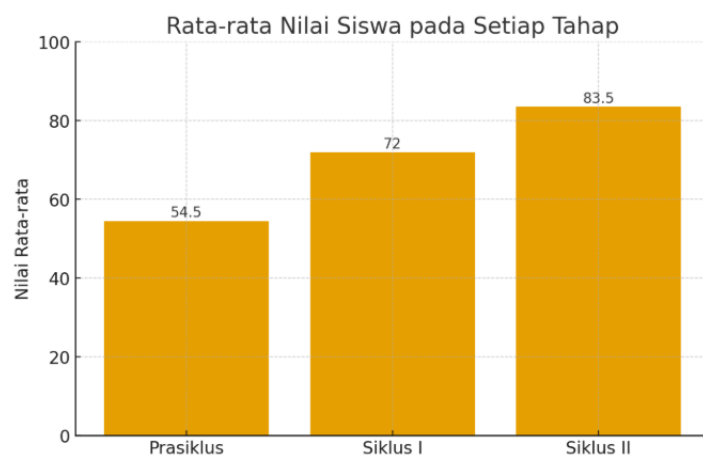
Pada siklus I, guru mulai menerapkan metode role playing. Aktivitas pembelajaran dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan memberikan skenario sederhana yang menggambarkan perilaku akhlak terpuji, seperti sikap jujur, disiplin, atau tolong-menolong. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai terlibat dalam diskusi kelompok, meskipun masih ada yang malu-malu saat tampil di depan kelas. Beberapa siswa bahkan masih cenderung menjadi penonton, bukan pelaku.

Namun demikian, adanya kesempatan untuk berperan memberikan pengalaman baru bagi mereka sehingga motivasi belajar meningkat. Hal ini berdampak positif pada hasil tes formatif, di mana rata-rata nilai naik menjadi 72 dengan persentase ketuntasan 82,6%. Artinya, pembelajaran melalui role playing mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan pemahaman, walaupun masih ada beberapa kendala terkait keberanian dan keaktifan siswa.

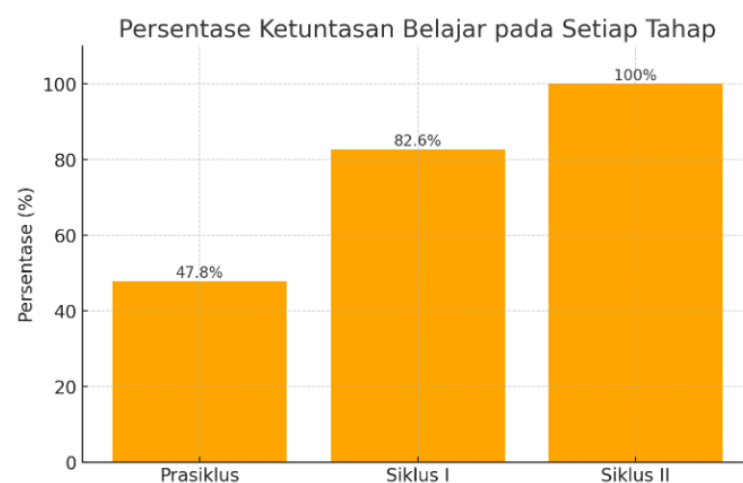
Berdasarkan refleksi pada siklus I, guru melakukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan bimbingan lebih intensif, menyusun skenario yang lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta memberi kesempatan yang merata bagi seluruh siswa untuk tampil. Hasilnya, aktivitas siswa meningkat secara baik: mereka terlihat lebih antusias, percaya diri, dan bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Hampir tidak ada lagi siswa yang pasif. Bahkan siswa yang sebelumnya cenderung pemalu, mulai berani tampil dan mengekspresikan diri sesuai peran yang diberikan. Dengan keterlibatan aktif ini, hasil belajar pun meningkat pesat, yaitu rata-rata nilai mencapai 83,5 dengan ketuntasan belajar 100%.

Temuan ini memperkuat pandangan Joyce & Weil yang menyatakan bahwa metode role playing memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami nilai secara langsung melalui simulasi peran, sehingga konsep moral atau akhlak tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dihayati dalam pengalaman. Selain itu, role playing memberikan ruang bagi siswa untuk melatih keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati, yang merupakan bagian penting dari pendidikan karakter.

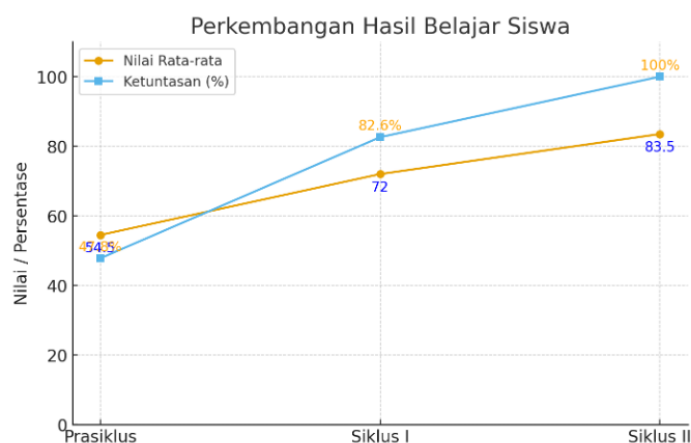
Dengan demikian, penerapan metode role playing terbukti efektif tidak hanya meningkatkan hasil belajar dari segi kognitif (pengetahuan tentang akhlak terpuji), tetapi juga membentuk sikap positif (afektif), serta mengasah keterampilan sosial dan keberanian siswa dalam berinteraksi (psikomotorik). Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran PAI yang tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pembiasaan sikap dan perilaku sesuai ajaran Islam. Keberhasilan peningkatan hasil belajar dari prasiklus hingga siklus II menunjukkan bahwa metode role playing sangat relevan digunakan dalam pembelajaran PAI untuk siswa sekolah dasar, khususnya dalam membentuk karakter akhlak yang terpuji.



Gambar 1. Diagram Rata-Rata Nilai Siswa Pada Setiap Siklus



Gambar 2. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Setiap Siklus



Gambar 3. Grafik Perkembangan Hasil Belajar Siswa Pada Setiap Siklus

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi akhlak terpuji di kelas III SDN 10 Padang Darek. Pada kondisi prasiklus, hasil belajar siswa masih rendah dengan rata-rata nilai 54,5 dan ketuntasan klasikal 47,8%. Setelah diterapkan metode role playing pada siklus I, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 72 dengan persentase ketuntasan 82,6%. Peningkatan lebih signifikan terlihat pada siklus II,

di mana seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 83,5. Selain peningkatan hasil belajar secara kognitif, aktivitas siswa juga mengalami perkembangan. Siswa lebih antusias, percaya diri, aktif bekerja sama dalam kelompok, serta mampu mengaitkan nilai-nilai akhlak terpuji dengan kehidupan sehari-hari melalui peran yang mereka mainkan. Dengan demikian, metode role playing tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga membentuk sikap positif dan keterampilan sosial siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI.

Daftar Pustaka

- Baluntu, F. (2024). Penerapan model jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar pada materi akhlak terpuji adalah kepribadianku di kelas 3 SDN Bantik Kab. Bolaang Mongondow. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(4), 690-700.
- Cahyani, E. I., Wulandari, P., & Munawir, M. (2023). Implementasi metode role playing dalam pembelajaran akidah akhlak. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 15(2), 239-250.
- Firdausi, I. (2022). Upaya meningkatkan prestasi belajar pendidikan agama Islam materi akhlak terpuji melalui penerapan model pembelajaran reading guide pada siswa kelas III SDN Polagan 1 Kecamatan Sampang [Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Madura].
- Fittri, N. (2024). Hasil belajar aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji melalui metode role playing. *Jurnal Pedagogi dan Praktik Pembelajaran*, 1(3), 181-190.
- Hariato, J., & Agung, P. (2019). Peningkatan pembelajaran PAI melalui discovery inquiry pada sekolah dasar di Bandar Lampung. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 203-217.
- Hartati, S. (2023). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 20-37.
- Hermi, H., & Amaliyah, A. (2024). Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam materi Asmaul Husna pada siswa SD Negeri 02 Ipuh. *Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(1), 15-22.
- Kulsum, U., & Muhid, A. (2022). Pendidikan karakter melalui pendidikan agama Islam di era revolusi digital. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 12(2), 157-170.
- Marlisa, F., & Widiyanti, N. (2025). Penerapan metode diskusi interaktif dalam pembelajaran akhlak terpuji untuk meningkatkan karakter siswa kelas VI SD Negeri 002 Pendalian IV Koto. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(2), 28-31.
- Nursalmawati, N. (2024). Peningkatan pembelajaran pendidikan agama Islam melalui metode pemberian tugas belajar dan resitasi pada siswa kelas IV SD Negeri Bunga Bangsa. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran (JBSP)*, 1(1), 8-16.
- Pakaya, H. (2023). Meningkatkan minat belajar pada materi akhlak terpuji dengan menggunakan teknik bermain peran pada siswa. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 827-835.
- Rahmawati, S., Salsabila, T. A., Sari, W. P., Permatasari, S., Ahmad, W., & Khulasoh, S. (2025). Peningkatan pemahaman nilai-nilai akhlak mulia melalui penerapan metode pembelajaran role playing mata pelajaran PAI SMAN 6 Karawang. *Hidayah: Cendekia Pendidikan Islam dan Hukum Syariah*, 2(2), 126-138.
- Sriyanti, S. (2025). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman akhlak terpuji siswa kelas 5. *At-Taallum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 29-32.