

EFEKTIVITAS ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA KELAS XI-IPA

Sultan Tsabitah¹ Rizka Harfiani²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email Korespondensi: sultantsabitah04@gmail.com

ABSTRAK

This study was motivated by the low level of student engagement in Islamic Religious Education (PAI) classes. Initial observations indicated that many students remained passive, reluctant to voice their opinions, and showed limited involvement during lessons. To overcome this challenge, the role-playing method was employed as an alternative learning strategy that offers greater interaction and enjoyment. The research applied a Classroom Action Research (CAR) design carried out over two cycles with 27 students of grade XI-IPA in the odd semester of the 2025/2026 academic year. Data were obtained through achievement tests, observation sheets of student activity, field notes, and documentation. The findings revealed that the use of the role-playing method significantly enhanced student participation in PAI learning. This increased participation also contributed to better learning mastery, self-confidence, and discipline. Therefore, the role-playing approach is recommended to foster a more active, meaningful, and engaging classroom environment.

Keywords: Role Playing, Student Participation, Islamic Religious Education, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil pengamatan awal memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif, enggan mengemukakan pendapat, dan kurang aktif mengikuti kegiatan belajar. Untuk menjawab persoalan tersebut, metode *role playing* diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 27 siswa kelas XI-IPA pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas, catatan lapangan, serta dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* secara nyata mampu meningkatkan **partisipasi siswa** selama proses pembelajaran PAI. Kenaikan partisipasi tersebut turut memberikan dampak positif terhadap ketuntasan belajar, rasa percaya diri, dan kedisiplinan peserta didik. Dengan demikian, metode *role playing* dapat dijadikan pilihan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Role Playing*, Partisipasi Siswa, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) berfungsi penting dalam membentuk siswa supaya memiliki iman yang kuat, ketakwaan yang mendalam, serta budi pekerti yang luhur (Hamalik, 2017). Pembelajaran PAI diharapkan memberikan kontribusi tidak hanya pada aspek kognitif keagamaan, namun juga pada kemampuan siswa untuk menginternalisasi dan mengaplikasikan nilai-nilai spiritual serta moral dalam aktivitas harian. Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI idealnya berperan sebagai wahana transformasi karakter yang berorientasi pada pembentukan sikap dan tingkah laku (Dimiyati, 2018).

Namun demikian, implementasi pembelajaran PAI di institusi pendidikan masih kerap didominasi oleh pendekatan konvensional seperti metode ceramah, yang mengakibatkan siswa cenderung menjadi penerima pasif (Sanjaya, 2018). Kondisi ini membuat mereka lebih berposisi sebagai audiens daripada partisipan aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi statis dan minim peluang untuk mengasah kemampuan berpikir analitis, keterampilan berkomunikasi, dan kolaborasi (Sardiman, 2018). Fenomena serupa juga ditemukan peneliti ketika menjalankan Program Kependidikan (PKP), dimana mayoritas siswa menunjukkan sikap kurang bersemangat dan hanya sebagian kecil yang memiliki keberanian untuk bertanya atau menyatakan pendapat.

Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar bermakna (Rusman, 2018). Metode Role Playing, yang dikenal dengan bermain peran, merupakan strategi pembelajaran yang layak dijadikan alternatif penerapan, karena metode ini memberikan peluang kepada siswa untuk memainkan karakter atau skenario tertentu yang sesuai dengan substansi materi, sehingga pembelajaran dapat dilakukan melalui pengalaman konkret. Pendekatan ini menjadikan proses belajar lebih menarik, dinamis, dan mendorong keterlibatan siswa secara komprehensif (Trianto, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan model *role playing* dalam pembelajaran PAI selama pelaksanaan PKP. Penelitian bertujuan menelaah sejauh mana metode ini efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa serta mengamati dampak positif yang menyertainya, dan membandingkannya dengan temuan penelitian sebelumnya.

LITERATUR REVIEW

Berbagai studi terdahulu telah membuktikan keefektifan metode role playing dalam pembelajaran PAI. Riset yang dilakukan Nia Karnia dkk mendemonstrasikan adanya peningkatan partisipasi siswa (Karnia & Volume, 2024). Fitri Yulia Sari mengungkapkan bahwa metode ini mampu mengoptimalkan pemahaman dan penghayatan nilai-nilai moral (Sari, 2025).

Bukan hanya peningkatan partisipasi siswa saja, tetapi seperti riset yang dilakukan oleh Juhaeni Keis dkk juga mengkonfirmasi adanya peningkatan hasil belajar melalui aplikasi role playing (Keis et al., 2025). Lebih lanjut, Bachrul Alam menunjukkan bahwa metode ini berkontribusi dalam menumbuhkan karakter jujur (Alam, 2023). Temuan-temuan ini memperkuat argumentasi bahwa role playing tepat digunakan untuk mencapai objektif pembelajaran PAI yang holistik.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui dua siklus (Arikunto, 2019). Menurut (Kunandar, 2019), tiap siklus dalam PTK dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, observasi, serta refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa kelas XI-IPA, dengan rincian 6 orang laki-laki dan 21 orang perempuan. Pemilihan

kelas tersebut dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya prestasi belajar serta minimnya keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Data penelitian dikumpulkan dengan memanfaatkan beragam instrument (Sugiyono, 2020). Observasi digunakan untuk mendokumentasikan keterlibatan siswa selama aktivitas pembelajaran. Tes prestasi belajar dimanfaatkan untuk mengukur kemampuan kognitif setelah implementasi metode *role playing* pada setiap siklus. Disamping itu, catatan lapangan digunakan sebagai instrument pendukung guna mencatat peristiwa-peristiwa penting yang muncul selama jalannya kegiatan.

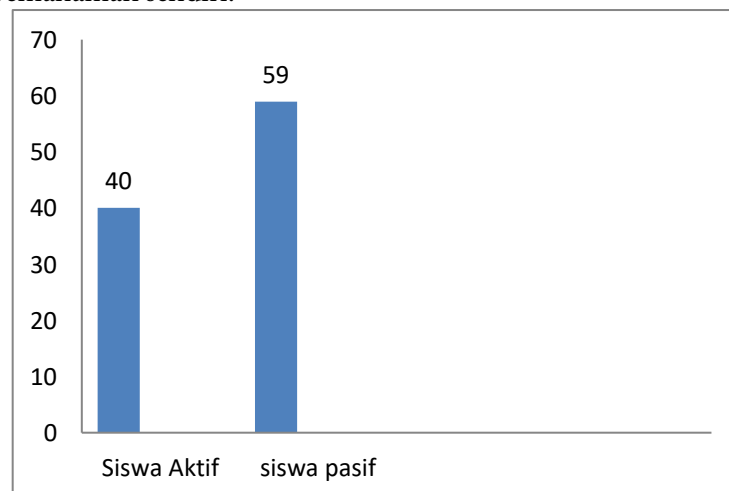
Indikator keberhasilan utama penelitian ini adalah tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dikatakan aktif apabila minimal 80% peserta didik menunjukkan keterlibatan yang tinggi selama kegiatan *role playing*, seperti berani tampil, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi (Mulyasa, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keadaan Awal (Pra-Siklus)

Pengamatan awal sebelum implementasi metode *role playing* menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di kelas XI-IPA menghadapi berbagai tantangan. Mayoritas siswa menunjukkan sikap pasif dan minim partisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Kondisi ini tampak ketika guru melontarkan pertanyaan, di mana respons hanya diberikan oleh segelintir siswa, sedangkan sebagian lainnya lebih memilih diam ataupun berbincang dengan rekan sebangku. (Djamarah, S. B., & Zain, 2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang masih berfokus pada guru menjadikan siswa berperan hanya sebagai penerima informasi, dengan sedikit peluang untuk mengembangkan pemahaman secara mandiri.

Berdasarkan pengamatan awal sebelum penerapan metode *role playing*, pembelajaran PAI di kelas XI-IPA masih menghadapi sejumlah kendala. Sebagian besar siswa bersikap pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut tampak saat guru mengajukan pertanyaan, di mana hanya sebagian siswa yang merespons, sedangkan yang lainnya lebih memilih diam atau berbicara dengan teman sebangkunya. Proses pembelajaran masih didominasi guru sehingga siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar dan kurang mendapat kesempatan untuk mengembangkan pemahaman sendiri.



Gambar 1. Memperlihatkan grafik keaktifan belajar siswa pada tahap pra-siklus

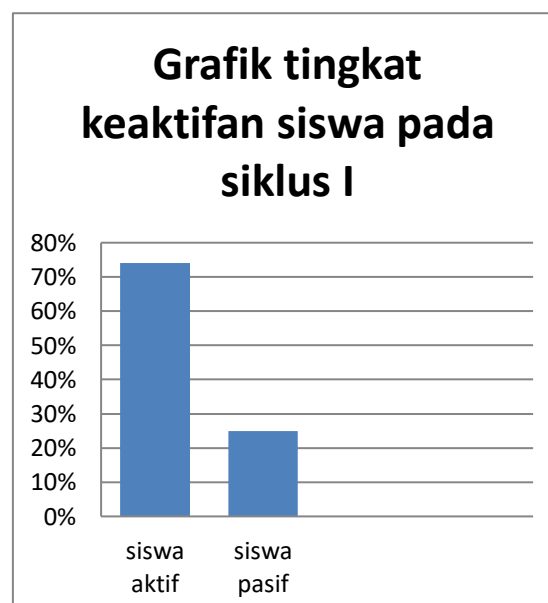
Hasil pengamatan awal pada fase pra-siklus ini menunjukkan bahwa hanya 11 orang siswa (40%) yang aktif sedangkan 16 orang siswa (59%) yang lain masih tampak pasif. Nilai rata-rata juga Catatan lapangan juga mengungkapkan bahwa sebagian datang terlambat, kurang fokus, dan tidak sepenuhnya memperhatikan penjelasan guru. Dan keadaan ini berpengaruh pada capaian akademik yang rendah. Suasana kelas pun masih terasa monoton karena variasi metode mengajar yang terbatas, sehingga membuat pembelajaran kurang menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Karnia & Volume, 2024) yang menyebutkan bahwa sebelum penggunaan *role playing*, siswa cenderung pasif dan jarang berpartisipasi dalam kegiatan PAI.

Hasil Siklus 1

Pelaksanaan siklus I diawali dengan penyusunan RPP/Modul yang memuat tahapan metode role playing sesuai dengan prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh (Trianto, 2018). Pada tahap pembukaan pembelajaran, guru memulai dengan salam, doa, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan skenario role playing yang telah disiapkan, melakukan pembagian kelompok, serta menentukan peran yang akan dimainkan oleh siswa.

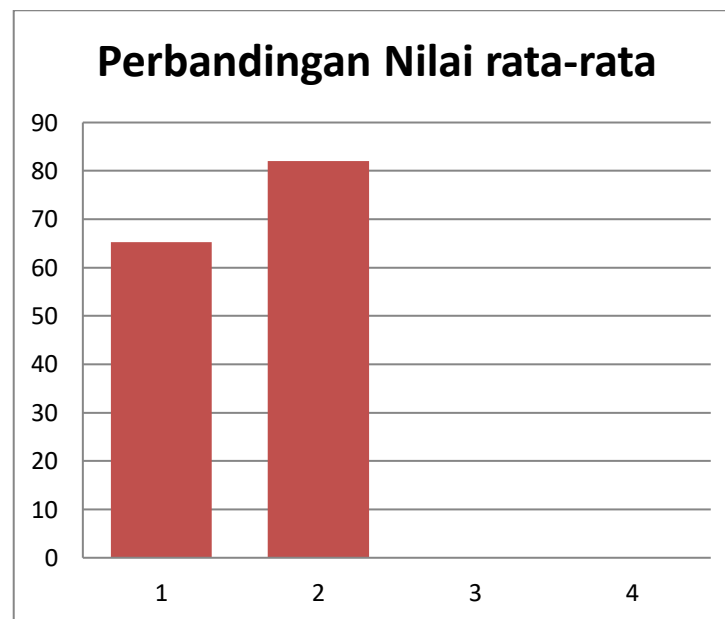
Secara umum, pada siklus I siswa mulai memperlihatkan ketertarikan terhadap metode pembelajaran baru ini. Mereka tampak antusias ketika guru membagikan peran, meskipun sebagian masih menunjukkan rasa malu dan keraguan untuk tampil di bagian muka kelas. Keadaan ini wajar dipahami karena sebelumnya siswa terbiasa dengan metode ceramah, sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi.

Hasil pengamatan memperlihatkan adanya perkembangan positif pada aktivitas belajar siswa. Dari 27 siswa, sebanyak 20 siswa (74%) mulai berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sementara 7 siswa (25%) masih cenderung pasif. Siswa yang masuk kategori aktif tampak berani tampil memainkan peran, menjawab pertanyaan, serta memberikan perhatian penuh ketika teman berbicara. Namun demikian, sebagian peserta didik masih menunjukkan perilaku yang kurang disiplin, seperti bercanda dengan teman saat menunggu giliran atau tidak serius saat menjalankan perannya.



Gambar 2. Grafik tingkat keaktifan siswa pada siklus I

Ditinjau dari hasil belajar, rata-rata nilai juga mengalami peningkatan dibanding pra-siklus. Nilai rata-rata naik dari 65.3 menjadi sekitar 82. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, meskipun hasilnya belum maksimal, sejalan dengan temuan (Munandar, 2023) mengenai peningkatan hasil belajar melalui metode ini..



Gambar 3. Memperlihatkan komparasi nilai rata-rata antara tahap pra-siklus dan siklus I

Catatan lapangan pada siklus I memperlihatkan suasana kelas yang lebih dinamis dibandingkan pra-siklus. Beberapa siswa bahkan tampak tertawa dan senang ketika melihat temannya tampil. Hal ini menjadi indikator bahwa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Kendala yang ditemukan dalam siklus ini antara lain keterbatasan waktu karena siswa membutuhkan persiapan untuk memainkan peran, serta masih adanya siswa yang kurang percaya diri.

Data hasil siklus I menampilkan adanya perkembangan positif, meskipun capaian tersebut masih berada di bawah target yang diharapkan. Karna sebab itu, diperlukan perbaikan pada siklus II, terutama pada aspek peningkatan motivasi bagi siswa yang kurang aktif, pengaturan waktu yang lebih optimal, serta penerapan strategi pembagian peran oleh guru agar setiap siswa terlibat secara aktif.

Hasil Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan setelah guru bersama peneliti melakukan merefleksikan kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Perbaikan yang dilakukan antara lain memberikan motivasi tambahan kepada siswa yang masih pasif, melakukan pembagian peran yang lebih adil agar semua siswa mendapatkan kesempatan tampil, serta mengatur waktu pembelajaran lebih efektif sehingga semua tahapan *role playing* dapat terlaksana dengan baik.

Pada tahapan ini, peserta didik telah beradaptasi dengan metode *role playing* sehingga mereka lebih percaya diri pada saat tampil serta antusias. Suasana pembelajaran di kelas

menunjukkan tingkat kekondusifan yang lebih baik daripada siklus I. Mayoritas siswa sudah berani tampil di depan kelas untuk menjalankan peran yang telah ditugaskan, sementara siswa lain yang berperan sebagai audiens terlihat lebih serius memperhatikan, mendukung, bahkan memberikan tepuk tangan setelah teman-temannya selesai tampil. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran bukan hanya mendorong keberanian untuk tampil, tetapi juga menumbuhkan sikap saling menghargai dan menghormati antara siswa.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa yang signifikan. Dari 27 siswa, sebanyak 25 orang (92%) sudah aktif, sedangkan 2 orang siswa (8%) masih pasif. Rata-rata nilai kelas mengalami peningkatan dari 82 pada siklus I menjadi 91 pada siklus II.



Gambar 4. Perbandingan rata-rata nilai antara siklus I dengan siklus II

Hasil pengamatan mengindikasikan adanya peningkatan pada aktivitas siswa. Jumlah siswa yang tergolong sangat aktif meningkat jika dibandingkan dengan siklus I. Siswa tidak hanya tampil memainkan peran, tetapi juga aktif memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, dan ikut berdiskusi.

Berdasarkan catatan lapangan pada siklus II, siswa terlihat lebih disiplin dalam menjalankan aturan pembelajaran, mampu bekerja sama dengan kelompok, serta berani mengemukakan pendapat. Bahkan beberapa siswa yang sebelumnya pasif pada siklus I, pada siklus II mulai berani tampil dan berpartisipasi dalam diskusi. Guru juga merasa lebih mudah mengelola kelas karena siswa menunjukkan sikap yang lebih kooperatif.

Hasil siklus II secara keseluruhan membuktikan bahwa penggunaan metode role playing terbukti efektif meningkatkan partisipasi siswa, menumbuhkan keberanian, serta memperbaiki hasil belajar mereka. Penelitian (Sari, 2025) turut mendukung hasil ini dengan menyatakan bahwa metode role playing bukan hanya berpengaruh pada pemahaman materi, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap positif seperti percaya diri, disiplin, dan kemampuan bekerja sama. Dengan ketuntasan klasikal mencapai lebih dari 90%, maka indikator keberhasilan penelitian ini dapat dinyatakan tercapai.

Berdasarkan observasi, terlihat bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar semakin meningkat. Pada siklus II, jumlah siswa yang masuk kelompok sangat aktif menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Siswa tidak hanya tampil memainkan peran, tetapi juga aktif memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, dan ikut berdiskusi.

Analisis Perbandingan Antar Siklus

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus, tampak adanya perbaikan pada hasil belajar serta keterlibatan siswa. Gambaran Perbandingan mulai dari tahap Pra-siklus hingga siklus II dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



Gambar 5. Grafik perbandingan tingkat keaktifan siswa mulai dari pra-siklus sampai dengan siklus II

Selain capaian kognitif, tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran juga mengalami perkembangan yang signifikan. Jika pada pra-siklus sebagian besar siswa bersikap pasif, maka pada siklus I jumlah siswa aktif mulai bertambah, dan di siklus II mayoritas siswa sudah menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam bermain peran, berdiskusi, serta memberikan tanggapan. Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memberi kesempatan siswa untuk mengalami langsung materi pelajaran. Temuan ini menguatkan pendapat (Karnia & Volume, 2024) dan (Sari, 2025) yang menyatakan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan partisipasi, pemahaman, keberanian, dan sikap positif peserta didik.

SIMPULAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) selama dua siklus dengan menerapkan metode *role palying* pada mata pelajaran pendidikan agama islam menghasilkan kesimpulan bahwa: 1) Fokus utama penelitian, yaitu meningkatkan keaktifan siswa, terbukti tercapai. Selama proses pembelajaran, keberanian siswa untuk tampil, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi menunjukkan kemajuan yang nyata dari tahap pra-siklus hingga siklus II, sehingga mayoritas peserta didik pada akhir penelitian berada pada kategori aktif hingga sangat aktif. 2) Peningkatan keaktifan tersebut sejalan dengan kenaikan rata-rata nilai kelas. Nilai rata-rata yang semula hanya 68,5 pada pra-siklus, naik menjadi sekitar 74–75 pada siklus I, dan kembali meningkat hingga 82–83 pada siklus II.

Dengan demikian, metode role playing terbukti sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI karena mampu menghadirkan interaksi kelas yang hidup, menyenangkan, serta meningkatkan capaian kognitif dan efektif peserta didik.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, F. Y. (2025). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 45–53.
- Sirait, I. M. (2024). Efektivitas metode role playing dalam meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pedagogik*, 12(4), 210–220.
- Karnia, N., Lestari, J., Riani, M., & Pratama, M. (2023). Penerapan model role playing untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 15(1), 77–88.
- Keis, Y., dkk. (2025). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 89–99.
- Munandar, H. A. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode role playing. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(3), 112–121.
- Hikmah, N., & Jamhuri, M. (2025). The application of gamification-based learning media to student interest in learning PAI. *Ar-Rasyid: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 74–84.
- Setiawan, H. R., & Lubis, Z. (2016). Peningkatan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Arab materi Hiwar ... *Intiqad: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 47–51.
- Ginting, N., & Azzahra, S. (2024). Game-based learning untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 210–218.
- Nurzannah. (2021). Implementasi metode tiktak pada program tahfidzul Qur'an. *Ar-Rasyid: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 45–53.
- Alam, B. (2023). Role playing sebagai strategi pembelajaran untuk menumbuhkan karakter jujur siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 101–112.
- Harun, S., Habiburrahim, & Silahuddin. (2024). Strategi pembelajaran aktif: Drill, teamwork, dan role play dalam PAI. *Jurnal Tarbiyah Almuslim*, 2(1), 21–37.
- Triyanto, I. T., & Bisri, M. (2024). Efektivitas metode role playing dalam meningkatkan pemahaman materi Khalifah Umar Bin Khattab. *Dirasah: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 7(2), 652–666.
- Ishak, I. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui penerapan metode role playing pada siswa kelas V SDN 295 Pinrang. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 11(1), 88–96.
- Wahyuni, T. (2023). Implementasi metode role play dalam pembelajaran PAI di PAUD. *Buah Hati: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 77–86.

- Djafar, A. W., Muda, L., & Huljannah, M. (2025). Kiat guru dalam meningkatkan hasil belajar melalui metode role playing pada materi keberagaman. *Kreatif: Jurnal Pemikiran PAI*, 23(1), 41–50.
- Nusaibah, A. W. (2021). Implementasi metode role playing dalam Akidah Akhlak untuk membentuk akhlakul karimah siswa. *Tarlim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 122–134.
- Bunjamin, A., Idris, P. W., Subaedah, S., & Setiawati, N. (2025). Penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar IPS. *Mujaddid: Jurnal Penelitian Islam*, 2(2), 1020–1028.
- Dermawan, O., Aryani, W. D., Mulyasa, E., Yusuf, T. K., & Yanti, R. (2024). Model pembelajaran role play and simulation learning dalam ujian praktik pernikahan. *E3S Web of Conferences*, 482, 01004.
- Chen, X., Sacré, M., Lenzini, G., Greiff, S., Distler, V., & Sergeeva, A. (2024). The effects of role-playing training on self-efficacy and reporting phishing emails. *Journal of Educational Computing Research*, 62(4), 721–742.
- Huynh, E., Nyhout, A., Ganea, P., & Chevalier, F. (2020). Designing narrative-focused role-playing games for visualization literacy. *Computers & Education*, 152, 103–113.