

## Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan

Omni Sulisti

SMA N 7 Bengkulu Selatan, Bengkulu, Indonesia

\*[omnisulisti653@gmail.com](mailto:omnisulisti653@gmail.com)

### ABSTRAK

*Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Keberhasilan dalam proses pembelajaran ini akan sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa di sekolah. Agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan kondusif diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian terkait implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan menunjukkan bahwa : (1) Siswa pada saat kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan metode *Role Playing* terlihat lebih antusias, senang, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. (2) Metode *Role Playing* yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai efektif dan efisien terlihat dari pemahaman siswa pada saat diskusi di kelas. (3) Kendala yang dihadapi dalam implementasi metode *Role Playing* yaitu ada beberapa siswa terkadang mengalami kesulitan dalam bekerja sama karena situasi kelas yang aktif memainkan peran.*

**Kata kunci :** *Metode Role Playing, Pendidikan Agama Islam*

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang terpenting di dalam meningkatkan sumber diri dengan lingkungannya. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses memanusiaikan manusia. Pendidikan merupakan proses penembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh dengan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai, sehingga mampu menyesuaikan belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran, yang dapat dilaksanakan oleh lembaga pendidikan formal, nonformal, dan informal.<sup>1</sup> Menurut Trahati menyatakan bahwapendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup.<sup>2</sup>

Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis, dan berksinambungan, Sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang di ciptakan guru, pada proses pembelajaran dikelas, keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karenanya, kegiatan belajar merupakan aktifitas yang hidup, syarat nilai dan memiliki tujuan. keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan ini, bukan hal yang mudah bagi guru untuk mewujudkannya. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.<sup>3</sup>

Berdasarkan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa ditemukan permasalahan dilatar belakangi dari hambatan guru dalam memberikan pelajaran PAI yaitu : 1) model pembelajaran yang diberikan masih monoton, 2) pembelajaran yang masih berpusat pada guru, 3) alokasi waktu yang sangat terbatas.<sup>4</sup> Hasil penelitian

---

<sup>1</sup> Julianto, Alfin. (2019). Kolaborasi Pendidikan Nonformal, Informal, dan Formal dalam Pendidikan Pemuda di Daerah Istimewa Yogyakarta. *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 1(3): 14-22. *Journal Homepage* <https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnaldiklus/article/view/24644/13186>

<sup>2</sup> Trahati, MR. (2015). "Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap". Skripsi (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: FKIP UNY.

<sup>3</sup> Amri, S. dan Ahmadi K.I. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya

<sup>4</sup> Sayekti, S. P., et.al (2022). Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Repository IAIN Batusangkar*.

tersebut menunjukkan bahwa metode *Role Playing* yang telah dilakukan oleh guru dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, yang memiliki karakter percaya diri, bertanggung jawab, menghargai sesama. Pada penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada implementasi metode *Role Playing* terkait antusiasme siswa, keefektifan, dan kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan. Permasalahan tersebut yaitu selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan guru mengalami berbagai kendala karena siswa beberapa sering bolos dan tidak tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kemudian selama kegiatan pembelajaran banyak siswa yang kurang aktif pada saat guru menyampaikan materi ataupun memberikan kesempatan bertanya dan berdiskusi tentang materi Pendidikan Agama Islam. Sikap kurang aktif ini ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang bertanya dan berpendapat pada saat guru menyampaikan materi maupun menjelaskan materi pembelajaran. Sebagaimana siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan selalu bersikap pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa sering kali kurang bersemangat dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan suasana belajar yang dirasa kurang efektif dan efisien. Sehingga tujuan pendidik sebagai fasilitator sulit tercapai dan tujuan pendidikan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan selama ini.

Berdasarkan permasalahan diatas Peneliti menganggap masalah tersebut sangat penting dan perlu segera ditemukan jalan pemecahannya. Keberhasilan dalam pemecahan masalah ini akan sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa di sekolah. Agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan kondusif, diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kelas. Untuk itu perlu ada metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah metode pembelajaran *Role Playing*.

Menurut Roestiyah Metode belajar *Role Playing* adalah salah satu metode belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru pada saat diskusi, di dalam diskusi ini proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah, dan siswa menjadi aktif tidak pasif sebagai pendengar saja pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.<sup>5</sup> Adapun

---

<sup>5</sup> Roestiyah. (2012) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta

pengertian menurut Hamzah menyatakan bahwa "*Role Playing*" (bermain peran) merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki tujuan yakni membantu peserta didik menemukan jati diri di dunia sosial serta memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.<sup>6</sup> Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode belajar *Role Playing* merupakan suatu metode yang dapat melahirkan interaksi yang aktif antara guru dengan siswa atau siswa dengan yang lainnya dan saling bertukar pendapat sehingga mampu membentuk suatu gagasan atau ide-ide yang cemerlang dan dapat dijadikan landasan untuk memecahkan suatu masalah dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Metode *Role Playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Menurut Mansyur kelebihan dari metode *Role Playing* yaitu, dengan penerapan metode *Role Playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar.<sup>7</sup> Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. *Role Playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Dengan digunakannya metode pembelajaran *Role Playing* bertujuan untuk membantu siswa menjadi aktif dan tidak bersifat pasif pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode *Role Playing* diharapkan bisa mengaktifkan suasana belajar siswa pada materi yang diberikan.

Berdasarkan pemikiran di atas peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang implementasi metode *Role Playing* dilihat dari sudut pandang antusiasme siswa, keefektifan dan keefesienan, serta kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif.<sup>8</sup> Tujuan penelitian ini adalah untuk

---

<sup>6</sup> Hamzah, B.U. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara

<sup>7</sup> Amril Mansur. (2006). Implementasi Klarifikasi Nilai dalam Pembelajaran dan Fungsionalisasi Etika Islam, *Alfikra, Jurnal Ilmiah Keislaman. Vol 5. No1.*

<sup>8</sup> Creswell, J.W. (2015). *Riset Pendidikan. Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset

mengetahui implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Agama Islam di kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan. Subjek penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) observasi, (2) wawancara, dan (3) dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan 3 jenis teknik analisis data, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) verifikasi penarikan kesimpulan.<sup>9</sup> Teknik validitas data/tringgulasi data yang digunakan yaitu (1) tringgulasi subjek yaitu melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan, (2) tringgulasi waktu yaitu melakukan wawancara pada waktu yang berbeda, dan (3) tringgulasi tempat yaitu melakukan wawancara pada tempat yang berbeda yaitu di kelas, dan di kantor.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan terkait antusiasme siswa, keefektifan dan keefesienan, serta kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan diperoleh hasil sebagai berikut :

#### 1. Antusias Keaktifan Belajar Siswa menggunakan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjelaskan bahwa keaktifan dari peserta didik masih terbilang kurang, peserta didik lebih sering bermalasan saat diberikan tugas oleh pendidik, bersikap pasif, kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Namun ketika pendidik menerapkan pembelajaran sesuai dengan RPP dengan menjalankan langkah-langkah dalam metode pembelajaran *Role Playing* dengan baik, Hal tersebut terbukti karena adanya aktivitas pendidik dalam membimbing serta mengamati peserta didik dalam mengerjakan soal test, proses tanya jawab dan lain sebagainya. Proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *Role Playing* terlihat tingkat keaktifan peserta didik berkembang dengan pesat, tingkat keaktifan peserta didik dilihat dari antusias peserta didik dalam berdiskusi dengan anggota kelompok dalam memahami suatu materi pembelajaran. Hal tersebut berbeda saat pendidik dan peserta didik belum

---

<sup>9</sup> Miles, M. B., Huberman, A. M. and Saldana, J. (2018). *Qualitative Data Analysis*. (Fourth Edi). SAGE Publication. Ltd.

menerapkan metode *Role Playing*, dalam proses pembelajarannya. Menurut Hamalik keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor selama siswa berada di dalam kelas.<sup>10</sup>

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa siswa pada saat kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan metode *Role Playing* terlihat lebih antusias, senang, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang kemukakan oleh Wijayanto menyatakan bahwa antusias dan keaktifan siswa dapat dilihat berdasarkan: a) siswa selalu bertanya dalam hal penjelasan materi yang telah guru jelaskan, b) siswa mampu dalam mengemukakan gagasannya dan mendiskusikannya ke orang lain dengan pemikiran bahasa siswa sendiri, c) siswa mengerjakan tugas dengan semua gagasan dan fikirannya sendiri mengkaji ulang dan memecahkan masalah serta menerapkan apa yang mereka pelajari dengan penuh semangat, d) aktif dalam bertanya baik kepada guru maupun siswa yang lain, e) mampu mengemukakan pendapatnya, f) siswa mampu memberikan sumbangan terhadap siswa yang kurang mengerti atau kurang relevan, g) aktif dalam memecahkan suatu masalah yang telah dijelaskan oleh guru, dan h) mandiri dan aktif dalam mengerjakan tugas.<sup>11</sup>

Hasil penelitian menyatakan bahwa proses pembelajaran memerlukan interaksi baik antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan lingkungannya yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.<sup>12</sup> Melalui proses interaksi, kemampuan peserta didik akan berkembang baik mental maupun intelektualnya. Keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara pendidik atau dosen dengan peserta didik atau dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, di mana masing-masing peserta didik dapat saling berbagi pemahaman dan pengalaman secara langsung di kelas.

## **2. Keefektifan dan Keefesienan Belajar Siswa menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.**

<sup>10</sup> Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara

<sup>11</sup> Wijayanto, Z. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kontekstual Berbasis Budaya Untuk Siswa Smp. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(8). *Journal Homepage* <http://journal.uad.ac.id/index.php/AdMathEdu/article/view/12350>

<sup>12</sup> Julianto, A., Siregar, N. S., & Suryani, A. E. (2022). Problematika Pembelajaran Daring pada Mahasiswa STIT Al-Quraniyah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 2(2). 173-179. *Journal Homepage* <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan terbilang efektif dan efisien diterapkan hal ini terlihat dari pemahaman siswa pada saat diskusi di kelas. Guru mata pelajaran juga mengatakan bahwa untuk mengetahui hasil diterapkannya metode *Role Playing* dilakukan dengan 3 kali pertemuan pembelajaran. Dengan dilakukannya 3 kali pelaksanaan metode *Role Playing* ditemukan hasil penelitian langsung terhadap implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran pendidikan agama islam terkhusus pada pembelajaran materi mengenal kitab-kitab allah swt, hasil dari 3 kali pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* secara langsung ini terbilang cukup efektif dan efisien dalam penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi mengenal kitab-kitab allah swt terbilang efektif dan efisien digunakan namun guru harus tetap kreatif dan inovatif dalam mengimplementasikan metode *Role Playing* tersebut.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan pendapat Supardi efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, kelengkapan yang untuk mengubah perilaku kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan agar bisa menuju pembelajaran yang efektif.<sup>13</sup> Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Melalui metode bermain peran dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. jenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur menyenangkan.<sup>14</sup> *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman.

Hal penelitian ini ditandai dengan peningkatan presentase keaktifan siswa pada semua aspek seperti *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities*, maupun *mentalactivities*. Hal tersebut juga didukung pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anggraini, R. & Ishartiwi mengatakan hal yang sama bahwa metode *Role Playing* sangat efektif dan efisien jika diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Supardi. (2013) *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.

<sup>14</sup> Wahab, A. (1998). *Metodologi Pengajaran IPS*. Jakarta : Karunia

<sup>15</sup> Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2017). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212-221 *Journal Homepage*

### 3. Kendala Belajar Siswa menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Kesulitan belajar adalah suatu keadaan yang menyebabkan siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya.<sup>16</sup> Kesulitan belajar merupakan kurang berhasilnya siswa dalam memahami konsep, prinsip, ataupun penyelesaian masalah, meskipun telah berusaha untuk mempelajarinya dan hal ini ditambah lagi dengan rendahnya kemampuan siswa dalam mengabstraksi, menggeneralisasi, berpikir deduktif dan mengingat konsep-konsep maupun prinsip-prinsip membuat siswa akan selalu merasa bahwa pelajaran tersebut itu sulit.

Adanya kesulitan belajar akan menimbulkan suatu keadaan di mana siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya sehingga memiliki prestasi belajar yang rendah. Siswa yang mengalami masalah dengan belajarnya biasanya ditandai adanya gejala: (1) prestasi yang rendah atau di bawah rata-rata yang dicapai oleh kelompok kelas; (2) hasil yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang dilakukan; (3) lambat dalam melakukan tugas belajar.<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengatakan bahwa Kendala yang dihadapi dalam implementasi metode *Role Playing* yaitu ada beberapa siswa terkadang mengalami kesulitan dalam bekerja sama karena situasi kelas yang aktif memainkan peran. Kendala dalam bekerja sama ini terlihat dari adanya kelompok yang belum mampu aktif secara menyeluruh karena latar belakang siswa yang berbeda-beda dan kemampuan berperan aktif yang juga berbeda menyebabkan ada salah satu kelompok yang belum mampu kbekerja sama secara komprehensif.

Ada beberapa kasus kesulitan dalam belajar, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Syamsudin yaitu : (1) Kasus kesulitan dengan latar belakang kurangnya motivasi dan minat belajar. (2) Kasus kesulitan yang berlatar belakang sikap negatif terhadap guru, pelajaran, dan situasi belajar. (3) Kasus kesulitan dengan latar belakang kebiasaan belajar yang salah. (4) Kasus kesulitan dengan latar belakang ketidakserasian antara kondisi obyektif keragaman pribadinya dengan kondisi obyektif instrumental impuls dan lingkungannya.<sup>18</sup> Kendala yang juga ditemukan yaitu dari perbedaan kemampuan siswa dalam memainkan perannya saat menggunakan metode *Role Playing*. Terdapat siswa yang pemalu dan pendiam dikelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan ini membuat pelaksanaan bermain peran tersebut mengalami kendala. Dalam mengatasi kendala tersebut guru mata pelajaran

---

<https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/11017>

<sup>16</sup> Dalyono. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

<sup>17</sup> Entang, M. (1983). *Diagnostik Kesulitan Belajar dan Pengajaran Remedi*. Jakarta: Dep P dan K

<sup>18</sup> Syamsudin, A. (1996). *Psikologi Pendidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pendidikan Agama Islam melakukan beberapa kegiatan yang disusun dan disesuaikan dengan kemampuan siswa dan latar belakang siswa sehingga perlakuan kepada siswa pun diperlukan penyesuaian.

Berdasarkan hasil penelitian langsung dari berbagai sumber terbukti bahwa penggunaan metode *Role Playing* terbilang efektif dalam penerapannya. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi mengenal kitab-kitab Allah SWT juga terbilang efektif dalam pembelajarannya hal tersebut terlihat dari peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran dengan baik maka guru dapat menerapkan metode *Role Playing* tersebut pada peserta didik secara kreatif dan inovatif.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan dilihat dari sudut pandang antusiasme siswa, keefektifan dan keefesienan, serta kendala yang dihadapi dalam penerapan dapat disimpulkan bahwa: *Pertama*, siswa pada saat kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan metode *Role Playing* terlihat tingkat keaktifan peserta didik berkembang dengan pesat, terlihat lebih senang belajar, dan tingkat keaktifan peserta didik dilihat dari antusias peserta didik dalam berdiskusi dengan anggota kelompok. (2) Metode *Role Playing* yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai efektif dan efisien terlihat dari pemahaman siswa pada saat diskusi di kelas serta ditandai dengan peningkatan presentase keaktifan siswa pada semua aspek seperti *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities*, maupun *mentalactivities*. (3) Kendala yang dihadapi dalam implementasi metode *Role Playing* yaitu ada beberapa siswa terkadang mengalami kesulitan dalam bekerja sama karena situasi kelas yang aktif memainkan peran, perbedaan kemampuan siswa dalam memainkan perannya saat menggunakan metode *Role Playing*, dan masih terdapat siswa yang pemalu dan pendiam dikelas.

#### DAFTAR PUSTAKA

Amri, S. dan Ahmadi K.I. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya

- Amril Mansur. (2006). Implementasi Klarifikasi Nilai dalam Pembelajaran dan Fungsionalisasi Etika Islam, *Alfikra, Jurnal Ilmiah Keislaman*. Vol 5. No1.
- Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2017). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212-221. *Journal Homepage* <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/11017>
- Creswell, J.W. (2015). Riset Pendidikan. Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Dalyono. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Entang, M. (1983). *Diagnostik Kesulitan Belajar dan Pengajaran Remidi*. Jakarta: Dep P dan K
- Hamzah, B.U. (2008). Teori Motivasi dan Pengukurannya, Jakarta:Bumi Aksara
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Julianto, Alfin. (2019). Kolaborasi Pendidikan Nonformal, Informal, dan Formal dalam Pendidikan Pemuda di Daerah Istimewa Yogyakarta. *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 1(3): 14-22. *Journal Homepage* <https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnaldiklus/article/view/24644/13186>
- Julianto, A., Siregar, N. S., & Suryani, A. E. (2022). Problematika Pembelajaran Daring pada Mahasiswa STIT Al-Quraniyah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 2(2). 173-179. *Journal Homepage* <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>
- Miles, M. B., Huberman, A. M. and Saldana, J. (2018). *Qualitative Data Analysis*. (Fourth Edi). SAGE Publication. Ltd.
- Sayekti, S. P., et.al (2022). Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Repository IAIN Batusangkar*.
- Supardi. (2013) *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Syamsudin, A. (1996). *Psikologi Pendidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Roestiyah. (2012) Strategi Belajar Mengajar. Jakarta. Rineka Cipta

Trahati, MR. (2015). "*Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap*". Skripsi (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: FKIP UNY.

Wahab, A. (1998). *Metodologi Pengajaran IPS*. Jakarta : Karunia

Wijayanto. Z. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kontekstual Berbasis Budaya Untuk Siswa Smp. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(8).  
*Journal Homepage* <http://journal.uad.ac.id/index.php/AdMathEdu/article/view/12350>