

Efektifitas Model *Role Playing* pada Pembelajaran PAI SMAN 2 Dente Teladas Kabupaten Tulang Bawang Lampung

Eka Yuliani

SMAN 2 Dente Teladas Kabupaten Tulang Bawang Lampung
Ekayuliani621@gmail.com

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menganalisis efektifitas model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi tata cara penyelenggaraan jenazah. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA berjumlah 36 murid di SMAN 2 Dente Teladas Kabupaten Tulang Bawang. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dan setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Analisis hasil belajar siswa nilai tertinggi adalah 90, nilai terendah 70, nilai rata-rata kelas 83,33, nilai yang kurang dari KKM sebanyak 5 siswa (14%), sedangkan nilai di atas KKM sebanyak 31 siswa (86%). Adanya peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dari siklus I persentase ketuntasan hanya 39% menjadi 86% di siklus II sebanyak 47% dan dikatakan tuntas karena melebihi angka indikator ketuntasan minimal sebesar 76%. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas.

Kata Kunci: Hasil Belajar; PAI; Role Playing

Pendahuluan

Kuatnya suatu negara adalah karena pilar yang dibangun oleh setiap lini warga masyarakat untuk bersatu dalam membangunnya. Pilar yang dibangunpun tidak hanya tertuju pada generasi tua saja namun juga calon penerus bangsa. Salah satu pilar pembangunan yang terus diupayakan baik itu setiap lapisan masyarakat maupun dalam sistem pemerintahan adalah pendidikan. Kesadaran akan pentingnya pendidikan dan dibutuhkan dalam membangun peradaban harus tertanam oleh setiap anak bangsa sedini mungkin. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bahkan melakukan revisi undang-undang system pendidikan nasional (UU Sisdiknas) dimana akan mensinkronkan rancangan wajib belajar yang semula 9 tahun menjadi 12 tahun. Maka terlihatlah keseriusan dari berbagai lapisan masyarakat dalam mendahulukan pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, yang diperlukan dalam kehidupan (Depdiknas, 2006). Secara umum pendidikan memiliki maksud serta tujuan dimana pembentukan dan pengembangan dilakukan guna mencerdaskan kehidupan berbangsa, mempersiapkan peserta didik dalam keterampilan menjalani kehidupan sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Diharapkan dengan pendidikan peserta didik mampu secara kognitif, afektif dan psikomotorik bertanggung jawab dalam kehidupannya terutama pendidikan yang diterima di era new normal ini.

Era new normal merupakan peristiwa dimana sebelumnya terjadi wabah besar di seluruh penduduk dunia menderita varian virus baru yang disebut *coronavirus*. Sehingga menyebabkan penderitaan dan banyak kematian di setiap belahan negara (Khan et al., 2020). Selain itu pengaruhnya dalam dunia pendidikan menjadikan proses pembelajaran berjalan tidak seperti biasa, setiap warga sekolah akhirnya memilih metode belajar secara daring dikarenakan tidak diperbolehkannya warga untuk beraktifitas diluar rumah (Watkins, 2020). Namun keadaan semakin membaik, sehingga diterapkan tatanan kehidupan baru atau era new normal. Namun di era new normal ini tentunya dalam penerapan pembelajaran di kelas yang efektif dan ideal memiliki tantangan tersendiri bagi guru terutama dibidang pendidikan agama Islam atau PAI.

Pendidikan agama Islam atau disingkat dengan PAI merupakan salah satu pendidikan yang wajib siswa siswi dapatkan di sekolah. Pendidikan agama Islam merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sistematis dan pragmatis Islam melalui pembinaan, pembimbingan, dan pelatihan untuk mengubah tingkah laku individu secara keseluruhan, dan menjadikan manusia yang bertakwa berdasarkan Alqur'an dan Hadist (Suharti, 2021). Pembelajaran ini bertujuan menanamkan nilai spiritual, iman dan takwa sehingga bentuk dari pembelajaran agama Islam bukan hanya konsep saja, namun juga berbentuk praktik yang menuntut seseorang untuk terampil dan terbiasa melaksanakan ibadah-ibadah yang diajarkan dalam Islam (Ali, 2018).

Pendidikan agama Islam memiliki sifat pembelajaran yang menghendaki tuntunan dari seseorang baik dalam hal pemahaman maupun keterampilan, tentu para penyelenggara pendidikan harus mengerahkan tenaga agar pembelajaran dapat didesain sedemikian rupa sehingga dapat terlaksana dan tercapai secara seragam bagi siswa secara menyeluruh (Lubis et al., 2020). Namun di era new normal ini siswa diharuskan untuk kembali terbiasa beraktifitas di sekolah dimana setelah 1 tahun lebih menjalani pembelajaran secara daring dirumah.

Kebiasaan dalam beraktifitas yang selalu dilakukan di rumah harus segera digantikan. Dimana terkadang guru banyak mentoleransi ketidak-hadiran murid belajar secara daring dengan berbagai alasan sinyal dan juga kuota data, harus tergantikan dengan keaktifan lagi didalam kelas. Hal ini pun butuh penyesuaian dan proses lagi agar peserta didik tetap termotivasi dalam mengikuti pembelajaran secara tatap muka di era new normal. Untuk itu guru harus terampil dalam memilih model pembelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mencapai kualitas tujuan pembelajaran yang signifikan. Untuk itu salah satu model pembelajaran yang menarik untuk digunakan yakni model *role playing*.

Model pembelajaran *role playing* atau sering diartikan sebagai model belajar bermain peran ini merupakan model yang menarik bagi siswa (Kristin, 2018). Model pembelajaran *role playing* dapat melatih kemampuan komunikasi matematis siswa dan membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar (Wahyuni et al., 2016). Kegiatan pembelajaran model ini dengan cara pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan scenario yang telah disiapkan guru dan siswa diberi kebebasan untuk berimprovisasi (Yulianto et al., 2020).

Kegiatan pembelajaran harus terus memiliki terobosan yang kreatif dan inovatif untuk menjawab tantangan dunia pendidikan. Beberapa penelitian telah mengkaji efektifitas penggunaan model pembelajaran *role playing* dengan berbagai materi ajar. Namun pada penelitian ini, penulis akan menganalisis efektifitas model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan

agama Islam materi tata cara penyelenggaraan jenazah pokok bahasan menyalatkan jenazah SMA kelas XI.

Metode

Penelitian ini memanfaatkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk melihat hasil belajar siswa menggunakan model *role playing* pada pembelajaran PAI materi tata cara penyelenggaraan jenazah pokok bahasan menyalatkan jenazah SMA kelas XI di era new normal. Penelitian tindakan kelas sendiri merupakan rangkaian kegiatan untuk mengamati peristiwa pembelajaran dengan tujuan memperbaiki sistem pembelajaran yang berlangsung (Harya et al., 2022). PTK ini menggunakan desain Kemmis dan Mc Taggart yang merupakan pengembangan dari model penelitian Kurt Lewin dikenal sebagai model spiral.

Penelitian ini merupakan PTK yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan sebagai berikut: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Kegiatan penelitian ini dari persiapan hingga pelaksanaan dimulai dari bulan Maret hingga Mei 2022. Pada tahap perencanaan peneliti melakukan observasi awal untuk identifikasi masalah lalu mempersiapkan instrument-instrument seperti silabus, RPP, LDS, dan soal pretest dan posttest. Tahap tindakan guru melaksanakan penelitian dilanjutkan dengan tahap observasi dimana pengumpulan data hasil penelitian diamati dan dianalisis untuk kemudian masuk ke tahap terakhir yakni refleksi yang digunakan sebagai bahan evaluasi refleksi diri untuk melihat kelebihan dan kekurangan yang kemudian akan diperbaiki pada siklus II.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 2 Dente Teladas Kabupaten Tulang Bawang. Subjek penelitian adalah kelas XI MIA yang terdiri dari 36 siswa yang dipilih karena memiliki aktivitas dan hasil belajar belum mencapai kriteria ketuntasan belajar. Teknik pengumpulan data melalui pretest dan posttest yang diberikan baik itu untuk siklus I maupun di siklus II. Kemudian dilakukan analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk melihat ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar klasikal. Nilai hasil tes akan dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan yakni 76, jika dibawah KKM maka belum tuntas. Hasil belajar siswa secara klasikal dikatakan tuntas apabila persentase mencapai 76%. Hasil belajar dikatakan meningkat apabila rata-rata persentase tes yang dinilai dari siklus I dan siklus II $\geq 76\%$.

Hasil

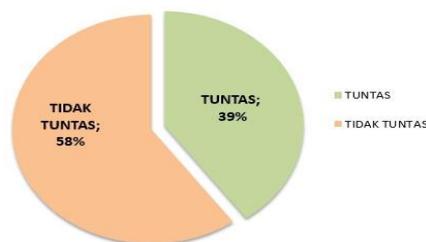
Proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, merupakan materi mengenai tata cara penyelenggaraan jenazah pokok bahasan mengkafani dan menyalatkan jenazah dilaksanakan selama 3 kali pertemuan (6 jam pelajaran) satu jam pelajaran dilaksanakan selama 50 menit, satu kali pertemuan digunakan untuk melakukan kegiatan hasil belajar berupa evaluasi. Hasil belajar dari siklus I kemudian dibandingkan dengan hasil pretest.

Hasil pretes didapat nilai rata-rata 46,94 dengan nilai persentase belajar klasikal sebesar 6%. Siklus I hasil belajar kognitif siswa memperoleh nilai rata-rata 71,8 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal adalah 39%. Perbandingan nilai hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan model *role playing* dan setelah diterapkan pembelajaran model *role playing* PAI dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data hasil belajar siswa pada siklus I

Keterangan	Data Awal	Siklus 1
Nilai terendah	10	60
Nilai tertinggi	75	80
Nilai rata-rata tes	46,94	71,8
Persentase ketuntasan belajar	6%	39%

Table diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata jika dibandingkan dengan kondisi awal. Pada siklus I siswa memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 14 siswa (39%) dan siswa yang nilainya di bawah KKM sebanyak 21 siswa (58%). Persentase ketuntasan hasil belajar siswa bisa dilihat pada Gambar 1 berikut.



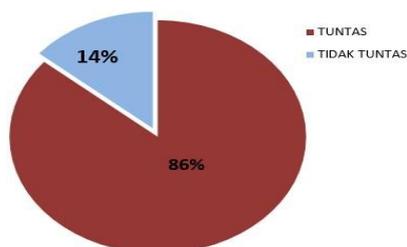
Gambar 1. Grafik Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I

Analisis hasil belajar siswa pada siklus I memiliki peningkatan dari hasil pretest namun belum dapat dikatakan berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga dilanjutkan pada siklus II dengan beberapa perbaikan. Hasil analisis evaluasi belajar siswa pada siklus II memiliki tahapan yang sama dengan siklus 1 dengan beberapa perbaikan. Hasil analisis pembelajaran pada siklus II ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II

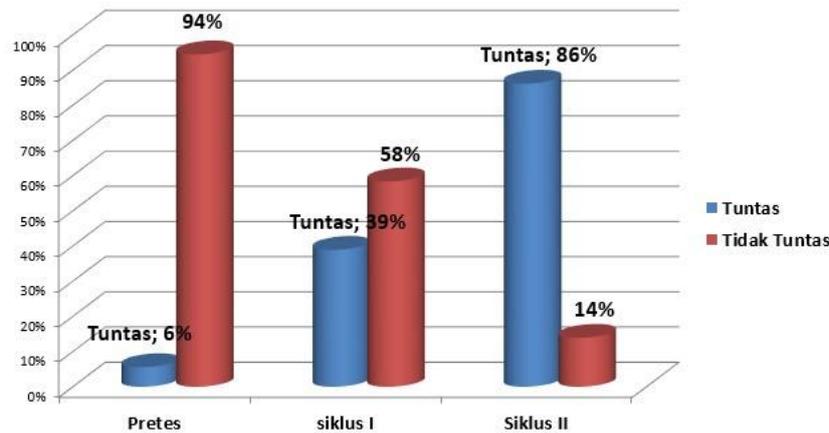
Keterangan	Siklus 1	Siklus 2
Nilai terendah	60	70
Nilai tertinggi	80	90
Nilai rata-rata tes	71,8	83,33
Persentase ketuntasan belajar	39%	86%

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh gambaran evaluasi siklus II bahwa nilai tertinggi adalah 90, nilai terendah 74, nilai rata-rata kelas 83,33, nilai kurang dari KKM sebanyak 5 siswa (14%), sedangkan nilai di atas KKM sebanyak 31 siswa (86%). Ini berarti bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I yaitu 14 siswa atau 39% menjadi 31 siswa atau 86% pada siklus II. Ada peningkatan sekitar kurang lebih 47%. Persentase ketuntasan belajar pada pembelajaran siklus II dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Grafik Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II

Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar yaitu dari 39% menjadi 86%. Hal ini berarti bahwa indikator keberhasilan secara klasikal telah tercapai. Target ketercapaian sesuai dengan indikator keberhasilan ketuntasan belajar klasikal yaitu 76%. Sehingga siklus selanjutnya dihentikan atau tidak dilaksanakan lagi. Data perbandingan hasil penelitian tindakan kelas yang berupa hasil belajar antar siklus tampak pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Grafik Persentase Hasil Belajar Klasikal Antar Siklus

Pembahasan

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini diawali dengan analisis masalah dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru. Kegiatan ini berupa pengumpulan data mengenai hasil belajar siswa dan kendala dalam pembelajaran dengan wawancara langsung. Hasil dari wawancara tersebut didapat bahwa sebagian besar siswa terkendala dalam menghafal bacaan surat dalam solat jenazah dan juga sering lupa tahapan dalam penyelenggaraan jenazah terutama pada materi mengkafani dan juga menyolati jenazah.

Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu solusi yang dapat membantu dalam permasalahan tersebut. Karena siswa dapat dengan langsung menjalani aktifitas seolah-olah kejadian itu benar-benar terjadi dengan melaksanakan peran masing-masing dalam model bermain peran. Selain itu, karena pada kurikulum yang baru siswa dituntut untuk lebih aktif, maka model ini membantu siswa dalam menyelenggarakan tercapainya tujuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Murid dibentuk menjadi 2 kelompok besar sehingga, setiap kelompok bertanggung jawab pada anggotanya agar mendapat peran dan melakoninya dengan maksimal. Sehingga pembuatan RPP disesuaikan dengan kebutuhan kelas yang dirancang sedemikian rupa.

Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan melakukan apersepsi, yakni salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, melakukan *ice breaking*, kemudian menjelaskan sintaks model pembelajaran *role playing* yang akan dilaksanakan. Guru memberikan pretest sebelum memulai kegiatan belajar. Hasil pretest yang dilakukan pertama kali dilakukan untuk melihat kemampuan atau pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari.

Kegiatan pada siklus I, siswa diberikan pretest dan hasil yang didapat sekitar 94% siswa belum tuntas mencapai nilai KKM yakni 76%. Hal ini dikarenakan kegiatan dalam penyelenggaraan jenazah masih sangat jarang dilakukan proses yang sedemikian lengkap untuk

peserta didik yang duduk di bangku SMA. Pertemuan pertama pada siklus I, guru mengawali inti pembelajaran dengan memberi pengetahuan mengenai tata cara mengkafani dan juga menyolati jenazah, apa saja sunnah, amalan juga pahala yang di dapat dari kita membantu dalam penyelenggaraan jenazah. Setelah itu guru membagi siswa kedalam dua kelompok besar. Masing-masing kelompok diberi lembar kegiatan dimana mereka harus mempersiapkan diri untuk dapat memerankan scenario yang sudah disiap oleh guru. Murid-murid mendiskusikan peran masing-masing dan sisa waktu yang ada diberikan kesempatan untuk latihan bersama sebelum tampil dipertemuan ke-2 siswa diberi kebebasan untuk melakukan improvisasi.

Bermain peran dapat membantu tumbuh kembang siswa, kegiatan yang dilakukan secara sukacita, kebebasan, mampu mengeksplorasi dunianya, mengembangkan bahasa, mempunyai pengaruh yang sangat positif dan unik di dalam bermain peran bagi peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik. Peserta didik dapat menyelidiki bahkan mengalami hal baru. Kegiatan bermain peran pun juga dapat mempelajari dirinya sebagai orang dewasa, mereka dapat secara dinamis mengembangkan potensi diri secara akademis (Holis, 2016).

Pada pertemuan pertama siklus I, siswa-siswi sangat antusias dalam membahas peran masing-masing. Beberapa anak juga akan mempersiapkan kain kafan dan kebutuhan untuk bermain peran dalam materi penyelenggaraan jenazah. Pertemuan kedua siswa-siswi melakoni peran masing-masing. Diberi waktu 40 menit untuk menyelesaikan kegiatan mengkafani dan juga menyolati jenazah. Salah satu anggota ada yang berperan menjadi jenazah. Imam, makmum dan juga yang mengkafani jenazah. Selanjutnya pada pertemuan ke-3 dilakukan post tes untuk melihat hasil belajar siklus I.

Analisis data yang didapat pada siklus I (Tabel 1) ada kenaikan dari hasil yang didapat saat pretest namun persentasenya masih kurang dari nilai persentase klasikal yang ditetapkan dari sekolah yakni 76%, sedangkan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat lebih dari 70% siswa yang telah tuntas belajarnya (Kaharudin, 2021). Data siklus I menunjukkan nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah 60, nilai rata-rata 71,8. Siswa yang tuntas belajar 14 siswa atau sebanyak 39 % dan siswa yang belum tuntas sebanyak 21 siswa atau 58%. Terjadi peningkatan nilai rata-rata jika dibandingkan dengan kondisi awal. Walaupun hasil tes siklus I menunjukkan peningkatan, tapi belum mencapai indikator keberhasilan maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Kegiatan siklus I dari hasil belajar tampak masih belum maksimal. Hal ini terlihat dalam pelaksanaan model *role playing* di pertemuan kedua dimana para siswa merasakan waktu yang diberikan sangat singkat, sehingga kurang konsentrasi dalam melakoni dan juga menjalankan peran. Ada beberapa hafalan bacaan ataupun tahapan yang terlupakan dalam bermain peran karena sangat banyak alur ataupun adegan yang mereka jalani dari mengkafani hingga menyalati. Ditambah, ada beberapa siswa ada yang merasa takut, tidak konsentrasi dan menangis karena melihat temannya yang beradegan sebagai jenazah kemudian dikafani.

Dalam refleksi kegiatan yang harus diperbaiki dari siklus I untuk diterapkan di siklus II yaitu: 1) pemberian motivasi siswa dalam pembelajaran; 2) perlunya ketegasan guru dalam menegur dan juga mengingatkan apabila masih ada peserta didik yang masih bermain-main dalam kegiatan pembelajaran; 3) guru memberikan kesempatan yang lebih banyak untuk siswa dapat bertanya dan mengeksplorasi pengetahuan yang akan mereka lakoni dalam bermain peran; 4) guru wajib mengelola waktu dengan lebih efisien agar semua kegiatan dalam rancangan pembelajaran

dapat terlaksana dengan maksimal; 5) guru memberikan point-point penting yang harus diingat dalam menerapkan pembelajaran model bermain peran; 6) menggantikan jenazah dengan boneka, dan; 7) ditugaskan 1 siswa ditiap kelompok untuk menjadi dalang agar mengingatkan setiap tahap yang akan diperankan teman-temannya.

Hasil refleksi pada siklus I untuk mendapatkan ketuntasan belajar dan ketercapaian hasil belajar yang diharapkan di siklus II, didapat data sebagai berikut: nilai tertinggi adalah 90, nilai terendah 70, nilai rata-rata kelas 83,33, nilai yang kurang dari KKM sebanyak 5 siswa (14%), sedangkan nilai di atas KKM sebanyak 31 siswa (86%). Hal ini mengindikasikan bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I yaitu 14 siswa atau 39 % menjadi 31 siswa atau 86 % pada siklus II. Analisis data hasil belajar antar siklus (Tabel 2), menunjukkan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari persentase pencapaian ketuntasan klasikal nilai siklus I ke siklus II meningkat sebesar 47% dengan nilai ketuntasan belajar siklus II sebesar 86%. Hal ini berarti indikator keberhasilan ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan sekolah yakni minimal 76% tuntas telah tercapai sehingga tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Ketuntasan belajar tercapai di siklus II dikarenakan semakin meningkatnya pemahaman dan keaktifan dari peserta didik. Mereka tidak ragu untuk melakukan improvisasi, dan mengembangkan peran mereka sehingga semakin menarik. Selain itu mereka juga tidak merasa takut dan bisa focus karena pergantian jenazah yang awalnya diperankan oleh salah satu siswa telah digantikan dengan boneka. Selain itu tahapan pemeranan dilaksanakan dengan baik karena ada dalang yang bertugas sebagai pengatur jalannya cerita. Peningkatan nilai klasikal menunjukkan bahwa siswa telah menguasai materi pelajaran dengan baik. Dengan begitu penerapan model pembelajaran *role playing* pada PAI materi penyelenggaraan jenazah pokok bahasan menkafani dan men-solati jenazah efektif untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan komunikasi matematis bagi peserta didik tidak hanya segi intelektual namun juga aktivitas tubuh secara keseluruhan. Dengan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menarik, siswa dapat mengkomunikasikan ide-idenya dalam bentuk permainan, bermain peran menjadi orang lain, bekerjasama menyusun naskah cerita dan memerankannya. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Role Playing memiliki pengaruh positif dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Dewi, 2020).

Pemilihan model pembelajaran yang cocok pada materi yang akan diterapkan didalam kelas sangat penting untuk dilakukan oleh seorang guru. Hal ini sejalan dengan Rohmawati et al (2020) bahwasanya model pembelajaran itu merupakan sebuah cara dalam pelaksanaan proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus memahami dan menerapkan metode dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran menggunakan model *role playing* pada mata pelajaran PAI materi penyelenggaraan jenazah salah satu model pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Kesimpulan dan Saran

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengenai analisis efektifitas model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi tata cara penyelenggaraan jenazah pokok bahasan menyalatkan jenazah kelas XI MIA SMAN 2 Dente

Teladas Kabupaten Tulang Bawang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas. Analisis hasil belajar siswa nilai tertinggi adalah 90, nilai terendah 70, nilai rata-rata kelas 83,33, nilai yang kurang dari KKM sebanyak 5 siswa (14%), sedangkan nilai di atas KKM sebanyak 31 siswa (86%). Adanya peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dari siklus I persentase ketuntasan hanya 39% menjadi 86% di siklus II sebanyak 47% dan dikatakan tuntas karena melebihi angka indikator ketuntasan minimal sebesar 76%.

Adapun saran yang dapat peneliti berikan yakni: 1) belum banyak penelitian menggunakan model *role playing* dalam mata pelajaran PAI sehingga sangat besar kesempatan peneliti lainnya untuk memanfaatkan materi-materi yang ada; 2) guru dapat membantu murid dalam melakukan improvisasi saat melakukan *role playing*; 3) sebaiknya diberikan alokasi waktu yang efektif dan efisien dalam pelaksanaan pembelajaran model *role playing* agar kegiatan tidak dilakukan secara tergesa-gesa.

Bibliografi

- Ali, M. D. (2018). *Pendidikan Agama Islam*. Tangerang Selatan: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, A, A, I, K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449-459.
- Hardivizon, H. "Metode Pembelajaran Rasulullah SAW (Telaah Kualitas Dan Makna Hadis)." *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2017): 101–24. doi:10.29240/bjpi.v2i2.287.
- Harya, S., Susilawati., & Ridwan, I, R. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Pembelajaran Tema 4 Pada Materi IPS. *Jurnal Perseda*, 5(1), 16-21.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Unversitas Garut*, 9(1), 23-37.
- Kaharudin. (2021). Meneliti Capaian Ketuntasan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring IPA Melalui Pendekatan TPACK di Masa Pandemi Covid-19. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(7), 1053-1077.
- Khan, M., Kazmi, S., Bashir, A., & Siddique, N. (2020). COVID-19 infection: Origin, transmission, and characteristics of human coronaviruses. *Journal of Advanced Research*, (16)24, 91–98.
- Kristin, Firosalia. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 171-176.
- Lubis, Masruroh., Yusri, Dairina., & Gusman, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis E-Learning (Studi Inovasi Pendidik MTS PAI Medan di Tengah Wabah Covid-19). *Fitrah : Journal of Islamic Education*, 1(1), 1-18.
- Rohmawati, L., Suryani, N., & Pelu, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Penerapan Metode Bermaian Peran (*Role Playing Method*) Dengan Media Lagu. *Jurnal Candi*, 20(1), 71-84.

- Suharti, Dwi. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMK Negeri 1 Balikpapan Tahun Pelajaran 2019/2020. *PENDALAS*, 1 (1), 44-60.
- Wahyuni, R., Utami, C., & Husna, N. (2016). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI SMA Negeri 6 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 1(2), 81-86.
- Watkins, J. (2020). Preventing a covid-19 pandemic. *The BMJ*, 368(February), 1–2.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I, P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.

