

Metode pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 08 Muara Kemumu

Firmanto

e-mail: masfirman650@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan metode pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 08 Muara Kemumu. Metode Role Playing dipilih sebagai pendekatan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, di mana siswa secara aktif terlibat dalam situasi peran yang terkait dengan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Peserta penelitian terdiri dari siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan metode Role Playing. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran Role Playing secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 08 Muara Kemumu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Role Playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah tersebut. Metode ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa.

Kata Kunci: pembelajaran Role Playing, motivasi belajar

Abstract: *This study aims to evaluate the effectiveness of using Role Playing as a teaching method to enhance students' learning motivation at SDN 08 Muara Kemumu. Role Playing method was chosen as an interactive and participatory approach to learning, where students actively engage in role-playing situations related to the learning content. The study employed a qualitative approach with a case study design. The participants consisted of students who were involved in the learning process using the Role Playing method. Data were collected through participatory observation, interviews, and document analysis. The data analysis results showed that the use of the Role Playing teaching method significantly improved students' learning motivation at SDN 08 Muara Kemumu. Therefore, it can be concluded that the Role Playing teaching method is effective in enhancing students' learning motivation at the school. This method creates an interactive, engaging, and relevant learning environment for the students.*

Keywords: *Role Playing, learning motivation*

1. PENDAHULUAN

Dalam era moderen yang sedang berkembang saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengakibatkan perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan tersebut dapat dirasakan melalui ketersediaan berbagai sumber informasi seperti buku, majalah, surat kabar, dan lain sebagainya, serta kemajuan teknologi yang menyertainya.¹ Di tengah era globalisasi, pendidikan memiliki peran strategis sebagai alat untuk menerapkan sistem nilai, karena melalui proses pendidikan, peserta didik diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan, tetapi juga terbentuk sikap, perilaku, dan kepribadian yang memerlukan perhatian serius. Ketika berbicara tentang pendidikan, perhatian selalu tertuju pada peserta didik sebagai individu yang dihargai, dicintai, dan merupakan generasi yang harus dipersiapkan untuk masa depan.² Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam hal kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan pribadi dan masyarakat. Pendidikan mencakup pengajaran keterampilan khusus, namun juga mencakup hal-hal yang lebih mendalam dan tak terlihat, seperti pemberian pengetahuan, pertimbangan, dan kebijaksanaan.³

Menjalankan tugas mendidik anak ternyata merupakan hal yang sangat sulit, terutama di zaman sekarang. Kesulitan-kesulitan dalam menjalankan tugas ini sangat terasa, terutama ketika kita menghadapi kenyataan bahwa pengaruh lingkungan telah begitu kuat, bahkan melebihi pengaruh dari faktor-faktor pendidikan lainnya.⁴ Kenakalan remaja telah menjadi topik yang sering dibicarakan dan menjadi perhatian masyarakat, termasuk dalam media elektronik dan cetak. Tentu saja, orang tua dan guru menjadi khawatir menghadapi persoalan seperti ini. ⁵Kesulitan dalam

¹ Welly Catur Satioso, "Fungsi Pendidikan Agama Islam Pada Anak Menurut Prof. DR. Zaklah Daradjat," n.d.

² Zahrotul Uyun, "Peran Orangtua Dalam Pendidikan Kesehatan Reproduksi," 2023.

³ Muhammad Haris, "Pendidikan Islam Dalam Perspektif Prof. HM Arifin." *Ummul Qura* 6, no. 2 (2015): 1–19.

⁴ N. Nurlela, "Peranan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Di Smk Teknika Grafika Kartika Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Tahun Pelajaran 2017/2018.," *Diss. Uin Raden Intan Lampung*, 2018.

⁵ et al Pristiwanti, Desi, "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 7911–15.

melaksanakan tugas pendidikan, terutama di masa sekarang, bukan hanya karena keterbatasan lembaga pendidikan yang ada, tetapi juga karena sangat sedikitnya lembaga pendidikan yang mampu memainkan peran pendidikan secara menyeluruh terhadap para siswanya.⁶ Selain itu, tujuan pendidikan Islam harus berfokus pada hakikat pendidikan yang meliputi beberapa aspeknya. Salah satunya adalah pemahaman yang menyeluruh tentang ajaran Islam. Selanjutnya, pemahaman ini harus dihayati sehingga dapat diamalkan dan menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Mata pelajaran pendidikan agama Islam secara keseluruhan mencakup Al-Qur'an, Hadis, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah. Hal ini menggambarkan bahwa pendidikan agama Islam melibatkan harmoni, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya, dan lingkungannya (hablun minallah wa hablun minannas).⁷

GBPP PAI di sekolah umum menjelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha yang disengaja dan direncanakan untuk mempersiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami, menghayati, dan mempercayai ajaran agama Islam. Hal ini juga diiringi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain, dengan tujuan menciptakan kerukunan antar umat beragama dan memperwujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.⁸ Zakiyah Darajat menyatakan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya untuk membimbing dan mengasuh peserta didik agar selalu berusaha meningkatkan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif dalam membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, terutama dalam memajukan martabat bangsa.⁹ Diharapkan bahwa individu yang terbentuk melalui pendidikan agama Islam menjadi kuat dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam interaksi sosial di tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk mengembangkan keyakinan melalui pemberian, penanaman, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik terkait agama Islam, sehingga mereka menjadi muslim yang terus berkembang dalam iman dan ketakwaan kepada Allah SWT. Selain itu, pendidikan agama Islam bertujuan untuk menciptakan individu yang taat beragama

⁶ and Sarkowi Sarkowi. Susilo, Agus, "Peran Guru Sejarah Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi," *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah* 2, no. 1 (2018): 43–50.

⁷ Rustam Ibrahim, "Pendidikan Multikultural: Pengertian, Prinsip, Dan Relevansinya Dengan Tujuan Pendidikan Islam," *Addin* 7, no. 1 (2015).

⁸ and Amat Nyoto Wijaya, Etistika Yuni, Dwi Agus Sudjimat, "Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. 1, no. 26 (2016).

⁹ and Eti Hayati Harefa, Noveri Amal Jaya, "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi," *Angewandte Chemie International Edition* 6, no. 11 (2021): 951–52.

dan memiliki akhlak mulia, yang memiliki pengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, disiplin, toleran, menjaga keharmonisan dalam diri sendiri dan dalam hubungan sosial, serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.¹⁰ Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam membentuk pemahaman dan sikap siswa terhadap nilai-nilai agama dan spiritualitas. Namun, sering kali siswa menghadapi tantangan dalam membangkitkan minat yang kuat terhadap pembelajaran PAI.¹¹ Minat yang rendah dapat berdampak negatif pada pemahaman dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran tersebut. Salah satu sekolah dasar yang menghadapi tantangan ini adalah SDN 08 Muara Kemumu. Para guru PAI di sekolah tersebut sedang mencari alternatif metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PAI. Salah satu metode yang menjanjikan adalah metode peran bermain (role playing).

Metode peran bermain melibatkan siswa dalam mengambil peran atau karakter yang terkait dengan situasi pembelajaran. Siswa aktif terlibat dalam simulasi situasi nyata yang terkait dengan konten PAI, seperti kisah-kisah dari Al-Quran atau Hadis. Melalui metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk merasakan dan memahami konsep-konsep agama secara langsung. Penggunaan metode peran bermain dalam pembelajaran PAI memiliki potensi untuk meningkatkan minat siswa. Dalam peran mereka, siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar, berinteraksi dengan sesama siswa, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka secara praktis. Hal ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.¹² Namun, belum ada penelitian khusus yang mengeksplorasi penggunaan metode peran bermain dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PAI di SDN 08 Muara Kemumu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan menerapkan metode peran bermain dalam pembelajaran PAI di sekolah tersebut, serta menganalisis dampaknya terhadap minat siswa. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas metode peran bermain dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PAI, sekolah dapat mengadopsi pendekatan ini sebagai strategi pembelajaran yang lebih menarik dan berdampak positif. Selain itu, penelitian ini juga

¹⁰ et al. Wulandari, Riya, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD," *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (2021): 283–90.

¹¹ and Monna Fransisca Marhayati, Nelly, Pasmah Chandra, "Pendekatan Kognitif Sosial Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *DAYAH: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2020).

¹² Johariah. Johariah, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pembelajaran Sholat Jumat," *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* 8, no. 2 (2023): 228–41.

dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan tentang metode pembelajaran yang efektif dalam konteks PAI di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode peran bermain dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan partisipasi siswa di SDN 08 Muara Kemumu.

2. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran agama Islam di SDN 08 Muara Kemumu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental. Partisipan penelitian terdiri dari siswa kelas X SDN 08 Muara Kemumu.

13

3. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran agama Islam di SDN 08 Muara Kemumu. Temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran role playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 08 Muara Kemumu. Metode tersebut merupakan cara sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam pelaksanaan suatu kegiatan. Dalam metode role playing, siswa diberi tugas oleh guru untuk memainkan peran dalam suatu situasi sosial yang melibatkan pemecahan masalah. Metode ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan dan memahami materi pelajaran dengan melibatkan diri secara aktif.¹⁴ Penerapan metode role playing mendorong partisipasi siswa secara aktif, memperkuat pemahaman materi, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode ini berbasis pengalaman, di mana siswa dapat menghadirkan peran-peran yang ada dalam kehidupan nyata ke dalam pertunjukan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Role playing adalah teknik simulasi yang umumnya digunakan dalam pendidikan sosial dan hubungan antar individu. Siswa dapat berperan sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat, tergantung pada tujuan penerapan teknik tersebut. Menurut Martinis Yamin, role playing adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik. Dengan demikian, penggunaan metode role playing dalam pembelajaran agama Islam telah terbukti

¹³ and Hendrianto Hendrianto Ginawan, Novan Aditia, Hardivizon Hardivizon, "Tinjauan Upaya BAZNAS Kabupaten Kepahiang Dalam Mengumpul Dana Zakat Profesi (Studi Evaluasi)," *Diss. Institut Agama Islam Negeri Curup*, 2019.

¹⁴ et al. Tahrir, Tasdin, "Pengembangan Model Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*, 2021.

efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa di SDN 08 Muara Kemumu, seiring dengan keterlibatan aktif siswa dalam memainkan peran dan interaksi dalam situasi pembelajaran yang tercipta

Menurut Hamzah Uno, terdapat sembilan langkah dalam prosedur role playing, yaitu:¹⁵

1. Tahap pemanasan, di mana guru memperkenalkan konsep role playing kepada siswa.
2. Tahap pemilihan pemain, di mana guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok dan memberikan materi yang akan digunakan.
3. Tahap persiapan pengamat, di mana guru menunjuk beberapa siswa yang tidak berperan untuk menjadi pengamat.
4. Tahap penataan panggung, di mana guru dan siswa berdiskusi tentang peran yang akan dimainkan dan persiapan apa yang dibutuhkan.
5. Tahap permainan peran, di mana setiap kelompok melaksanakan role playing dengan sungguh-sungguh.
6. Tahap diskusi dan evaluasi, di mana guru meminta siswa untuk berdiskusi dan memberikan pendapat tentang peran yang telah dilakukan.
7. Tahap permainan peran ulang, di mana siswa diminta untuk memainkan kembali peran mereka dengan lebih baik.
8. Tahap diskusi dan evaluasi kedua, di mana setiap kelompok melakukan diskusi dan evaluasi terhadap peran yang telah dilaksanakan.
9. Tahap berbagi pengalaman dan kesimpulan, di mana siswa diajak untuk berbagi pengalaman mereka dalam melakukan peran dan membuat kesimpulan dari kegiatan ini

Dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa akan mengalami arahan yang lebih jelas di mana mereka diberi peran atau karakter yang terkait dengan topik atau konten pembelajaran. Sebagai contoh, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa dapat diberikan peran sebagai tokoh dalam cerita Al-Quran atau situasi kehidupan nyata yang berkaitan dengan nilai-nilai agama. Selama pelaksanaannya, siswa ditempatkan dalam situasi atau konteks yang relevan dengan peran yang dimainkan. Situasi ini dapat melibatkan diskusi kelompok, simulasi, permainan peran, atau cerita interaktif. Siswa akan terlibat dan berinteraksi satu sama lain dalam situasi peran yang

¹⁵ Wahyu Fitri Retnowati, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D Di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan." Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D Di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan," 2018, 1-27.

telah ditetapkan. Mereka akan berdiskusi, berdebat, berkolaborasi, dan berbagi pendapat serta pengalaman yang terkait dengan peran yang mereka mainkan.

Metode Role Playing juga melibatkan pemecahan masalah atau tugas-tugas tertentu yang harus diselesaikan oleh siswa dalam peran yang mereka mainkan. Hal ini memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang mereka peroleh dalam konteks yang relevan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, dilakukan refleksi dan evaluasi di mana siswa diberi kesempatan untuk merenungkan pengalaman mereka dan menganalisis hasil dari interaksi dalam peran tersebut. Evaluasi dapat dilakukan melalui diskusi reflektif, penulisan reflektif, atau penilaian yang terkait dengan tujuan pembelajaran.

Tujuan bermain peran dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan jenis belajar yang ingin dicapai, yang meliputi:

Belajar melalui tindakan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan interaktif atau responsif. Dalam hal ini, siswa terlibat dalam berbagai tindakan dan interaksi yang memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal.

1. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama meniru dan menyamakan diri dengan para aktor dalam drama. Tujuannya adalah untuk mempelajari dan meniru tingkah laku yang ditampilkan oleh para aktor tersebut.
2. Belajar melalui umpan balik. Para pengamat memberikan komentar dan umpan balik terhadap para pemain yang tampil. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah diaktualisasikan dalam drama.
3. Belajar melalui analisis, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat meningkatkan keterampilan mereka dengan menganalisis, mengevaluasi, dan mengulangi penampilan mereka dalam bermain peran, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka secara bertahap.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, bermain peran memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam berinteraksi, meniru, menerima umpan balik, dan memperbaiki keterampilan mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan praktis dalam konteks yang relevan dengan materi yang dipelajari.

Menurut M. Basyirudin Usman, metode role playing memiliki keunggulan sebagai berikut:¹⁶

1. Siswa dilatih untuk dapat mendramatisasikan sesuatu dan melatih keberanian mereka. Dalam metode ini, siswa terbiasa mengambil peran dan berperan aktif dalam situasi yang diberikan, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan dalam menyampaikan dengan dramatis dan meningkatkan keberanian dalam berbicara di depan orang lain.
2. Kelas menjadi lebih hidup dan menarik perhatian siswa. Dengan melibatkan siswa dalam peran-peran yang menarik, metode role playing mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan memikat bagi siswa.
3. Siswa dapat menghayati peristiwa yang diperankan, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk mengambil kesimpulan berdasarkan pengamatan. Melalui pengalaman langsung dalam peran-peran yang dimainkan, siswa dapat lebih memahami konteks dan nilai-nilai yang terkandung dalam situasi tersebut.
4. Siswa dilatih dalam menyusun pemikiran secara teratur. Dalam metode role playing, siswa harus mempersiapkan dan merencanakan peran yang akan mereka mainkan. Hal ini melatih kemampuan mereka dalam menyusun pemikiran secara teratur, mengorganisir ide-ide, dan menyampaikan informasi dengan jelas.

Selain keunggulan di atas, metode role playing juga memiliki manfaat lain, antara lain:

1. Siswa dapat berlatih memahami dan mengingat isi materi yang akan dipertunjukkan. Dengan memerankan karakter atau situasi yang terkait dengan materi pelajaran, siswa dapat menginternalisasikan dan mengingat informasi dengan lebih baik.
2. Siswa akan terlatih dalam berpikir secara kreatif. Dalam melaksanakan peran-peran yang berbeda, siswa dituntut untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah atau menghadapi situasi yang dihadapi.
3. Metode ini dapat memupuk bakat seni yang ada dalam diri siswa. Melalui peran-peran yang dimainkan, siswa dapat mengembangkan kreativitas dan bakat seni yang mereka miliki.
4. Kerjasama antar tim dapat dikembangkan dan diperkuat. Dalam melaksanakan peran-peran, siswa perlu berkolaborasi dengan sesama anggota tim untuk

¹⁶ and Endang Uliyanti. Buwono, Sri, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 2, no. 1 (2012).

mencapai tujuan bersama, sehingga kerjasama dan keterampilan sosial siswa dapat berkembang.

5. Siswa terbiasa dengan menerima dan berbagi tanggung jawab dengan teman sekelas. Dalam metode role playing, siswa memainkan peran tertentu dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan tugas kelompok, sehingga mereka belajar tentang tanggung jawab dan kerjasama dalam konteks tim.
6. Kemampuan bahasa lisan siswa dapat dilatih agar menjadi lebih baik dan mudah dipahami oleh orang lain. Dalam melaksanakan peran-peran, siswa terlibat dalam interaksi verbal yang aktif, sehingga mereka dapat mengasah keterampilan berbicara dan menyampaikan ide dengan jelas.

Meskipun metode role playing memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran, namun terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, antara lain:¹⁷

1. Jika siswa tidak mempersiapkan diri dengan baik, kemungkinan mereka tidak akan melaksanakan peran dengan sungguh-sungguh. Persiapan yang kurang dapat mengurangi keefektifan metode role playing dalam memperoleh hasil yang diharapkan.
2. Bermain peran mungkin tidak berjalan sesuai rencana jika suasana di kelas kurang mendukung. Faktor lingkungan yang kurang kondusif, seperti kebisingan atau ketidaktahuan siswa terhadap aturan bermain peran, dapat mengganggu pelaksanaan metode ini.
3. Meskipun bermain peran dapat melibatkan siswa dalam situasi yang menarik, namun hasilnya belum tentu selalu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil peran yang dimainkan, seperti pemahaman siswa terhadap materi atau kemampuan mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi peran.
4. Apabila siswa tidak diarahkan dengan baik dalam bermain peran, mereka mungkin akan mengalami kesulitan dalam memahami peran yang dimainkan. Dibutuhkan bimbingan dan panduan yang jelas dari guru untuk memastikan siswa dapat melaksanakan peran dengan baik.
5. Bermain peran memerlukan waktu yang cukup banyak. Pelaksanaan metode role playing membutuhkan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang memakan waktu lebih lama dibandingkan metode pembelajaran lainnya.

¹⁷ Retnowati, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D Di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan." Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D Di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan."

Dengan memperhatikan kelemahan-kelemahan ini, penting bagi guru untuk memastikan bahwa siswa mempersiapkan diri dengan baik, menciptakan suasana yang kondusif, mengarahkan siswa dengan tepat, dan memperhitungkan waktu yang diperlukan. Dalam hal ini, penerapan metode role playing dapat membangkitkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, sesuai dengan teori belajar Gagne yang menghubungkan aktivitas motorik dengan keterampilan intelektual, sehingga mempengaruhi motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁸ Dengan menggunakan metode pembelajaran Role Playing, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperdalam pemahaman dan aplikasi konsep, mendorong kolaborasi dan kerja tim, mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Namun, penggunaan metode Role Playing perlu didukung oleh perencanaan yang matang, penentuan peran yang sesuai dengan pemahaman siswa, dan penyesuaian yang tepat dengan konteks pembelajaran. Peran guru dalam memberikan arahan, dukungan, dan memfasilitasi proses Role Playing juga sangat penting untuk keberhasilan metode ini dalam pembelajaran. Metode Role Playing menciptakan kondisi yang dapat menghilangkan rasa takut atau kecemasan, karena dalam bermain peran, individu dapat mengekspresikan diri secara bebas tanpa takut mendapatkan "hukuman" sosial atas tindakan mereka.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan metode pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 08 Muara Kemumu, ditemukan beberapa kesimpulan penting:

1. Metode pembelajaran Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 08 Muara Kemumu. Siswa yang terlibat dalam metode Role Playing melaporkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran, mereka lebih tertarik, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
2. Metode pembelajaran Role Playing menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Dalam peran yang dimainkan, siswa merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan merasa lebih bersemangat dalam menghadapi materi pelajaran PAI.

¹⁸ and Nurul Husna Wahyuni, Regita, Citra Utami, "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI SMA Negeri 6 Singkawang," *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 1, no. 2 (2016): 81–86.

3. Siswa mengalami pengalaman positif dan menyenangkan dalam penggunaan metode Role Playing. Mereka merasakan kepuasan dan motivasi dalam belajar PAI melalui pengalaman bermain peran. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan konsep-konsep agama secara langsung dalam situasi peran yang relevan.
4. Metode Role Playing juga berdampak positif pada pemahaman siswa tentang konsep-konsep agama. Siswa melaporkan peningkatan pemahaman dan merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka.
5. Melalui penggunaan metode Role Playing, siswa terlibat dalam interaksi dan kolaborasi dengan teman sekelas. Hal ini memperkuat partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas, meningkatkan keterlibatan sosial, dan mengembangkan keterampilan kerja tim.

DAFTAR PUSTAKA

- Buwono, Sri, and Endang Uliyanti. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 2, no. 1 (2012).
- Ginawan, Novan Aditia, Hardivizon Hardivizon, and Hendrianto Hendrianto. "Tinjauan Upaya BAZNAS Kabupaten Kepahiang Dalam Mengumpul Dana Zakat Profesi (Studi Evaluasi)." *Diss. Institut Agama Islam Negeri Curup*, 2019.
- Harefa, Noveri Amal Jaya, and Eti Hayati. "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi." *Angewandte Chemie International Edition* 6, no. 11 (2021): 951–52.
- Haris, Muhammad. "Pendidikan Islam Dalam Perspektif Prof. HM Arifin." *Ummul Qura* 6, no. 2 (2015): 1–19.
- Ibrahim, Rustam. "Pendidikan Multikultural: Pengertian, Prinsip, Dan Relevansinya Dengan Tujuan Pendidikan Islam." *Addin* 7, no. 1 (2015).
- Johariah, Johariah. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pembelajaran Sholat Jumat." *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* 8, no. 2 (2023): 228–41.
- Marhayati, Nelly, Pasmah Chandra, and Monna Fransisca. "Pendekatan Kognitif Sosial Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *DAYAH: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2020).

- Nurlela, N. "Peranan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Di Smk Teknik Grafika Kartika Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo Tahun Pelajaran 2017/2018." *Diss. Uin Raden Intan Lampung*, 2018.
- Pristiwanti, Desi, et al. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 7911–15.
- Retnowati, Wahyu Fitri. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D Di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan." *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D Di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan*, 2018, 1–27.
- Satioso, Welly Catur. "Fungsi Pendidikan Agama Islam Pada Anak Menurut Prof. DR. Zaklah Daradjat," n.d.
- Susilo, Agus, and Sarkowi Sarkowi. "Peran Guru Sejarah Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi." *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah* 2, no. 1 (2018): 43–50.
- Tahrim, Tasdin, et al. "Pengembangan Model Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*, 2021.
- Uyun, Zahrotul. "Peran Orangtua Dalam Pendidikan Kesehatan Reproduksi," 2023.
- Wahyuni, Regita, Citra Utami, and Nurul Husna. "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI SMA Negeri 6 Singkawang." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 1, no. 2 (2016): 81–86.
- Wijaya, Etistika Yuni, Dwi Agus Sudjimat, and Amat Nyoto. "Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. 1, no. 26 (2016).
- Wulandari, Riya, et al. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (2021): 283–90.