

## Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD N 1 Prigi Banjarnegara

**Lisa Kinanti**

Universitas Sains Ilmu Al-Qur'an  
[lisakinanti55@gmail.com](mailto:lisakinanti55@gmail.com)

**Faisal Kamal**

Universitas Sains Ilmu Al-Qur'an  
[faisalkamal789@gmail.com](mailto:faisalkamal789@gmail.com)

**Pamungkas Stiya Mulyani**

Universitas Sains Al-Qur'an  
[pamungkasstiyamulyani@gmail.com](mailto:pamungkasstiyamulyani@gmail.com)

Alamat: Jl. KH. Hasyim Asy'ari Km. 03 Kalibeber Kec. Mojotengah, Kab. Wonosobo 56351  
Korespondensi penulis: [lisakinanti55@gmail.com](mailto:lisakinanti55@gmail.com)

**Abstract.** *This research is motivated by the problem in Indonesia where many generations in the world of education still do not understand the content of the material because many educators still use monotonous methods without two-way communication and this results in a lack of students' understanding of the learning material. The role playing method is one solution that can boost various aspects of students, both cognitive, psychomotor and affective, which can be implemented in everyday life so that the nation's next generation becomes a generation that is powerful, knowledgeable and efficient. This research aims to determine the application of the Role Playing method in improving student learning outcomes in PAI subjects. The research method used is quantitative research methods. The results of the research show that the application of the role playing method in improving student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects in class V of SD Negeri 1 Prigi, Sigaluh District, Banjarnegara Regency after using the role playing method can improve. This is proven by the students' learning results before taking action or using the role playing method which only reached an average score of 61.72 with classical completeness of 32%. After taking action in cycle I by applying the role playing method, student learning outcomes increased to an average score of 70.72 with classical completeness of 60%. Then in cycle II, using the role playing method, student learning outcomes also increased with an average score of 83.76 and students' classical completeness was 96%. Therefore, it is said to be effective in increasing learning outcomes because the success indicator that has been set is more than 76%.*

**Keywords:** *Role Playing, Student Learning Outcomes, PAI Learning*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh problematika di Indonesia yang masih banyak generasi dalam dunia Pendidikan kurang memahami isi materi karena banyaknya pendidik yang masih menggunakan metode yang monoton tanpa adanya komunikasi dua arah dan mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Metode role playing menjadi salah satu solusi yang dapat, mendongkrak berbagai aspek peserta didik baik kognitif, psikomotor, maupun afektif yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga generasi penerus bangsa menjadi generasi yang berbobot dan berilmu pengetahuan serta berdaya guna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri 1 Prigi Kecamatan Sigaluh Kabupaten Banjarnegara setelah menggunakan metode role playing (bermain peran) dapat meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa sebelum tindakan atau menggunakan metode role playing (bermain peran) hanya mencapai pada rata-rata nilai 61,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 32%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan metode role playing (bermain peran) hasil belajar siswa meningkat mencapai rata-rata nilai 70,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 60%. Kemudian pada siklus II dengan menggunakan metode role playing (bermain peran) hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan

## ***PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SD N 1 PRIGI BANJARNEGARA***

dengan rata-rata nilai 83,76 serta ketuntasan siswa secara klasikal sebesar 96%. Maka dari itu dikatakan efektif dalam mengalami peningkatan hasil belajar karena indikator keberhasilan yang telah ditetapkan adalah melebihi 76%.

**Kata kunci:** Role Playing, Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran PAI

### **LATAR BELAKANG**

Metode mengajar merupakan faktor utama dalam menuntaskan hasil belajar siswa. Oleh karena itu seorang guru harus bisa menentukan metode mengajar yang lebih baik dan efektif karena dengan metode mengajar yang efektif siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam menerima pelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Salah satu usaha pemerintah untuk meningkatkan tarap hidup bangsa adalah pembangunan di bidang pendidikan dimana seluruh rakyat Indonesia memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan seperti yang tercantum dalam undang-undang dasar 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi : “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”.

Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia yang berkualitas, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, berkepribadian yang baik, disiplin, bekerja keras, teguh dan bertanggung jawab, mandiri, cerdas, terampil, serta sehat jasmani dan rohani. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan Islam yakni membentuk insan kamil (sempurna) yang bertakwa dan mengakhiri hidup dalam keadaan berserah diri kepada Allah sebagai muslim.

Faktor terbesar yang membuat manusia menjadi makhluk yang mulia adalah karena ia berakal dan berilmu. Ia dapat hidup senang dan tentram karena memiliki ilmu dan menggunakan ilmunya. Ia dapat menguasai alam semesta dengan ilmunya, dengan imunya juga iman dan takwanya juga dapat meningkat. Sabda Rasulullah SAW, sebagaimana yang dikutip oleh Daradjat dalam bukunya yang berjudul ilmu pendidikan Islam menyatakan :

Artinya: “Siapa yang dunia (ingin hidup didunia dengan baik), hendaklah berilmu, siapa yang ingin akhirat (hidup di akhirat nanti dengan senang) hendaklah ia berilmu, siapa yang ingin keduanya, hendaklah ia berilmu”(HR. Ahmad).

Khazanah ilmu pengetahuan, didasari atau tidak, banyak termuat dalam bentuk bahasa Arab. Oleh karena itu kita perlu berusaha meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar untuk mencapai mutu yang tinggi, khususnya pada bidang studi bahasa Arab.

Selama ini dalam pembelajaran pendidikan agama islam guru lebih banyak menggunakan metode konvensional yaitu guru menulis di papan tulis, siswa mengerjakan soal di papan tulis serta memberikan pekerjaan rumah (PR) yang sifatnya kurang berfariatif. Akibatnya siswa kurang aktif karena hanya menerima dan mengerjakan apa yang diberikan oleh guru tanpa ada penemuan-penemuan dari siswa itu sendiri. Hal ini tentunya berdampak pada siswa sendiri yang kurang percaya diri baik dalam bertanya, menyampaikan ide, maupun dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru.

Menurut S. Ulih, yang dikutip oleh Hamdani bahwa mengajar adalah menyajikan bahan pelajaran oleh seseorang kepada orang lain agar orang lain itu menerima, menguasai dan mengembangkannya. Dalam lembaga pendidikan, orang lain disebut siswa. Dalam proses belajar, agar peserta didik dapat menerima, menguasai, dan lebih mengembangkan bahan pelajar itu, guru harus mengajar dengan cara yang tepat, efisien, dan efektif.

Andi Prastowo menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang bersistem yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dan, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode role play ini merupakan salah satu cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang memikat perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Metode ini memiliki keunggulan memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton, selain itu materi yang disampaikan melalui role play akan jauh lebih awet diingat oleh siswa. Dengan pendekatan ini, siswa akan terdorong untuk berperan lebih aktif di dalam kelas dan belajar bagaimana memecahkan masalah yang muncul selama proses pembelajaran PAI(Fanny, 2022). Selain itu, metode role-playing dapat membangkitkan minat siswa dalam mencari jawaban dan mendorong mereka untuk mengajak teman sebayanya untuk bergabung dan berbagi wawasan mereka sendiri, baik dalam kelompok kecil maupun individu.

Disinilah peran pendidik dianggap penting dalam proses memberikan pengajaran kepada para peserta didiknya, karena tugas dari seorang pendidik disini dituntut untuk selalu cakap dalam proses pengajarannya. Karena pelaku atau peran utama dalam proses pembelajaran adalah seorang pendidik dimana tugasnya diantaranya pendidik melakukan pengajaran, pendidik yang dapat menuntun peserta didiknya untuk belajar, dan dapat mengantarkan peserta

didiknya untuk mencapai sebuah keberhasilan tujuan yang ingin dicapai dari tujuan pendidikan yang ada.

Peneliti tertarik untuk meneliti tema mengenai Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran PAI, dikarenakan dewasa ini seperti yang peneliti lihat dalam problematika di Indonesia, banyak generasi dalam dunia Pendidikan yang kurang memahami isi materi. Hal tersebut dikarenakan banyaknya pendidik yang masih menggunakan metode ceramah untuk keseluruhan pengajaran tanpa adanya komunikasi dua arah dengan peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, metode role playing menjadi salah satu solusi yang dapat ,mendongkrak berbagai aspek peserta didik baik kognitif, psikomotor, maupun afektif yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga generasi penerus bangsa menjadi generasi yang berbobot dan berilmu pengetahuan serta berdaya guna.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Metode**

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos*. Kata ini berasal dari dua suku kata yaitu *metha* yang berarti “melewati” atau “melalui”, dan *hodos* yang berarti “jalan” atau “cara”. Oleh karena itu, metode memiliki arti satu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.

Dalam bahasa Inggris dikenal dengan term *method* dan *way* yang mempunyai arti metode dan cara. Dalam bahasa Arab, kata metode diungkapkan dalam berbagai kata, seperti *al-thariqoh* (jalan), *al-manhaj* (system), dan *al-wasilah* (mediator atau perantara). Dengan demikian, kata Arab yang berarti dekat dengan arti metode adalah *al-thariqoh*.

Jadi metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah Langkah atau rancangan yang terstruktur dan terencana, sesuai tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan. Suatu cara yang ditempuh untuk menyajikan sesuatu, sehingga tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai.

## 2.Role Playing

Bermain peran (Role Playing) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Metode ini bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani dikalangan siswa di kelas. Dalam bermain peran peraturan dari guru tetap berlaku. Peran siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan persona lain didalam suatu situasi yang khusus.

Jadi metode role playing (bermain peran) adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

## 3.Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan sehingga dapat dikuasai dengan baik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

## 4.Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadis, melalui kegiatan bimbingan serta pengajaran latihan.

## 5.Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keberhasilan rencana dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk melihat sejauh mana taraf keberhasilan mengajar guru dan belajar peserta didik secara tepat dan dapat dipercaya yang didukung dengan data yang objektif dan memadai tentang indicator-indikator perubahan perilaku dan peserta didik, sebagai hasil belajar itu dapat bersifat

## ***PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SD N 1 PRIGI BANJARNEGARA***

fungsional struktural, materi substansial, dan behavioral. Hasil pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu; keefektifan, efisiensi dan daya Tarik.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan disini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau dikenal sebagai Classroom Action Research yaitu penelitian yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu Teknik agar pembelajaran yang dikelola guru selalu mengalami peningkatan melalui perbaikan terus-menerus.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Prigi Banjarnegara yang beralamat di Krajan, Prigi, Kec. Sigaluh, Kab. Banjarnegara, Prov. Jawa Tengah, 53481. Alasan penulis memilih tempat penelitian ini adalah dari hasil observasi dalam pelaksanaan pembelajaran PAI Guru di sekolah tersebut akan menggunakan Metode Role Playing (bermain peran) dalam penyampain materinya, maka dengan ini penulis tertarik dan ingin melihat seberapa berhasil penggunaan metode Role Playing (bermain peran) dalam peningkatan pembelajaran siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi kisah Nabi Ayyub as, dan Nabi Musa as. Alokasi waktu penelitian Penerapan Metode Role Playing (bermain peran) di SD Negeri 1 Prigi Banjarnegara ini dilaksanakan kurang lebihnya selama 1 (satu) bulan setelah dikeluarkannya Surat Izin Penelitian, yang dilaksanakan sejak tanggal 29 April 2024. Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan, begitupun juga dengan siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Penelitian ini membahas tentang penerapan metode role playing (bermain peran) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri 1 Prigi Banjarnegara, data dengan cara melakukan tes awal dan akhir kepada peserta didik.

#### **Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan**

Sebelum dilaksanakan tindakan pada siklus I dan II, peneliti terlebih dahulu melakukan tes atau hasil belajar siswa sebelum tindakan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang akan disampaikan pada tindakan di siklus I dan II. Berikut hasil belajar siswa sebelum tindakan.

**Tabel 1.4**  
**Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Ahmad Rifda	72	T
2	Agus Wicaksono	68	TT
3	Ahmad Subekti	75	T
4	Anis Setyawan	69	TT
5	Desi Safitri	50	TT
6	Feri Tajudin	76	T
7	Fera Agustina	53	TT
8	Isnanda Putri	74	T
9	Ishana Nur Amalia	67	TT
10	Khalisa Humaira	47	TT
11	Kharisun Gilang	54	TT
12	Maulana Daffa	63	TT
13	Muhammad Akxa R.	40	TT
14	Meli Hesti	77	T
15	Menik Adi Purnama	63	TT
16	Meta Ananda Rizki	83	T
17	Risma Nur Khasanah	53	TT
18	Rizal Dhiafakri	57	TT
19	Raka Bima	55	TT
20	Vina	38	TT
21	Wiwit Vika Oktaviani	81	T
22	Wildan Maulana Hakim	55	TT
23	Neli Rahayu	54	TT
24	Putri Nur Khasanah	89	T
25	Yuda Solehan	30	TT
	Jumlah	1543	
	Rata-rata	61,72	

Berdasarkan tabel 1.4 diatas, dapat dilihat bahwa pada sebelum tindakan hanya 8 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{8}{25} \times 100\% = 32\% \end{aligned}$$

Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara klasikal adalah

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{25} \times 100\% = 68\% \end{aligned}$$

Agar lebih jelas maka dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.5**  
**Ketuntasan Siswa Sebelum Tindakan**

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas
Sebelum Tindakan	25	8 (32%)	17 (68%)

Berdasarkan tabel 1.5 diatas, diketahui bahwa dari 25 siswa yang 8 (32%) siswa yang tuntas, sedangkan 17 (68%) siswa belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan Langkah-langkah dalam pembelajaran untuk mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan metode role playing (bermain peran).

### **Hasil Penelitian Siklus I**

Pada siklus I pembelajaran dilakukan dua kali pertemuan, pada pertemuan pertama sebelum tindakan proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dilakukan tes secara lisan sebelum tindakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan akhir pertemuan siklus I diberi evaluasi atau tes pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan sebagaimana layaknya prosedur penelitian kelas, yaitu Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Pelaksanaan Tindakan kelas adalah sebagai berikut:



### **a. Tahap Perencanaan**

Dalam tahap perencanaan Tindakan ini, Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran, dengan standar kompetensi menceritakan kisah nabi. Sedangkan kompetensi dasar yang akan dicapai adalah menceritakan kisah Nabi Ayyub as. Pada siklus I terdapat 2 indikator yang harus dicapai yaitu:
  - a) Menceritakan kisah Nabi Ayyub as
  - b) Menyebutkan mukjizat Nabi Ayyub as
- 2) Guru mempersiapkan perlengkapan yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang akan digunakan.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa 30 April 2024 selama 2 jam pembelajaran (2 x 35 menit) dengan pengenalan dan tes secara lisan. Sebelum memulai pembelajaran guru membuka dengan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu guru mengabsen kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara *ice breaking* tepuk semangat. Kemudian guru memperkenalkan peneliti kepada siswa kelas V (lima). Peneliti melakukan pengenalan, setelah itu peneliti menjelaskan tujuan peneliti berada dikelas V untuk beberapa hari. Selanjutnya guru menjelaskan apa itu metode *role playing* (bermain peran) kepada peserta didik, setelah itu guru menunjuk 5 siswa untuk menceritakan materi yang akan diajarkan tersebut dengan menerapkan metode *role playing* (bermain peran) sebagai metode pembelajaran, dan semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk maju ke depan kelas, yang berlangsung selama 2 x 35 menit

Sebelum kelima siswa yang sudah ditunjuk oleh guru nya untuk menceritakan tentang kisah Nabi Ayyub as, guru terlebih dahulu memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa dan dijawab secara lisan oleh siswa, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang akan disampaikan. Dan dari 25 siswa yang bisa menjawab pertanyaan dari guru hanya 4 siswa.

Setelah selesai melakukan tes lisan, guru melanjutkan proses pembelajaran yaitu dengan menjelaskan materi kisah Nabi Ayyub as kepada siswa lalu setelah selesai guru memerintahkan 5 siswa yang telah ditunjuk untuk maju kedepan untuk menceritakan materi yang telah

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SD N 1 PRIGI BANJARNEGARA**

disampaikan, semua siswa mempunyai kesempatan untuk maju ke depan kelas untuk menceritakan materi yang telah disampaikan.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Mei 2024, dengan melanjutkan materi kisah Nabi Ayyub as. Dengan menerapkan metode *role playing* (bermain peran) yang telah diajarkan pada hari sebelumnya, yang berlangsung selama 2 x 35 menit. Pada pertemuan kedua ini guru menunjuk beberapa siswa yang bertugas memperagakan metode *role playing* (bermain peran) pada materi ini adalah, Ahmad Rifda, Yuda Solehan, Khalisa Humaira, Neli Rahayu dan Meta Ananda Rizki untuk menceritakan kisah Nabi Ayyub as, sedangkan siswa yang lain mendengarkan setelah itu siswa memperagakan tentang kisah Nabi Ayyub as di depan kelas. Sebelum berakhirnya proses pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang penjelasan yang belum dimengerti. Setelah itu untuk menguji pemahaman siswa diadakan test untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi yang telah diberikan. Setelah selesai semua soal dan jawaban dikumpulkan dimeja guru setelah itu guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

**c. Tahap Pengamatan**

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

**Tabel 3**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* (Tindakan Pertama)**

No.	Aspek Yang Di Amati	Siklus 1				Total	
		Pert. I		Pert. II			
		F		F		F	
		Y	T	Y	T	Y	T
1	Guru menerangkan kepada siswa ap aitu metode role playing	√	-	-	√	1	1
2	Guru menentukan materi apa yang akan digunakan dengan menggunakan metode role playing	√	-	√	-	2	0
3	Guru menceritakan tentang materi sekaligus sambil mengatur adegan yang pertama	-	√	-	√	0	2
4	Guru menentukan siswa sebagai pemain yang akan	√	-	√	-	2	0

	memerankan orang yang ada di dalam cerita dan menentukan siswa sebagai pendengar dan penonton yang aktif						
5	Menarik kesimpulan dari cerita yang diperankan siswa	-	√	√	-	2	0
6	Tindak lanjut dengan melakukan tanya jawab, kritik atas analisis persoalan yang terdapat dalam cerita dan jika dianggap perlu, bisa diulang oleh pemain lain jika kurang jelas	-	√	√	-	1	1
	Jumlah	4	2	4	2	8	4
	Rata-rata	66%	33%	66%	33%	75%	66%

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan pertama diatas, tentang aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan metode role playing (bermain peran) menunjukkan bahwa aktivitas guru dapat dikategorikan cukup. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai aktivitas guru diperoleh 66%, karena nilai ini berada pada rentang 56%-75%.

#### 1. Hasil Belajar Siklus I

Setelah pelaksanaan tindakan selesai dilaksanakan, maka dilakukan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi kisah Nabi, Kisah Nabi Ayyub as. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I dengan penerapan metode role playing (bermain peran) sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Hasil Belajar Siswa PAI pada Siklus I**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Ahmad Rifda	78	T
2	Agus Wicaksono	70	T
3	Ahmad Subekti	80	T
4	Anis Setyawan	75	T
5	Desi Safitri	55	TT
6	Feri Tajudin	82	T
7	Fera Agustina	67	TT
8	Isnanda Putri	81	T
9	Ishana Nur Amalia	73	T
10	Khalisa Humaira	49	TT
11	Kharisun Gilang	68	TT
12	Maulana Daffa	71	T
13	Muhammad Aksa R.	45	TT
14	Meli Hesti	85	T
15	Menik Adi Purnama	69	TT

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SD N 1 PRIGI BANJARNEGARA**

16	Meta Ananda Rizki	89	T
17	Risma Nur Khasanah	63	TT
18	Rizal Dhiafakri	60	TT
19	Raka Bima	77	T
20	Vina	52	TT
21	Wiwit Vika Oktaviani	87	T
22	Wildan Maulana Hakim	74	T
23	Neli Rahayu	72	T
24	Putri Nur Khasanah	95	T
25	Yuda Solehan	51	TT
	Jumlah	1768	
	Rata-rata	70,72	

Berdasarkan tabel 3.2 diatas, dapat dilihat bahwa pada siklus I hanya 15 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$\frac{15}{25} \times 100\% = 60\%$$

Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara klasikal adalah

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tidak tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\frac{10}{25} \times 100\% = 40\%$$

**Tabel 3.3**  
**Ketuntasan Siswa Pada Siklus I**  
**Pertemuan Kedua**

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas
Siklus I	25	15 (60%)	10 (40%)

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa dari 25 siswa yang tuntas hanya 15 (60%), sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan tindakan pada siklus II.

### **Hasil Penelitian Siklus II**

Setiap Tindakan yang dilakukan pada pembelajaran siklus II akan dibahas pada bagian ini. Data tersebut mencakup observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Berikut merupakan hasil dari tahapan-tahapan yang dilakukan:

#### **a. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan pada siklus II ini bertujuan untuk merencanakan Tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Pembelajaran dalam siklus II ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pembelajaran yang dilakukan dari pertemuan 1 dan 2 berlangsung selama 2x35 menit setiap masing-masing pertemuan.

Hal yang perlu dipersiapkan peneliti adalah:

- 1) Peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian, pada siklus II ini materi yang akan diajarkan yaitu kisah Nabi Musa as.
- 2) Keperluan penelitian lainnya, seperti lembar observasi siswa dan lembar observasi penerapan metode *role playing* (bermain peran) oleh guru merupakan bagian yang harus dipersiapkan oleh peneliti.
- 3) Sumber belajar, media, bahan materi, dan perangkat lainnya yang diperlukan atau yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi ataupun penerapan metode *role playing* (bermain peran) juga menjadi bagian yang tidak boleh dilupakan oleh peneliti.

Hal tersebut menjadi kegiatan yang harus dipersiapkan dalam setiap pertemuan.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 14 Mei 2024 dengan alokasi waktu 2 jam pembelajaran (2 x 35 menit). Sebelum memulai pembelajaran guru membuka salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa,

***PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SD N 1 PRIGI BANJARNEGARA***

guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara *ice breaking* clap (tepek tangan), boom (tepek meja), pensil (ambil pensil). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan disampaikan. Setelah itu guru mempersiapkan skenario drama yang akan ditampilkan. Dilanjutkan dengan guru menunjuk 5 siswa secara acak untuk mementaskan drama di depan kelas. Guru membagi siswa lain menjadi 4 kelompok terdiri dari 5 siswa. Setelah itu guru menjelaskan tentang kompetensi yang dicapai dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Kemudian guru memanggil siswa yang telah ditunjuk secara acak untuk mementaskan drama tersebut. Siswa yang lain berada di kelompoknya masing-masing sambil mengamati drama yang sedang diperagakan. Ketika siswa mementaskan drama guru lebih memperhatikan kondisi siswa dan suasana kelas agar selalu kondusif. Setelah selesai pementasan drama semua siswa untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing, lalu guru melakukan tanya jawab kepada siswa, hal itu dilakukan agar siswa paham dengan materi pelajaran. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru menunjuk 5 siswa untuk mempelajari drama yang akan dipentaskan pada pertemuan selanjutnya. Dan kemudian guru memberi motivasi dan salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa 21 Mei 2024 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran, sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu mengucapkan salam lalu dilanjutkan dengan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa. Setelah itu guru mengabsen kehadiran siswa, seperti biasa guru melakukan persiapan psikis dan fisik dengan melakukan *ice breaking* tepuk semangat sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti pembelajaran guru menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah itu guru menyiapkan teks skenario yang akan ditampilkan. Setelah selesai pementasan, semua siswa duduk kemudian guru memberikan lembar soal kepada siswa, setelah selesai mengerjakan lembar soal serta jawabannya dikumpulkan di meja guru. Kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada siswa lalu memberikan kesimpulan secara umum dan selanjutnya guru memberikan motivasi dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang lalu guru menutup dengan salam.

### c. Tahap Observasi

#### 1) Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru pada siklus II diamati dengan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.4**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

No.	Aspek Yang Di Amati	Siklus 1				Total	
		Pert. I		Pert. II		F	
		F		F		F	
		Y	T	Y	T	Y	T
1	Guru menerangkan kepada siswa apa itu metode role playing	√	-	√	-	2	0
2	Guru menentukan materi apa yang akan digunakan dengan menggunakan metode role playing	√	-	√	-	2	0
3	Guru menceritakan tentang materi sekaligus sambil mengatur adegan yang pertama	√	-	√	-	2	0
4	Guru menentukan siswa sebagai pemain yang akan memerankan orang yang ada di dalam cerita dan menentukan siswa sebagai pendengar dan penonton yang aktif	√	-	√	-	2	0
5	Menarik kesimpulan dari cerita yang diperankan siswa	√	-	√	-	2	0
6	Tindak lanjut dengan melakukan tanya jawab, kritik atas analisis persoalan yang terdapat dalam cerita dan jika dianggap perlu, bisa diulang oleh pemain lain jika kurang jelas	-	√	√	-	1	1
	Jumlah	5	1	6	0	11	1
	Rata-rata	83%	16%	100%	0%	84%	16%

***PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SD N 1 PRIGI BANJARNEGARA***

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II diatas, tentang aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan metode role playing (bermain peran) menunjukkan bahwa aktivitas guru dapat dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai aktivitas guru diperoleh 84%, karena nilai ini berada pada rentang 76%-100%.

**Analisis Data**

Setelah selesai dilaksanakan penelitian Tindakan kelas pada mata pelajaran Pendidikan agama islam (PAI) dengan materi yang digunakan yaitu tentang kisah nabi dengan menggunakan metode role playing (bermain peran). Maka setelah dilaksanakan evaluasi pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar dan ketuntasan siswa yang sangat baik. Secara lebih jelas diuraikan pada tabel-tabel berikut:



**Tabel 4.1**  
**Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Sebelum Tindakan ke Siklus I**

No	Nama	Nilai		Peningkatan	Keterangan
		Sebelum Tindakan	Siklus I		
1	Ahmad Rifda	72	78	6	Meningkat
2	Agus Wicaksono	68	70	2	Meningkat
3	Ahmad Subekti	75	80	5	Meningkat
4	Anis Setyawan	69	75	6	Meningkat
5	Desi Safitri	50	55	5	Meningkat
6	Feri Tajudin	76	82	6	Meningkat
7	Fera Agustina	53	67	14	Meningkat
8	Isnanda Putri	74	81	7	Meningkat
9	Ishana Nur Amalia	67	73	6	Meningkat
10	Khalisa Humaira	47	49	2	Meningkat
11	Kharisun Gilang	54	68	14	Meningkat
12	Maulana Daffa	63	71	8	Meningkat
13	Muhammad Aksa R.	40	45	5	Meningkat
14	Meli Hesti	77	85	8	Meningkat
15	Menik Adi Purnama	63	69	6	Meningkat
16	Meta Ananda Rizki	83	89	6	Meningkat
17	Risma Nur Kh	53	63	10	Meningkat
18	Rizal Dhiafakri	57	60	3	Meningkat
19	Raka Bima	55	77	22	Meningkat
20	Vina	38	52	14	Meningkat
21	Wiwit Vika O	81	87	6	Meningkat
22	Wildan Maulana H	55	74	19	Meningkat
23	Neli Rahayu	54	72	16	Meningkat
24	Putri Nur Khasanah	89	95	6	Meningkat
25	Yuda Solehan	30	51	11	Meningkat
	Rata-rata	61,72	70,72	8,52	
	Ketuntasan	32%	60%	28%	

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, diketahui hasil belajar siswa sebelum tindakan atau diterapkan metode role playing (bermain peran) hanya mencapai pada rata-rata 61,72 dengan ketuntasan secara klasikal 32%. Setelah diterapkan metode role playing (bermain peran) hasil belajar siswa mencapai rata-rata nilai 70,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 60%. Kemudian secara keseluruhan pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata nilai 8,52 dan peningkatan ketuntasan secara klasikal sebesar 28%.

***PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SD N 1 PRIGI BANJARNEGARA***

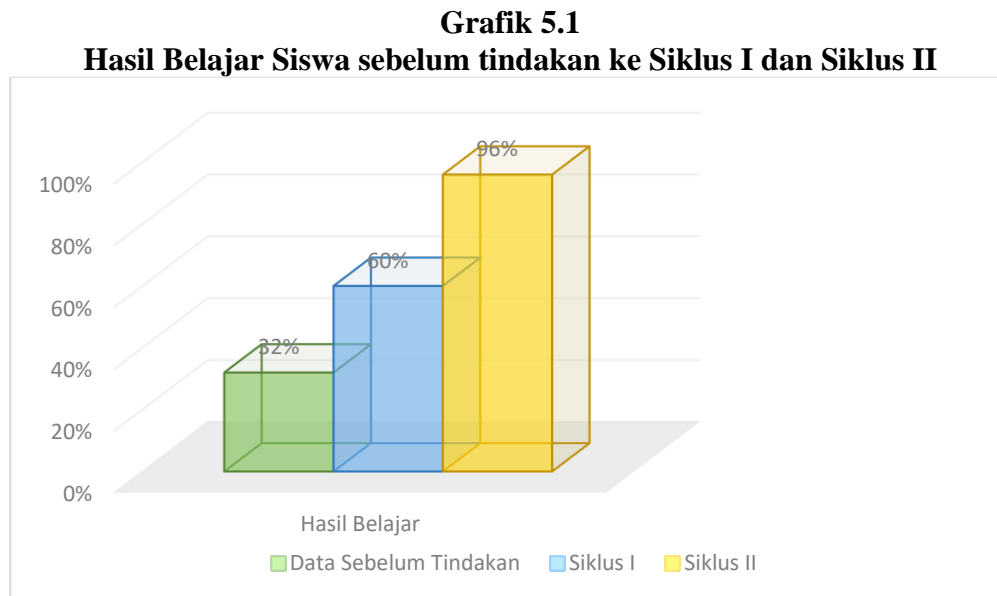
Selanjutnya pada siklus II hasil belajar siswa terus terjadi peningkatan, hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II**

No	Nama	Nilai		Peningkatan	Keterangan
		Siklus I	Siklus II		
1	Ahmad Rifda	78	93	15	Meningkat
2	Agus Wicaksono	70	75	5	Meningkat
3	Ahmad Subekti	80	88	8	Meningkat
4	Anis Setyawan	75	91	16	Meningkat
5	Desi Safitri	55	73	18	Meningkat
6	Feri Tajudin	82	94	12	Meningkat
7	Fera Agustina	67	74	7	Meningkat
8	Isnanda Putri	81	95	14	Meningkat
9	Ishana Nur Amalia	73	90	17	Meningkat
10	Khalisa Humaira	49	70	21	Meningkat
11	Kharisun Gilang	68	85	17	Meningkat
12	Maulana Daffa	71	78	7	Meningkat
13	Muhammad Aksa R.	45	65	20	Meningkat
14	Meli Hesti	85	92	7	Meningkat
15	Menik Adi Purnama	69	83	14	Meningkat
16	Meta Ananda Rizki	89	98	9	Meningkat
17	Risma Nur Khasanah	63	75	12	Meningkat
18	Rizal Dhiafakri	60	82	22	Meningkat
19	Raka Bima	77	89	12	Meningkat
20	Vina	52	71	19	Meningkat
21	Wiwit Vika Oktaviani	87	98	11	Meningkat
22	Wildan Maulana Hakim	74	87	13	Meningkat
23	Neli Rahayu	72	79	7	Meningkat
24	Putri Nur Khasanah	95	99	4	Meningkat
25	Yuda Solehan	51	70	19	Meningkat
	Rata-rata	70,72	83,76	3,26	
	Ketuntasan	60%	96%	36%	

Meningkatnya hasil belajar siswa melalui penerapan metode role playing (bermain peran) pada setiap siklusnya, disebabkan aktivitas guru pada setiap siklusnya. Hal ini mengindikasikan terjadinya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi kisah nabi yang meliputi kisah Nabi Ayyub as dan Nabi Musa as.

Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada tes awal, siklus I pada pertemuan kedua dan siklus II pada pertemuan kedua dapat dilihat juga pada grafik di bawah ini:



Dari grafik 5.1 di atas, diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi kisah Nabi di kelas V SD Negeri 1 Prigi Kecamatan Sigaluh Kabupaten Banjarnegara. Pada data awal atau sebelum tindakan ketuntasan belajar siswa sebesar 32%, kemudian meningkat setelah dilakukan tindakan pada siklus I menjadi sebesar 60%, kemudian meningkat lagi setelah dilakukan tindakan pada siklus II yaitu sebesar 96%. Dengan demikian, pada proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode role playing (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat pada tabel di atas.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi kisah Nabi di kelas V SD Negeri 1 Prigi Kecamatan Sigaluh Kabupaten Banjarnegara setelah menggunakan metode role playing (bermain peran) dapat meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan bagaimana penggunaan metode role playing (bermain peran) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, saat menggunakan metode role playing siswa yang kurang aktif saat pembelajaran menjadi aktif atau ikut serta dalam pembelajaran dan sebelum menggunakan metode role playing (bermain peran) guru terlebih dahulu menjelaskan kepada

***PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SD N 1 PRIGI BANJARNEGARA***

siswa tentang apa itu metode role playing (bermain peran) dan bagaimana pelaksanaannya. Dan penggunaan metode role playing (bermain peran) pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hal di atas dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum tindakan atau menggunakan metode role playing (bermain peran) hanya mencapai pada rata-rata nilai 61,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 32%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan metode role playing (bermain peran) hasil belajar siswa meningkat mencapai rata-rata nilai 70,72 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 60%. Kemudian pada siklus II dengan menggunakan metode role playing (bermain peran) hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 83,76 serta ketuntasan siswa secara klasikal sebesar 96%. Artinya hampir seluruh atau 96% siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Karena indicator keberhasilan yang telah ditetapkan adalah melebihi 76%.

Adapun saran dari penelitian ini bagi siswa SD Negeri 1 Prigi diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keikutsertaan siswa dalam aktifitas belajar akan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Arleni arigan, “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*” Jurnal Pendidikan, (2016), hal.104-105.
- Astuti Meri, “*Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Bermain Jawaban Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang*” (2012).
- E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), hal 93.
- Elihami, Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Yang Islami, <http://ummaspul.e-journal.id/>, (3 November 2023), hal. 83.
- Elmania Alamsyah dan D. Fajar Ahwa, “*Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School*” (2020).
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2008), hal 26.
- Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, “*Strategi Pembelajaran Aktif*”, (Yogyakarta: Pustaka Insani Madani, 2008), hal.98.
- Implementasi Metode Joyfull Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School,” Jurnal Pendidikan Agama Islam, <http://al-adabiyah.iain-jember.ac.id/> (1 November 2023).

- Jujun S. Suriasumantri, *“Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer”*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1990), Cet. VI, hal. 119.
- Laelatul Qodar, “Pendayagunaan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran PAI Di SD Negeri Badakarya Banjarnegara, (Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UNSIQ, Wonosobo, 2012), hal. 26-27.
- Martinis Yamin, *“Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi”*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004), cet.2, hal.76.
- Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hal 20-21.
- Moh Khoerul Anwar, “Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar”. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 2 No. 2(September 2017), hal 98.
- Muhammad Annas, *“Mengenal Metode Pembelajaran”* (Pasuruan: CV Pustaka Hulwa, 2014), hal.53.
- Murniyati, “Penerapan strategi Active Learning dalam upaya meningkatkan motivasi Belajar PAI Siswa SMP Cokroaminoto Punggelan Banjarnegara, (Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UNSIQ, Wonosobo, 2012), hal. 34-35.
- Nur Ahyat, Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, <http://ejournal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>, (3 November 2023), hal. 26.
- Nurul Hidayah, “Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional”. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 5 No. 1 (Juni 2018), hal 146-147.
- Nuryani Y. Rustaman, dkk, *“Strategi Belajar Mengajar Biologi”*, (Malang: UM Press, 2005), hal.109.
- Oemar Hamalik, Pendekatan Baru....., hal 48.
- Pupuh Fathurrahman dan M. Sobry Sutikno, *“Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islami”*, (Bandung: Refika Aditama,2010), Cet.I, hal. 15.
- Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, bab 1, pasal 1 dan 2.
- Sundari, “Penerapan Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TPA Kurnia Melati Bantul Yogyakarta”, (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2008), hal. 9.
- Titi Setiawati, *“Penanaman Nilai-nilai Karakter pada Pendidikan Agama Islam melalui Metode Permainan di Sekolah Dasar”* (2018).
- Umi Hanik “Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Lampung” 2019
- Wina Sanjaya, *“Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan”*, (Jakarta: Kencana, 2013), Cet. X, hal. 126.
- Wina Sanjaya, *“Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan”*, (Jakarta: Kencana, 2007), cet.3, hal. 161.