

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

*by Lisa Kinanti*

---

**Submission date:** 04-Jun-2024 10:34AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2395100249

**File name:** MUTIARA\_VOL.\_JUNI\_2024\_HAL\_157-177.docx (218.1K)

**Word count:** 4891

**Character count:** 30353

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

<sup>42</sup> **Lisa Kinanti**  
Universitas Sains Ilmu Al-Qur'an  
[lisakinanti55@gmail.com](mailto:lisakinanti55@gmail.com)

<sup>42</sup> **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)

<sup>64</sup>  
**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

Received Mei 23, 2024; Accepted Juni 4, 2024; Published Juni 30, 2024

\* Lisa Kinanti, [lisakinanti55@gmail.com](mailto:lisakinanti55@gmail.com)

88  
**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 indicator 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 indonesi 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 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

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

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 berbotak 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.

61

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 Aksa 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 Dhiyakfakri	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	

63

Berdasarkan tabel 1.4 diatas, dapat dilihat bahwa pada sebelum tindakan hanya 8 orang

12

yang mencapai ketuntasan secara individual. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah



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

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

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

<sup>18</sup> 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 <sup>67</sup> selama 2 jam pembelajaran (2 x 35 menit) dengan perkenalan dan tes secara lisan. Sebelum memulai pembelajaran guru membuka dengan salam dan menunjuk <sup>2</sup> 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 perkenalan, setelah itu peneliti menjelaskan tujuan peneliti berada di kelas V untuk beberapa hari. Selanjutnya guru menjelaskan apa itu metode *role playing* (bermain peran) kepada peserta didik, <sup>70</sup> 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 <sup>56</sup> 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 <i>role playing</i>	√	-	-	√	1	1
2	Guru menentukan materi apa yang akan digunakan dengan menggunakan metode <i>role playing</i>	√	-	√	-	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	

12 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.

<sup>27</sup>  
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**

54

**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%	

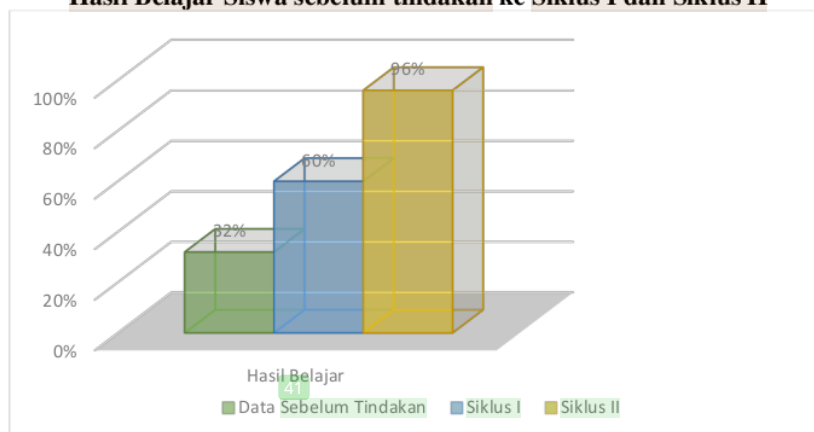
Meningkatnya hasil belajar siswa melalui penerapan metode role playing (bermain peran) pada setiap siklusnya, disebabkan aktivitas guru pada setiap siklusnya. Hal ini mengindikasikan terjadinya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi kisah nabi yang meliputi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

45

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:

55

**Grafik 5.1**  
**Hasil Belajar Siswa sebelum tindakan ke Siklus I dan Siklus II**



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.

36

## **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 Uku" 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.

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

## ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

19%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

- 1 Ubet Nashrul Kamal, Syafik Ubaidila. "Implementasi Metode Tematik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Tunagrahita Di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) Ngasem Kabupaten Kediri", Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman, 2018  
Publication 1%
- 2 Megawati Megawati. "Implementasi Pendidikan Karakter Religius Oleh Guru Dalam Pembelajaran Sosiologi Di SMA YPK Pontianak", Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora, 2020  
Publication 1%
- 3 Submitted to Southern Illinois University  
Student Paper 1%
- 4 [citratatha.blogspot.com](http://citratatha.blogspot.com)  
Internet Source 1%

5

Nurul Hidayah. "Pengembangan Keterampilan Berbicara dengan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Kependidikan*, 2017

Publication

1 %

6

Submitted to UM Surabaya

Student Paper

<1 %

7

Riya Susannah, Dedy Hidayatullah Alarifin. "PENERAPAN PERMAINAN PENYEGAR (ICE BREAKING) DALAM PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR", *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2014

Publication

<1 %

8

Agus Suryana, Della Assyifa Nur Aqilah. "Desain Pembelajaran Kooperatif Learning Teknik Kancing Gemerincing pada Bahasa Indonesia Kelas V", *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 2022

Publication

<1 %

9

Siti Fatimah. "Best Practice Through Broken Triangle, Square and Heart Can Grow Constitutional Awareness and Increase Citizenship Values", *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 2021

Publication

<1 %

10

Submitted to British College of Applied Studies

Student Paper

<1 %

11

Fadrik Adi Fahrudin. "Efektivitas Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika UIN Mataram", JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, 2017

Publication

<1 %

12

Yanti Yandri Kusuma. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Learning Start With A Question untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

13

Tri Rahayu. "Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Religius Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa MI", Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD, 2021

Publication

<1 %

14

Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya

Student Paper

<1 %

15

Sri Suryani, Dwi Oktariani. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATERI MEMAHAMI TEKNIK DAN GAYA MENYANYI MENGGUNAKAN MODEL

<1 %

PROBLEM POSING LEARNING", TACET Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni, 2022

Publication

16

Agus Suryana, Agus Sugianto, Ayu Bahari. "Pengaruh Metode Pembelajaran Student Teams Achivement Divisions (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah", Jurnal Dirosah Islamiyah, 2021

Publication

<1 %

17

Dwi Yuningsih, Hasan Hasan, Muhsin Ilhaq. "Proses Pembelajaran Teater Tradisional Lenong Pada Kelas X di SMA Negeri 11 Palembang", ANTHOR: Education and Learning Journal, 2022

Publication

<1 %

18

Hadi Satria, Nurmalina Nurmalina, Yanti Yandri Kusuma. "Penerapan Model Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar Kelas IV SDM 002 Penyasawan Kecamatan Kampar", Indonesian Research Journal On Education, 2021

Publication

<1 %

19

Submitted to Academic Library Consortium

Student Paper

<1 %

20

Asniar Asniar. "Pembelajaran Matematika melalui Strategi Berbasis Masalah di Kelas V SDN 04 V Koto Kampung dalam Kabupaten

<1 %



# Padang Pariaman", Jurnal Konseling dan Pendidikan, 2016

Publication

21

Syochibul Ashar. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match", Paedagogie, 2023

Publication

<1 %

22

Niken Diah Safitri. "Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia pada Era Society 5.0", Jurnal Teknologi Pendidikan, 2023

Publication

<1 %

23

Submitted to Universitas Wiraraja

Student Paper

<1 %

24

Mukti Lestari, Ryky Mandar Sary. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTU JAM SUDUT DITINJAU DARI HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR", JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 2024

Publication

<1 %

25

[geograf.id](http://geograf.id)

Internet Source

<1 %

26

[journal.politeknik-pratama.ac.id](http://journal.politeknik-pratama.ac.id)

Internet Source

<1 %

27

Heldy Ramadhan Putra P. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE BERKIRIM SALAM DAN SOAL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR PADA MATERI POKOK LOGIKA MATEMATIKA SISWA KELAS X-3 SMAN 2 LEMBAR TAHUN PELAJARAN 2019/2020", LINEAR: Journal of Mathematics Education, 2021

Publication

&lt;1 %

28

Bakri Hasa, La Anse. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK-PHARE-SHARE (TPS) PADA SISWA KELAS VI SDN 1 DURUKA", Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar, 2019

Publication

&lt;1 %

29

Sarjono Sarjono. "Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI", Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

&lt;1 %

30

Ya' Dedi Suhandi. "PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN DRAMA UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA", Jurnal Edukasi Khatulistiwa, 2018

Publication

&lt;1 %

31

[www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

Internet Source

<1 %

32

Arifin, Didit Ariyanto. "Manajemen Pembinaan Pengawas Pai Sd Di Kecamatan Tambak Banyumas", Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022

Publication

<1 %

33

Frans Meydy Hutagalung, Nyoman Rohadi, Irwan Koto. "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI FLUIDA STATIS", Jurnal Kumbaran Fisika, 2020

Publication

<1 %

34

Harismaliza Harismaliza. "Metode Bermain Peran pada Materi Menjaga Keutuhan NKRI dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD", Jurnal Konseling dan Pendidikan, 2016

Publication

<1 %

35

Nurmin Nurmin, Muhammad Yuris, Luh Sukariasih. "Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Berbantuan Media Simulasi Phet pada Materi Pokok Gelombang Mekanik

<1 %

36

Suwartini. "Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Problem Based Learning dengan Powerpoint di Sekolah Dasar", Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2021

Publication

---

<1 %

37

Darlin Darlin, Samar S., Busyairi Ahmad. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B TK KARTIKA VI-15 BIAK", Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 2021

Publication

---

<1 %

38

Elda Rosa, C. Indah Nartani. "PENINGKATAN KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS BACAAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS III SDN KINTELAN 2 YOGYAKARTA", TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2020

Publication

---

<1 %

39

Mariana Nurmawati Hasugian, Sri Muliatik, Siti Fatimah Zahara. "PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MENULIS NASKAH DRAMA DARI SEBUAH CERPEN OLEH SISWA

<1 %

KELAS VIII MTS EX-PGA PROYEK UNIVA  
MEDAN TP. 2019-2020", Pedagogi: Jurnal  
Ilmiah Pendidikan, 2020

Publication

---

40

Submitted to Universitas Bung Hatta

Student Paper

<1 %

---

41

Siti Nuraeni, Ai Maesaroh, Agus Sumitra.  
"OPTIMALISASI KETERAMPILAN BERBICARA  
UNTUK MENINGKATKAN KEYAKINAN DIRI  
ANAK USIA DINI DI TK BAITURRAHMAN  
KABUPATEN BANDUNG", CERIA (Cerdas  
Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2019

Publication

<1 %

---

42

Razali, Mohd A'tarahim Mohd. "Qiraat  
Mutawatir dan Kesannya Kepada Hukum  
Fiqh: Kajian Pengetahuan dan Pendedahan  
Dalam Kalangan Ilmuwan Islam di  
Terengganu", University of Malaya (Malaysia),  
2023

Publication

<1 %

---

43

Sri Jamilah. "PENGEMBANGAN SOSIAL-  
EMOSIONAL ANAK MELALUI METODE ROLE  
PLAYING (BERMAIN PERAN) DI KELOMPOK B  
ANAK USIA DINI", PELANGI: Jurnal Pemikiran  
dan Penelitian Islam Anak Usia Dini, 2019

Publication

<1 %

---

44

Umi Kulsum Riadul Badiah, Dewi Safitri  
Elshap. "PENINGKATAN KECERDASAN

<1 %

SPIRITUAL MELALUI METODE ROLE PLAYING  
UNTUK ANAK USIA DINI", CERIA (Cerdas  
Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2018

Publication

45

Submitted to Universitas Islam Riau

Student Paper

<1 %

46

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

<1 %

47

Intan Purnamasari. "PEMBELAJARAN TARI  
MERAK BAGI SISWA TUNAGRAHITA RINGAN  
DI SLB C CIPAGANTI BANDUNG",  
PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan  
Dinamika Pendidikan, 2020

Publication

<1 %

48

Yuditya Puspasari, Ismail Marzuki.  
"EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING  
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA 2 PADA  
PESERTA DIDIK KELA VI SDN MARGOANYAR",  
JTIEE (Journal of Teaching in Elementary  
Education), 2019

Publication

<1 %

49

[ejurnalqarnain.stisnq.ac.id](http://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id)

Internet Source

<1 %

50

Ahmad Rifa'i, Muhammad Nasir. "EFEKTIVITAS  
METODE UMMI TERHADAP PENINGKATAN  
MOTIVASI BELAJAR MEMBACA ALQURAN  
SISWA TPA DESA PUGAAN KECAMATAN

<1 %



# PUGAAN", Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan, 2018

Publication

---

51

Azaz Uddin, Nourma Oktaviarini. "Analisis Kemampuan Bercerita Siswa dengan Metode Kerja Kelompok Kecil Siswa Kelas III Tema 6 Energi dan Perubahannya di SD Negeri 02 Penjor Kecamatan Pagerwojo Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019", JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2019

Publication

---

<1 %

52

Erwina Azizah Hasibuan. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas V Sd Negeri 200201 Padangsidempuan", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2017

Publication

---

<1 %

53

Maryani Maryani. "UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI STRATEGI GROUP RESUME", Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, 2018

Publication

---

<1 %

54

Sri Sumarni. "Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Randuagung 02 dengan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) melalui Metode

<1 %

## Variasi pada Materi Lingkaran", Jurnal PTK dan Pendidikan, 2017

Publication

55

Tessy Heriany, Sumianto Sumianto, Yanti Yandri Kusuma. "Peningkatan Keterampilan Partisipasi Siswa Melalui Metode Think Pair Share Di Sekolah Dasar", INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 2021

Publication

<1 %

56

Yuli Tri Wahyuni, Muhamad Basori, Kukuh Andri Aka. DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan, 2022

Publication

<1 %

57

[blog.igi.or.id](http://blog.igi.or.id)

Internet Source

<1 %

58

[eprints.ums.ac.id](http://eprints.ums.ac.id)

Internet Source

<1 %

59

Aufia Aisa, Izzatul Mumtazah Rofiq. "Perspective Analysis of Unwaha Jombang Students in Learning Religion Through Social Media "Facebook"", SCHOOLAR: Social and Literature Study in Education, 2022

Publication

<1 %

60

FIVE YANTI. "METODE PEMBELAJARAN DISCOVERY TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS VII.1 SMP NEGERI 01 MUARA

<1 %

BUNGO TAHUN PELAJARAN 2018/2019",  
Jurnal Tunas Pendidikan, 2020

Publication

61

Kamarudin Kamarudin, Irwan Irwan, Fita Daud. "Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

62

Metta Ariyanto. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI KENAMPAKAN RUPA BUMI MENGGUNAKAN MODEL SCRAMBLE", Profesi Pendidikan Dasar, 2018

Publication

<1 %

63

[repo.darmajaya.ac.id](http://repo.darmajaya.ac.id)

Internet Source

<1 %

64

[www.edchatri.org](http://www.edchatri.org)

Internet Source

<1 %

65

Afnan Mochammad Najmudin, N Hani Herlina, Diki Najib Fuadi. "Penggunaan Media Geoboard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah", Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam, 2020

Publication

<1 %

66

Aminulloh, Fikri. "Strategi Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu

<1 %

Pendidikan Di Madrasah Ibtidaiyah Darwata  
Glempang Kecamatan Maos Kabupaten  
Cilacap", Institut Agama Islam Negeri  
Purwokerto (Indonesia), 2022

Publication

---

67

Anggun Winata. "Penerapan Model PBL  
(Problem Based Learning) Untuk  
Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar  
Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Energi  
Bunyi Kelas IV Semester II di SDN I  
Sedayulawas Brondong Lamongan Tahun  
Pelajaran 2015/2016", JTIEE (Journal of  
Teaching in Elementary Education), 2017

Publication

---

<1 %

68

Bariyah, Siti Khusnul. "Hubungan pembiasaan  
budaya Islami dan kedisiplinan beribadah  
dengan kepribadian siswa kelas 6 Madrasah  
Ibtidaiyah Negeri 1 Banyumas", Universitas  
Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia),  
2024

Publication

---

<1 %

69

Hanim Musyafa'ah, Agus Salim. "Peningkatan  
Konsentrasi Belajar Anak Usia 4 – 5 Tahun  
Melalui Metode Bermain Sensorimotor di TK  
Darussalam Sugihwaras", Jurnal Pendidikan  
Anak Usia Dini, 2024

Publication

---

<1 %

70

Lisnawati Lisnawati. "Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas V SD Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Cerita Melalui Pendekatan Tutor Sebaya", Jurnal Amal Pendidikan, 2020

Publication

---

<1 %

71

M Tohir Karjono. "PENGUNAAN TABEL MT KUANTUM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI STRUKTUR ATOM DAN SISTEM PERIODIK DI KELAS X MIPA 5 SMAN 1 TANJUNGPINANG", Jurnal Zarah, 2018

Publication

---

<1 %

72

MH Sri Rahayu. "PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PPKNPOKOK BAHASAN PROSES PILKADES MELALUI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN SIMULASI PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 03 PUCANGAN KECAMATAN KARTASURA KABUPATEN SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2019-2020", CIVICS EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL (CESSJ), 2020

Publication

---

<1 %

73

Maratu Shalikhah. "ANALISIS KESULITAN SISWA SMP NEGERI 3 PLERET PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL", Academy of Education Journal, 2019

Publication

---

<1 %

74

Mawaria Mawaria. "Implementasi Metode SQ3R dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SDN 135 Rejang Lebong", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2019

Publication

&lt;1 %

75

Mia Aina. "Peningkatan Kemampuan Kognitif dan Afektif Siswa Pada Materi Substansi Genetik Menggunakan Model Picture and Picture dan Media Audiovisual Serta Papan Tempel di Kelas XII SMA Negeri 11 Muaro Jambi", BIODIK, 2017

Publication

&lt;1 %

76

Nur Halimatus Sa'diyah, Arissona Dia Indah Sari. "MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN BULAT MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT MENGGUNAKAN MEDIA POTAKA PESERTA DIDIK KELAS V SDN DERMO", JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2020

Publication

&lt;1 %

77

Romadlonia, Farhana. "Program Parenting Bagi Orang Tua Sebagai Strategi Dalam Membina Perilaku Keagamaan Peserta Didik (Studi Kasus di SDIT Nurul Iman Semarang)", Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2023

&lt;1 %



78

Rossy Andriani. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Berita di SMP Negeri 2 Sawit Boyolali", Manajemen Pendidikan, 2020

Publication

---

<1 %

79

Shofani, Akhmad. "Manajemen Kepala Madrasah dalam meningkatkan kinerja guru di MTs Ma'arif NU 5 Dawuhan Sirampog Brebes", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024

Publication

---

<1 %

80

Siska Ratna Safitri, Nur Fauziyah, Arya Setya Nugroho. "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS DESKRIPSI MELALUI MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR PADA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR", JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2019

Publication

---

<1 %

81

Ulwan Syafrudin, Darmawan Darmawan, Ita Rustiati Ridwan. "Penerapan Model Cooperative Script dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bangga Sebagai Anak Indonesia", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2019

Publication

---

<1 %

82

Umi Cholifah. "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam melalui

<1 %

83

Zulfadhilah Zulfadhilah, Rini Rahman.  
"Modernisasi Pendidikan Islam di Indonesia  
(Studi Komparasi Mahmud Yunus dan  
Azyumardi Azra)", AS-SABIQUN, 2022

Publication

<1 %

84

[ojs.serambimekkah.ac.id](http://ojs.serambimekkah.ac.id)

Internet Source

<1 %

85

[www.kompas.com](http://www.kompas.com)

Internet Source

<1 %

86

Akbar Al Masjid, Salsabila Nugraheni.  
"PENINGKATAN KETERAMPILAN UNGGAH-  
UNGGUH RAGAM KRAMA MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA SISWA  
KELAS IV SD N KLETERAN 3", TRIHAYU: Jurnal  
Pendidikan Ke-SD-an, 2020

Publication

<1 %

87

Arindra Ikhwan Nur Huda, Muhammad  
Abduh. "Peningkatan Keterampilan Berpikir  
Kritis Siswa Melalui Model Problem Based  
Learning Pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal  
Basicedu, 2021

Publication

<1 %

88

Nasyatul Aisyah. "PENERAPAN MODEL  
PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK

<1 %

MENINGKATKAN SPEAKING SISWA", Diadik:  
Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 2021

Publication

89

Safitri Dwi Anggraeni, Ani Mutiah, Dewi Irma Ardiningrum, Okto Wijayanti. "Role Playing dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024

Publication

<1 %

90

[repo.iainbukittinggi.ac.id](http://repo.iainbukittinggi.ac.id)

Internet Source

<1 %

91

Ayu Anjani, Gita Harnum Syapitri, Rifka Izatul Lutfia. "Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar", FONDATIA, 2020

Publication

<1 %

92

Embang Mawati. "MODEL PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE (TTW) DAN TWO STAY TWO STRAY (TSTS) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA", Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2020

Publication

<1 %

93

Ever Sovensi. "Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes", Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO), 2018

Publication

<1 %

94

Nur Hamidah. "Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Problem Based Learning Materi Trigonometri Kelas X Tata Busana", UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

95

Rafika Siregar, Atri Widowati, Muhammad Ali. "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Menggunakan Model Time Token Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2020

Publication

<1 %

96

Syarifah, Ani Aliatus. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Konstruktivisme", Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2024

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

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

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/0**

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

