Volume 5. No 1. 1-9 **Januari 2025**

Gurutta
Journal of Learning, Teaching, and Instruction
https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/gurutta/index
DOI: https://doi.org/10.24252/gurutta.v5i1.68369

P-ISSN: XXXX-XXXX
e-ISSN:XXXX-XXXX

Efektivitas Metode Role-Playing terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Hukum Halal dan Haram di Kelas VI SD Negeri Bontokamase Kabupaten Gowa

Agung Salim[1*]

[1]Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

**Corresponding Address: agungsalim@gmail.com*

Info Artikel

Riwayat artikel

Dikirim: 30 Mei 2026
Direvisi : 30 Juni 2026
Diterima: 30 Juni 2026
Diterbitkan: 30 Juni 2026

Kata Kunci:

Hasil Belajar
Hukum Halal dan Haram,
Pendidikan Agama Islam
Penelitian Tindakan Kelas
Role-Playing.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi hukum halal dan haram di kelas VI SD Negeri Bontokamase Kabupaten Gowa yang disebabkan oleh kurang variatifnya metode pembelajaran sehingga partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan metode role-playing dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hukum halal dan haram. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 14 peserta didik kelas VI SD Negeri Bontokamase Kabupaten Gowa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes (pre-test dan post-test), serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik pada siklus I meningkat dari 49,28 pada pre-test menjadi 79,28 pada post-test, sedangkan pada siklus II meningkat dari 74,28 menjadi 96,42 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Selain itu, aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan hingga berada pada kategori baik. Dengan demikian, metode role-playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hukum halal dan haram serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of sixth-grade students on the topic of halal and haram laws at SD Negeri Bontokamase, Gowa Regency, which were attributed to the limited use of innovative teaching methods and the low level of student participation during the learning process. The study aimed to examine the effectiveness of the role-playing method in improving students' learning outcomes on the topic of halal and haram laws. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles, each comprising the stages of planning, action, observation, and reflection. The participants were 14 sixth-grade students of SD Negeri Bontokamase, Gowa Regency. Data were collected through classroom observations, pre-test and post-test assessments, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The success criterion of the study was achieved when at least 80% of the students met the Minimum

(cc) BY-NC

Learning Mastery Criterion (MLMC). The findings revealed that the average student score increased from 49.28 on the pre-test to 79.28 on the post-test in Cycle I, and further improved from 74.28 to 96.42 in Cycle II, with learning mastery reaching 100% at the end of the second cycle. In addition, both teacher performance and student learning activities improved and reached the good category. Therefore, the role-playing method proved to be effective in enhancing students' learning outcomes on the topic of halal and haram laws and can be recommended as an alternative student-centered instructional strategy in Islamic Religious Education at the elementary school level.

How to cite: Salim, A. (2026). Efektivitas Metode Role-playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Hukum Halal dan Haram Kelas 6 SD Bontokamase Kabupaten Gowa. *Gurutta: Journal of Learning, Teaching, and Instruction*, *5*(1), 1–9. https://doi.org/10.24252/gurutta.v5i1.68369

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam. Pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga diarahkan untuk membentuk perilaku peserta didik agar mampu mengimplementasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar adalah hukum halal dan haram karena berkaitan langsung dengan pembentukan perilaku konsumsi dan pengambilan keputusan sesuai syariat Islam (Yusuf, 2007). Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa setiap peserta didik berhak memperoleh pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianut dan diajarkan oleh pendidik yang seagama (Indonesia, 2003).

Pendidikan Islam juga menempatkan ilmu pengetahuan sebagai fondasi utama dalam membangun kualitas manusia. Rasulullah SAW menegaskan pentingnya menuntut ilmu sebagai bekal memperoleh kebahagiaan di dunia maupun di akhirat (Daradjat, 1996). Melalui pendidikan agama, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan keislaman, tetapi juga dibimbing untuk membangun karakter religius, tanggung jawab, dan kemampuan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam (Ahmad, 2008). Oleh karena itu, pembelajaran PAI perlu dirancang secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil observasi awal di kelas VI SD Negeri Bontokamase Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi hukum halal dan haram masih tergolong rendah. Nilai rata-rata *pre-test* peserta didik hanya mencapai 49,28, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah adalah 70. Selain itu, selama proses pembelajaran sebagian besar peserta didik masih cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman terhadap materi.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai akibat dari proses pembelajaran (Sudjana, 2009). Djamarah (1994) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan gambaran tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diperoleh melalui kegiatan evaluasi. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya ditunjukkan oleh meningkatnya nilai tes, tetapi juga oleh berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan konsep yang dipelajari.

(cc) BY-NC

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik cenderung menghafal konsep tanpa memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Djamarah & Zain, 2010). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu metode yang dinilai sesuai adalah metode *role-playing*. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2009), metode *role-playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari suatu konsep melalui simulasi situasi nyata sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih mendalam. Soewarno (1987) juga menjelaskan bahwa metode ini mendorong peserta didik memainkan peran tertentu dalam suatu situasi sosial sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Selain itu, Zaini, Munthe, dan Aryani (2008) menyatakan bahwa pembelajaran aktif melalui *role-playing* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *role-playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran selain Pendidikan Agama Islam atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian mengenai penerapan metode *role-playing* pada materi hukum halal dan haram di sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar tanpa mengkaji secara komprehensif perubahan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan metode *role-playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hukum halal dan haram di kelas VI SD Negeri Bontokamase Kabupaten Gowa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mendukung implementasi pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 di SD Negeri Bontokamase, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VI yang berjumlah 14 orang, terdiri atas 10 peserta didik laki-laki dan 4 peserta didik perempuan. Seluruh peserta didik dijadikan subjek penelitian karena penelitian tindakan kelas bertujuan memperbaiki proses pembelajaran pada kelas yang menjadi tanggung jawab guru.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas satu kali pertemuan pembelajaran yang menerapkan metode *role-playing*. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar berdasarkan Kurikulum Merdeka, menyiapkan skenario *role-*

(cc) BY-NC

playing, menyusun instrumen observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta menyusun soal *pre-test* dan *post-test*. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode *role-playing* sesuai langkah-langkah yang telah dirancang dalam modul ajar. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar peserta didik sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi (1) lembar observasi aktivitas guru, (2) lembar observasi aktivitas peserta didik, (3) tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*, serta (4) dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan metode *role-playing*. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen lain yang relevan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan peserta didik. Tes diberikan pada awal (*pre-test*) dan akhir pembelajaran (*post-test*) pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan di kelas.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, serta peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan perubahan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 80% peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal 70, serta aktivitas guru dan aktivitas peserta didik berada pada kategori baik selama proses pembelajaran. Apabila indikator tersebut belum tercapai pada siklus pertama, maka tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus I diawali dengan penyusunan modul ajar yang mengintegrasikan metode *role-playing* sesuai dengan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Materi yang dipilih adalah Hukum Halal dan Haram pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI. Selain menyusun modul ajar, peneliti juga menyiapkan skenario *role-playing*, instrumen observasi aktivitas guru dan peserta didik, soal *pre-test* dan *post-test*, serta perangkat dokumentasi penelitian. Seluruh perangkat pembelajaran disusun untuk mendukung keterlaksanaan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 September 2024 selama satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 × 35 menit. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah dirancang dalam modul ajar, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan

(cc) BY-NC

inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan kesempatan untuk memerankan skenario yang berkaitan dengan penerapan hukum halal dan haram dalam kehidupan sehari-hari melalui metode *role-playing*.

3. Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung dengan baik meskipun masih ditemukan beberapa kendala. Sebagian besar peserta didik mulai menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri ketika memainkan peran dan belum mampu menghayati karakter yang diperankan secara optimal. Dari sisi guru, pelaksanaan pembelajaran telah mengikuti tahapan modul ajar, meskipun pengelolaan waktu dan koordinasi pelaksanaan *role-playing* masih perlu ditingkatkan

4. Reflleksi

Refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan metode *role-playing* telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Akan tetapi, beberapa kendala masih ditemukan, seperti kurang optimalnya koordinasi guru dalam mengatur jalannya kegiatan *role-playing*, keterbatasan properti yang digunakan, serta alokasi waktu yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan pengarahan yang lebih jelas kepada peserta didik, mempersiapkan skenario dan properti secara lebih matang, serta mengoptimalkan pengelolaan waktu pembelajaran..

Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Peneliti memperbaiki modul ajar, menyempurnakan skenario *role-playing*, memperjelas pembagian tugas peserta didik, serta mempersiapkan media dan properti pembelajaran secara lebih lengkap. Selain itu, instrumen observasi dan tes hasil belajar tetap digunakan untuk memperoleh data yang dapat dibandingkan dengan hasil pada siklus sebelumnya.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2024 dengan alokasi waktu 3 × 35 menit. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perbaikan yang telah direncanakan. Guru memberikan pengarahan yang lebih sistematis mengenai pelaksanaan *role-playing*, sehingga peserta didik lebih memahami tugas dan peran masing-masing. Suasana pembelajaran berlangsung lebih aktif, interaktif, dan kondusif dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

3. Observasi

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran. Guru mampu mengelola kegiatan pembelajaran secara lebih efektif, sedangkan peserta didik menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam memainkan peran, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat. Pelaksanaan metode *role-playing* berlangsung lebih lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal

4. Refleksi

Refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa seluruh indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Pembelajaran berlangsung secara aktif dan berpusat pada peserta didik, sedangkan hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai.

(cc) BY-NC

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role-playing* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, rata-rata nilai *pre-test* sebesar 49,28 meningkat menjadi 79,28 pada *post-test*. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 36% menjadi 79%, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Nilai rata-rata *pre-test* meningkat menjadi 74,28, sedangkan nilai rata-rata *post-test* mencapai 96,42. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *role-playing* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi hukum halal dan haram secara signifikan.

Tabel 1. Skor Statistik Hasil Belajar Peserta Didik *Pre-Test* dan *Post-Test* Siklus I

No.	Nama Peserta Didik	Nilai *Pre-Test*	Ket
		Sebelum (*Pre-Test*)	Setelah (*Post- Test*)
1	Subjek	14	14
2	Skor ideal	100	100
3	Skor tertinggi	80	100
4	Skor terendah	20	70
5	Rentang skor	60	30
6	Skor rata-rata	49,28	79,28

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat perbandingan skor rata-rata sebelum (*Pre-Test*) dan sesudah (*Post-Test*). Skor rata-rata *Pre-Test* hasil belajar peserta didik sebanyak 49,28 dan terdapat pada kategori "Sedang", sedangkan skor rata-rata *Post-Test* hasil belajar peserta didik sebanyak 79,28 dan terdapat pada kategori "Baik". Dengan rincian sebagai berikut : Skor terendah diperoleh peserta didik pada *Pre-Test* adalah 20, sedangkan skor terendah yang diperoleh peserta didik pada *Post-Test* adalah 70. Skor tertinggi yang diperoleh peserta didik pada *Pre-Test* adalah 80 hampir mencapai skor ideal, sedangkan skor tertinggi yang diperoleh peserta didik pada *Post-Test* adalah 100 mencapai skor ideal. Dari hasil deskripsi diatas menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan jika dibanding dengan tes awal (*Pre-Test*) yang nilai rata-ratanya hanya 49,28. Jika skor hasil belajar ini dikelompokkan dalam lima kategori. Maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Statistik Hasil Belajar Peserta Didik *Pre-Test* dan *Post-Test* Siklus II

No.	Nama Peserta Didik	Nilai *Pre-Test*	Ket
		Sebelum (*Pre-Test*)	Setelah (*Post- Test*)
1	Subjek	14	14
2	Skor ideal	100	100
3	Skor tertinggi	90	100
4	Skor terendah	60	90
5	Rentang skor	30	10
6	Skor rata-rata	74,28	96,42

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat dilihat perbandingan skor rata-rata sebelum (*Pre-Test*) dan sesudah (*Post-Test*). Skor rata-rata *Pre-Test* hasil belajar peserta didik sebanyak 74,28 dan

(cc) BY-NC

terdapat pada kategori "Baik", sedangkan skor rata-rata *Post-Test* hasil belajar peserta didik sebanyak 96,42 dan terdapat pada kategori "Sangat Baik". Dengan rincian sebagai berikut : Skor terendah diperoleh peserta didik pada *Pre-Test* adalah 60, sedangkan skor terendah yang diperoleh peserta didik pada *Post-Test* adalah 90. Skor tertinggi yang diperoleh peserta didik pada *Pre-Test* adalah 90 hampir mencapai skor ideal, sedangkan skor tertinggi yang diperoleh peserta didik pada *Post-Test* adalah 100 mencapai skor ideal. Dari hasil deskripsi diatas menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan jika dibanding dengan tes awal (*Pre-Test*) yang nilai rata-ratanya hanya 74,28.

Aktivitas Guru

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, skor rata-rata aktivitas guru sebesar 2,55 dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 3,00 dengan kategori baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran, memberikan motivasi, membimbing pelaksanaan *role-playing*, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan kondusif**.**

Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh skor rata-rata 2,78 dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 3,00 dengan kategori baik. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih percaya diri dalam memainkan peran sesuai dengan skenario pembelajaran. Peningkatan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa metode *role-playing* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role-playing* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hukum halal dan haram. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada setiap siklus, disertai dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar hingga mencapai 100% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui *role-playing* mampu membantu peserta didik memahami konsep halal dan haram secara lebih mendalam karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui simulasi situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan pendapat Joyce et al. (2009) yang menyatakan bahwa metode *role-playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga pemahaman konsep menjadi lebih bermakna.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan metode *role-playing* juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran. Pada siklus II guru mampu mengelola waktu pembelajaran dengan lebih efektif, memberikan bimbingan yang lebih terarah, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan metode *role-playing* tidak hanya dipengaruhi oleh keterlibatan peserta didik, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran secara sistematis.

Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Selama proses pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan berani mengemukakan pendapat. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi sendiri pemahamannya melalui

(cc) BY-NC

pengalaman belajar yang kontekstual. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Zaini et al. (2008) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Penerapan metode *role-playing* juga relevan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan secara konseptual, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah melalui interaksi langsung selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berorientasi pada guru (*teacher-centered*), tetapi memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan dan pengalaman belajarnya sendiri.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dipahami bahwa penerapan metode *role-playing* tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan aktivitas belajar, keterlibatan peserta didik, serta kualitas pengelolaan pembelajaran oleh guru. Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) menjadikan materi hukum halal dan haram lebih mudah dipahami dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, metode *role-playing* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, khususnya dalam mendukung implementasi pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Penerapan metode *role-playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hukum halal dan haram di kelas VI SD Negeri Bontokamase, Kabupaten Gowa. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dari 49,28 pada *pre-test* menjadi 79,28 pada *post-test* siklus I, kemudian meningkat kembali dari 74,28 menjadi 96,42 pada *post-test* siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan hingga mencapai 100% pada siklus II, sehingga seluruh peserta didik telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran maupun aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik, yang menunjukkan bahwa metode *role-playing* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role-playing* tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan aspek kognitif peserta didik, tetapi juga mendorong berkembangnya kemampuan komunikasi, kerja sama, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, metode *role-playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konseptual sekaligus penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan metode ini juga sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, guru Pendidikan Agama Islam disarankan untuk memanfaatkan metode *role-playing* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran, khususnya pada materi yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Agar pelaksanaannya lebih optimal, guru perlu mempersiapkan skenario pembelajaran, media atau properti pendukung, serta mengelola waktu pembelajaran secara efektif sehingga seluruh peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, guru diharapkan

(cc) BY-NC

mampu memberikan bimbingan dan umpan balik yang konstruktif selama kegiatan *role-playing* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar dan desain penelitian yang lebih beragam, seperti eksperimen atau *mixed methods*. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji pengaruh metode *role-playing* terhadap variabel lain, seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kolaborasi, serta pembentukan karakter peserta didik, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode *role-playing* dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, M. A. Q. (2008). *Metodologi pengajaran agama Islam*. PT Rineka Cipta.

Daradjat, Z. (1996). *Ilmu pendidikan Islam*. Bumi Aksara.

Djamarah, S. B. (1994). *Belajar dan pembelajaran*. PT Rineka Cipta.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar* (Edisi revisi). PT Rineka Cipta.

Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Pearson Education.

Majid, A. (2007). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. PT Remaja Rosdakarya.

Soewarno. (1987). *Evaluasi pengajaran*. Universitas Terbuka.

Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.

Yusuf, A.-Q. (2007). *Halal dan haram dalam Islam*. Bina Ilmu.

Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Pustaka Insan Madani.

(cc) BY-NC