

SKRIPSI

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VI DI SDN 001 PETAI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi



Oleh :
ZELDA ZULFITRA
NPM : 220307097

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
1448 H/2026 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zelda Zulfitra

Tempat, Tanggal Lahir : Desa Petai, 26 November 2004

NPM : 220307097

Alamat : Desa Petai, Kec. Singingi Hilir

Progran Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VI di SDN 001 petai”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 15 Juni 2026



Zelda Zulfitra
NPM. 220307097

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sain Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
di-
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap skripsi saudara

Nama : Zekda Zulfitra
NPM : 220307097
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Judul : pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VI di SDN 001 petai

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Teluk Kuantan, 15 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN.1022108801

Pembimbing II



A. Muallif, S.Pd.I., MA
NIDN. 1010078605

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PROGRAM STUDI

Skripsi dengan judul : “pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VI di SDN 001 petai”. Yang ditulis oleh Zelda Zulfira, NPM. 220307097 dapat diterima dan dapat diujikan dalam Sidang Munaqasyah Progam Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 15 Juni 2026

Menyetujui

Pembimbing I

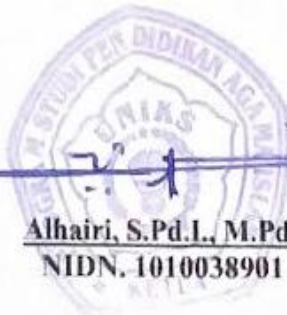

Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN.1022108801

Pembimbing II


A. Mualif, S.Pd.I., MA
NIDN. 1010078605

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap peningkatan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti Kelas VI di SDN 001 petai” yang ditulis oleh **Zelda Zulfitra** dengan NPM. 2203097 dapat diterima dan disetujui dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 27 bulan Agustus Tahun 2026 , skripsi ini sudah diterima sebagai syarat meraih sarjana pendidikan (S.Pd)

Teluk Kuantan, 27 Agustus 2026

Menyetujui :

Ketua



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

Moderator



Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Sekretaris



A. Mualif, S.Pd.I., MA
NIDN. 1010078605

Penguji

Penguji I



Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Penguji II



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Mengetahui,
Ketua Dekan Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

MOTTO

إِنَّهُ عَلِيمٌ بِذَاتِ الصُّدُورِ

“Sesungguhnya ALLAH maha mengetahui segala isi hati”

(QS. Al-Mulk : 13)¹

¹ Al-Qur'an, QS. Al-Mulk (67) : 13. Hal 563

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan izin Allah, dan kekuatan serta kesabaran hati
skripsi ini saya persembahkan

Kepada:

Segenap Citivas Akademik Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Pendidikan Sains dan Islam

Universitas Islam Kuantan Singingi

Abstrak

Zelda Zulfitra (2026) :“Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas VI di SDN 001 petai”

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi Pekerti kelas VI pekerti di SDN 001 petai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dan sampel penelitian berjumlah 19 siswa kelas VIB yang ditentukan dengan teknik total sampling. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat Pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SDN001 petai. Data dikumpulkan melalui instrumen kuesioner/angket *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 10 butir pernyataan berskala Likert 1-4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) dari uji-t adalah 0,000, atau nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang berarti menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Role playing* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VI di SDN001 Petai. Selanjutnya, pada uji N-Gain didapatkan bahwa nilai *mean* dari N-Gain skor = 0,0168. Maka dapat dilihat bahwa $0,0168 \leq 0,3$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat efektif dari penggunaan metode *role playing* terhadap pemahaman siswa berada pada kategori rendah. Jika nilai tersebut di ubah ke dalam bentuk persentase Ngain score maka persentase nya adalah 1,68%.

Kata Kunci: Metode Role playing, Pemahaman siswa, Pendidikan agama islam

Abstrak

Zelda Zulfitra (2026) : *“The Effect of the Role-Playing Learning Method on Improving Student Understanding in the Islamic Religious Education and Character Education Subject for Grade VI at SDN 001 Petai.”*

This study was motivated by the low level of student understanding in the Islamic Religious Education and Character Building subject among Grade VI students at SDN 001 Petai. The study employed a quantitative approach using an experimental method and a One-Group Pretest-Posttest design. The population and sample consisted of 19 students from class VIB, selected using a total sampling technique. The research problem addressed was whether the Role-Playing learning method influences the improvement of student understanding in the Islamic Religious Education and Character Building subject at SDN 001 Petai. Data were collected using pretest and posttest questionnaires consisting of 10 statements rated on a 1–4 Likert scale. The results showed a t-test significance value (2-tailed) of 0.000; since the sig. (2-tailed) value of 0.000 was less than 0.05, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted, indicating a significant difference. It can be concluded that the use of the Role-Playing learning method effectively improves the understanding of Grade VI students at SDN 001 Petai. Furthermore, the N-Gain test yielded a mean N-Gain score of 0.0168. Since $0.0168 \leq 0.3$, it is concluded that the effectiveness of the Role-Playing method regarding student understanding falls into the low category. if thar value is converted into a Ngain score presentag, the presentage is 1,68%.

Keywords: *Role-Playing Learning Method, Students' Understanding, Islamic Religious Education*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa peneliti ucapkan untuk nabi Muhammad SAW, yang menjadi suri tauladan dalam setiap langkah dan tindakan kita sebagai seorang muslim. Proposal skripsi ini merupakan langkah awal untuk mendapatkan gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Peneliti mengucapkan beribu ucapan terima kasih kepada pihak yang telah membantu terselesaikannya proposal skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan rasa terima kasih yang amat besar kepada :

1. Ibu Dr. **Ikrima Mailani, S.Pd.I,M.Pd.I** selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi, dan selaku pembimbing I yang telah mendidik dan memotivasi peneliti. atas kesempatan yang telah diberikan kepada peneliti untuk mengikuti perkuliahan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Bapak **H. Fitrianto, S.Ag.,M.Sh** selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Ibu **Nelvi Aysa, S.Pd** selaku Kepala Staf Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak **Alhairi S.Pd.I,M.Pd.I** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

5. Bapak **A.Mualif, S.Pd.I,MA** selaku pembimbing II yang telah mendidik dan memotivasi peneliti.
6. Tim penguji yang telah memberikan kritik dan saran sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi yang telah mendidik peneliti selama menjadi mahasiswa.
8. Ibu **Umi Muthoharoh, S.Pd** selaku Kepala Sekolah dan seluruh guru dan staf SD Negeri 001 Petai yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian.
9. Kepada **Baznas kabupaten kuantan singingi** yang telah memberikan bantuan beasiswa selama penulis kuliah, dan juga motivasi serta semangat untuk menyelesaikan kuliah sehingga penulis bisa membuat skripsi ini dengan baik. terima kasih banyak dan salam hormat penulis ucapkan.
10. Kepada ibuku tercinta, peni guspita, terima kasih telah mengorbankan banyak waktu, tenaga dan upaya, selalu berjuang untuk hidup anak-anaknya, menggantikan peran ayah menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua hebat yang selalu mendukung anak-anaknya untuk mencapai cita-cita. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku kuliah, namun beliau mampu mendidik dan memotivasi tiada henti hingga penulis mampu menyelesaikan studi anaknya sampai sarjana. Terima kasih telah menjadi alasan terbesarku untuk tetap semangat berjuang meraih gelar sarjana yang ibu impikan.
11. Khusus kepada Almarhum ayahku terkasih, Bani hasim, sosok yang paling kurindukan. Berat sekali rasanya ditinggal sedari kecil, terima kasih atas

segala pengorbanan, kasih sayang, dan segala bentuk tanggung jawab yang telah di berikan. Walaupun berat sekali harus melewati kerasnya kehidupan tanpa sosok ayah, rasa iri dan rindu seringkali membuat terjatuh. Semoga Allah SWT menempatkan ayah di tempat terbaik di sisi-Nya dan menjadikan setiap langkah yang penulis capai sebagai amal jariyah yang terus mengalir untuk ayah.

12. Kepada keluarga besar penulis, terima kasih atas Do'a, semangat dan bantuan kalian semua sehingga penulis bisa membuat skripsi ini dengan baik.

13. Kepada sahabat dan teman-teman penulis walaupun tidak di sebutkan satu per satu, terima kasih atas Do'a dan semangat yang selalu kalian berikan sehingga penulis bisa melanjutkan ke jenjang ini. Terima kasih telah menjadi suport sistem yang luar biasa, memberikan hiburan di saat duka dan canda tawa di kala suka , Semoga Allah SWT mudahkan dan Allah SWT berkahi perjalanan dan perjuangan kalian saat ini dan untuk selamanya, *don't be a stranger guys*.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan terbuka demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap semoga proposal penelitian ini dapat disetujui, berjalan lancar, dan memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Teluk Kuantan, 1 Desember 2025



Zelda Zulfitra

NPM. 220307097

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	iError! Bookmark not defined.
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PROGRAM STUDI	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan penelitian	7
F. Kegunaan penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teoritis	10
1. Pengertian metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
a. Tujuan metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
b. Indikator metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
c. Langkah-langkah pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
2. Pengertian pemahaman siswa.....	17
a. Karakteristik pemahaman siswa pada pembelajaran PAI	19
b. Indikator pemahaman siswa	20
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Konseptual.....	25
D. Hipotesis	26
E. Definisi Operasional.....	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data	35
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	43
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian.....	43
B. Penyajian Data.....	50
C. Analisis Data	55
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran	57
DAFTAR KEPUSTAKAAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelittian Relevan.....	21
Tabel 2.2	Definisi Operasional.....	27
Tabel 3.1	Desain penelitian	33
Tabel 3.2	Skala Likert Pemahaman Siswa	36
Tabel 3.2	Skala Guttman <i>Role playing</i>	36
Tabel 4.1	Tenaga Pendidik Dan Kependidikan.....	47
Tabel 4.2	Keadaan Siswa SDN 001 Peta	49
Tabel 4.3	Keadaan Saran Dan Prasarana SDN 001 Petai.....	50
Tabel 4.4	Deskripsi Responden Penelitian.....	51
Tabel 4.5	Hasil uji VALiditas Instrumen Angket.....	52
Tabel 4.6	Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validitas Angket Variabel Y	52
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Y.....	53
Tabel 4.8	Deskripsi Statistik Data HASil Angket Variabel Y <i>Pretest</i>	54
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Data Angket Variabel Y <i>Pretest</i>	55
Tabel 4.10	Deskripsi Statistik Data HASil Angket Variabel Y <i>posttest</i>	56
Tabel 4.11	Distribusi Frekuensi Data Angket Variabel Y <i>Posttest</i>	57
Tabel 4.12	Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	54
Tabel 4.13	Ringkasan Hasil Observasi aktivitas Guru	55
Tabel 4.14	Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	56
Tabel 4.15	Ringkasan Hasil Observasi Aktivitas Siswa	57
Tabel 4.16	Hasil Uji Normalitas Data Pretest-Posttest Pemahaman Siswa Sebagai Variabel Y	62
Tabel 4.17	Hasil Uji Paired Sample t test Pengolahan Data Penelitian Variabel Y .	63
Tabel 4.18	Hasil Uji Paired Sample t test Pengolahan Data Penelitian Variabel Y 2	64
Tabel 4.19	Interpretasi Koefisien Korelasi	64

Tabel 4.20 Hasil Pengolahan data Penelitian Hasil Paired Sample t test correlation Menggunakan SPSS	65
Tabel 4.21 Hasil Pengolahan data Penelitian Hasil Paired Sample t test correlation Menggunakan SPSS 2	66
Tabel 4.22 Hasil Uji Ngain	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	25
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi Pra Penelitian

Lampiran 2. Surat Izin Pelaksanaan Penelitian

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari MTs. N 2 Kuantan Singingi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk individu yang mampu menghadapi tantangan global di era modern. Dalam beberapa dekade terakhir, pendekatan pembelajaran telah mengalami transformasi seiring dengan berkembangnya teknologi, penelitian pendidikan, dan kebutuhan siswa untuk memahami konsep secara lebih mendalam.²

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah Mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik. terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun intelektualnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Barth *“...research on learning and effective teaching for any school subject clearly shows that teaching is more effective when the students in the classroom are actively involved in learning the lesson”*

Yang artinya sebuah penelitian terhadap proses pembelajaran yang efektif pada beberapa sekolah terbukti bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila semua siswa di dalam kelas terlibat secara aktif dalam proses belajar.³

² Aria Nur Akmal dkk, ‘Pemahaman *Deep Learning* Dalam Pendidikan : Analisis Literatur Melalui Metode Systematic Literature Review (SLR)’, 8 (2025). hal 67

³ Achmad Munib Kafa, ‘Studi Komparatif Antara Pendekatan Kontekstual Dan Metode Ceramah Terhadap Kemampuan Ranah Kognitif Pembelajaran Fiqih Materi Haji Dan Umrah Di

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam yang relevan sangat diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut, akan tetapi dalam praktiknya proses pembelajaran PAI sering menghadapi tantangan kurang tepatnya metode pembelajaran yang diterapkan untuk memberikan kesan efektif dan menarik dalam pembelajaran. Hal ini diperlukan adanya solusi baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.⁴

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. PAI tidak hanya bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan moral siswa. Namun, pemahaman siswa terhadap materi PAI sering kali masih kurang optimal.⁵

Fungsi Pendidikan Agama Islam Disekolah Pendidikan islam berfungsi mempertahankan, menanamkan, dan mengembangkan nilai-nilai islam yang bersumber pada al-Qur'an dan Sunah. Kehidupan manusia yang dinamis mengikuti perkembangan zaman menuntut umat muslim untuk dapat membarengi tanpa mengurangi nilai dari konsep agama islam. Sehingga pendidikan agama islam sangat diperlukan agar dapat membentuk pribadi siswa yang pemikir sekaligus pengamal ajaran islam⁶

MTs Al-Islam Gunungpati', *Jurnal PROGRESS: Wahana Kreativitas Dan Intelektualitas*, 10.1 (2022), hal 400–437

⁴ Efektivitas Pembelajaran and Pendidikan Agama Islam, 'Analisis Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMKN Pringkuku', 5 (2025), 866–79.

⁵ Raisa Raimuna, 'Upaya Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Direct Instruction Pada Mata Pelajaran PAI', 1.3 (2024). hal 32

⁶ Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal 48

Salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah dengan menerapkan metode *Role playing*. Syaiful Sagala menyatakan bahwa *role playing* adalah metode penyampaian pelajaran dengan cara memperagakan perilaku dalam interaksi sosial. Dalam penerapannya, guru memberikan peran kepada siswa untuk memainkan suatu situasi sosial yang mengandung permasalahan, sehingga siswa dapat belajar menghadapi dan menyelesaikan masalah yang timbul dari situasi tersebut.⁷

Maksud dari *Role playing* disini adalah seorang siswa disuruh untuk bermain peran sesuai topik pembahasan yang ada. Sudjana pernah memberikan penjelasan tentang metode *Role playing* ini, menurutnya metode ini cara belajar yang sangat sederhana dengan melibatkan siswa didalam kelas untuk lebih mandiri dan dapat bersosialisasi dengan baik dilingkungannya sendiri. Tentunya metode yang satu ini memiliki sifat yang sangat sederhana dan mudah untuk diterapkan oleh guru. Kalau pendapat kumalasari bilang *role playing* ini penelitian yang bisa mengeksplorasi anak dengan baik, serta seorang siswa diharapkan dapat memecahkan suatu masalah yang dihadapinya dengan cara melibatkan kemampuan sendiri.

Seluruh siswa disuruh untuk melaksanakan tugasnya masing-masing dengan cara menghayati, memikirkan dan memecahkan masalah yang telah dibagi dalam kertas. Pelaksanaannya boleh diperagakan dengan melibatkan peran benda hidup

⁷ Suci Rahmawati and Dkk Salsabila, 'Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Akhlak Mulia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Roleplaying Mata Pelajaran PAI SMAN 6 Karawang', 2.2 (2025), 126–38.

ataupun benda mati yang penting bisa terpecahkan masalahnya. Maka permainan ini tidak bisa diperankan oleh satu orang melainkan harus melibatkan banyak siswa, karena disitulah letak keseruan permainan ini.⁸

Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa metode *Role playing* dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih signifikan, karena siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan informasi, tetapi juga merasakan secara langsung bagaimana berperilaku dan berpikir. Selain itu, metode ini juga memotivasi siswa untuk berpikir secara kritis, berkolaborasi dalam kelompok, serta meningkatkan kemampuan komunikasi mereka.⁹

Dalam konteks pembelajaran PAI, siswa tidak hanya mempelajari teks-teks agama, tetapi juga diajarkan untuk mempraktikkan nilai-nilai yang ada dalam kehidupan sehari-hari, seperti salat, zakat, puasa, dan haji. Oleh karena itu, penerapan *Role Playing* diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa mengenai Rukun Islam secara lebih mendalam dan aplikatif. Penting untuk diingat bahwa pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang agama, tetapi juga untuk membentuk karakter siswa yang baik, sesuai dengan nilai-nilai agama Islam. Pembelajaran yang mengedepankan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai agama akan lebih

⁸ Netty Harlimawati Siregar, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Negeri 1 Angkola Selatan', 1.1, 16–25.

⁹ Desriadi Nursanti ema, 'Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Kisah Nabi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Smp Safinatussalam Kecamatan Danau Paris Kabupaten Aceh Singkil', 9.3 (2024), 5–11.

bermanfaat dalam membentuk kepribadian siswa yang sesuai dengan ajaran Islam. Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan ini adalah dengan menerapkan metode yang dapat melibatkan siswa secara langsung, seperti *Role Playing*.¹⁰

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam adakah pengaruh metode *Role Playing* diterapkan dalam pelajaran pendidikan agama islam di SD negeri 001 petai. Fokus utama penelitian adalah mengkaji pengaruh metode ini dalam meningkatkan pemahaman siswa, menganalisis tantangan yang di hadapi oleh pendidik. Tetapi kenyataan di lapangan menunjukan dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam, pemahaman siswa masih belum optimal, kesulitan mengaitkan nilai ajaran islam dengan kehidupan sehari-hari, dalam proses pembelajaran interaksi antar siswa masih belum optimal, siswa belum bisa menarik kesimpulan dengan tepat, dan pembelajaran dengan metode monoton belum bisa memberikan sepenuhnya kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka.¹¹

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu di teliti judul tentang “PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VI DI SDN 001 PETAI”

¹⁰ ningsih dahwayu sri Andrian welvi, ‘Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Rukun Islam Melalui Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V UPT SDN 12 Limau Gadang’, 1.3 (2025), 701–6.

¹¹ Wawancara dengan guru pendidikan agama islam dan budi pekerti di SD negeri 001 petai pada tanggal 5 januari 2026

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan peningkatan pemahaman siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di SDN 001 di kelas VI dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Ditemukan bahwa pemahaman siswa masih belum optimal, Sebagian siswa belum mampu menjelaskan konsep ajaran Islam dengan bahasa sendiri dan masih cenderung menghafal materi.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan nilai ajaran Islam dengan kehidupan sehari-hari.
3. Interaksi antar siswa selama proses pembelajaran masih belum optimal.
4. Sebagian siswa belum bisa menarik kesimpulan secara tepat dari materi pembelajaran.
5. Pembelajaran belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini secara spesifik terbatas pada siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 001 Petai sebagai subjek utama, dengan penekanan khusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti Ruang lingkup studi ini

meliputi pengaruh model pembelajaran berbasis *Role Playing*, guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep fundamental PAI, termasuk aspek akidah, ibadah, dan akhlak siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat disusun sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VI di SDN 001 petai?

E. Tujuan penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VI di SDN 001 petai Petai

F. Kegunaan penelitian

Kegunaan dari penelitian metode pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VI di SDN 001 petai Petai adalah:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pemahaman mengenai metode deep learning, khususnya dalam konteks mata pelajaran pendidikan agama islam. Hasil dari penelitian ini

diharapkan Penelitian ini memberikan kontribusi substansial terhadap disiplin ilmu pendidikan dan teknologi informasi, dengan fokus utama pada penggabungan metode pembelajaran *Role Playing* ke dalam praktik pengajaran agama. Secara lebih spesifik, studi ini bertujuan untuk memperluas dan memperkaya khazanah pengetahuan akademik mengenai pengaruh metode *Role Playing*, ketika diaplikasikan dalam lingkungan pendidikan agama Islam, serta menjadi referensi berharga bagi peneliti lainnya yang berminat pada topik yang serupa.

2. Secara praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi para guru pai sekolah dasar Penelitian ini memberikan panduan praktis untuk mengintegrasikan Metode pembelajaran *Role Playing* ke dalam pengajaran PAI. Guru dapat langsung menerapkan teknik ini, seperti menggunakan simulasi nilai-nilai Islam, untuk membuat pelajaran lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa kelas VI. Misalnya, hasil penelitian dapat membantu guru mengukur efektivitas metode baru dalam waktu singkat.

Bagi siswa, penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat membuat pembelajaran PAI lebih interaktif dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep seperti akhlak, ibadah, dan sejarah Islam. Ini berarti siswa di SDN 001 Petai Petai bisa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, seperti melalui permainan peran atau analisis kasus nyata,

yang langsung meningkatkan motivasi dan retensi pengetahuan. Hasilnya, siswa akan lebih siap menghadapi ujian atau kegiatan keagamaan sehari-hari. Untuk pihak sekolah, Penelitian ini bisa dijadikan dasar untuk mengembangkan program pelatihan guru. Di SDN 001 Petai Petai, sekolah dapat menggunakan temuan ini untuk mengalokasikan sumber daya secara efisien, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan PAI secara keseluruhan. ini membantu sekolah mencapai standar kompetensi siswa yang lebih tinggi tanpa biaya tambahan besar, dan bisa menjadi model bagi sekolah lain di daerah sekitar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Pengertian metode pembelajaran *Role Playing*

Menurut Fogg *Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment. *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Role playing atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku berpura-pura (akting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan. Siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, serta gerak gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.¹²

Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada metode *Role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan

¹² Deetje josephine Solang, *Metode Pembelajaran*, cetakan 1, (malang: PT. Literasi nusantara abadi grup, 2023). hal 85

praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.¹³

Menurut Roestiyah metode belajar *role playing* adalah salah satu metode belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru disekolah, di dalam diskusi ini proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar menukar pengalam, informasi, memecahkan masalah, dan dapat terjadi juga semuanya aktif tidak pasif sebagai pendengar saja.¹⁴

Metode *Role Playing* merupakan pembelajaran dengan pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara memerankan karakter suatu tokoh hidup maupun mati. Metode *Role Playing* juga merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan pernyataan peserta didik, metode ini juga dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerakan dan ekspresia wajah seseorang. Dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* merupakan pembelajaran dengan cara seolah-olah peserta didik berada dalam situasi nyata untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu kosep dalam pembelajaran yang terkait.¹⁵

¹³ Roby Muzaqi, 'Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Di Kelas XI SMA Ciledug Al-Musadaddiyah, Garut)', 2025. hal 107

¹⁴ Chadijah Siti, 'Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia', 4.2 (2023), 161–74.

¹⁵ nabilah ayu anisa Tirtoni feri, 'Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasisi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar', 12.1 (2024). hal 132

Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan perilaku pura-pura dan menghayati tokoh yang telah diberikan oleh guru. Dan bertujuan untuk melatih keaktifan siswa serta menimbulkan keberanian untuk tampil di depan kelas, dan bertujuan untuk memperkenalkan sejarah dengan cara memainkan tokoh yang ada. Sedangkan menurut Amri dalam Ningsih metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari.¹⁶

Bagi siswa yang memainkan peran sebagai orang lain, maka siswa itu dapat menempatkan dirinya sendiri seperti watak dari karakter yang dimainkan itu, bermain peran atau *Role Playing* adalah metode yang didalamnya terdapat perilaku pura-pura (ber akting) dari siswa sesuai dengan peran yang ditentukan dimana siswa menirukan situasi tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak gerik dari tokoh yang diperankanya tersebut, metode bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.¹⁷

¹⁶ Dkk lestari dwi, karnia nia, 'Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari', 4.2 (2023), 121–36 <<https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>>.

¹⁷ gumala ratih Mualifa, zulhaini, 'Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas v Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Sdn 002 Logas Kecamatan Logas Tanah Darat', 2022, 173–86.

Metode *role playing* ini memberikan kesempatan kepada peserta siswa untuk mengalami langsung situasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, metode ini dapat diterapkan untuk membangun pemahaman nilai-nilai keislaman melalui simulasi situasi nyata. Pengelolaan kelas yang efektif sangat berperan dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Metode *role playing* ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami langsung situasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Crystallography *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), metode ini dapat diterapkan untuk membangun pemahaman nilai-nilai keislaman melalui simulasi situasi nyata.¹⁸

Metode *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang berbasis pada keterlibatan aktif siswa melalui peran tertentu. Dengan bermain peran, siswa dapat mengalami langsung situasi ibadah sehingga lebih mudah memahami langkah-langkah dan maknanya. Teori belajar konstruktivisme mendukung hal ini dengan menekankan pentingnya

¹⁸ farikha nuzulatul dkk Bakhri maskuri, 'Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 9 Malang', 10.2 (2025).hal 69

pengalaman nyata untuk membangun pemahaman. Dalam konteks pembelajaran ibadah, *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar dengan meniru sekaligus mempraktikkan peran dalam situasi tertentu. Melalui kegiatan ini, siswa lebih mudah mengingat gerakan dan doa dalam ibadah karena dilakukan secara langsung.

Penelitian menunjukkan bahwa strategi simulasi dapat memperkuat keterampilan praktik dan pemahaman konsep. Selain itu, metode *role playing* juga mendorong keaktifan dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Setiap siswa memiliki peran yang berbeda sehingga semua terlibat secara seimbang dalam aktivitas kelas. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan menyenangkan.¹⁹

a. Tujuan metode pembelajaran *Role playing*

menurut Fanis Shaftel dan George Shaftel mengemukakan sejumlah tujuan pembelajaran *Role playing* sebagai berikut:

- 1.) Untuk menghayati hal atau kejadian yang sebenarnya dalam realita kehidupan.
- 2.) Agar memahami apa yang terjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya.
- 3.) Untuk mempertajam indra dan rasa siswa terhadap sesuatu.
- 4.) Sebagai penyalur atau pelepasan perasaan-perasaan.

¹⁹ Patriana Saweti and Witri Ananda, 'Optimalisasi Metode Role Playing Dalam Materi Ibadah Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Pemahaman Siswa Kelas II SD Negeri 19 Pasir Tinggi', 1.3 (2025), hal 596–602.

- 5.) Sebagai alat mendiagnosis keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa.
 - 6.) Ke arah pembentukan konsep secara mandiri.
 - 7.) Menggali peran-peran dari seseorang dalam suatu kehidupan atau kejadian atau keadaan.
 - 8.) Menggali dan memiliki nilai-nilai dan peran-peran budaya dalam kehidupan, melatih siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan, cara berfikir dan perbuatannya.
 - 9.) Membantu siswa dalam mengklarifikasikan pola berpikir, berbuat dan keterampilannya dalam membuat dan mengambil keputusan menurut caranya sendiri.
 - 10.) Pembinaan struktur sosial dan system nilai lingkungannya.
 - 11.) Membiasakan siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis analitis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain.²⁰
- b. Indikator metode pembelajaran *Role playing*
- 1.) Tingkat partisipasi aktif siswa dalam belajar meresapi dan menerapkan peran dalam konteks tertentu.
 - 2.) Menerapkan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata.
 - 3.) Kolaborasi siswa dalam pembelajaran serta keaktifan diskusi kelompok

²⁰ Dewi puspita ratna Gunansyah ganes, 'Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar', 2022. Hal 98

4.) Mendukung peningkatan kemampuan motorik siswa.²¹

c. Langkah-langkah pembelajaran *Role playing*

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran *Role playing* yang diadaptasi untuk jenjang SD:

1.) Tahapan pembuka

Guru mengucapkan salam, membuka pembelajaran dan melakukan doa bersama, lalu mengecek kehadiran siswa. Guru membangkitkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan bernyanyi dan bertepuk bersama. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tujuan pembelajaran yang hendak di capai. Siswa mengamati peta konsep dan guru memberikan penjelasan bahwa peta konsep tersebut menggambarkan alur pembelajaran yang akan di pelajari.

2.) Tahapan inti

Pada tahap awal, guru menjelaskan tema materi atau peristiwa kepada siswa di kelas. Tahap kedua guru membahas karakter setiap pemain, lalu guru memilih siswa yang akan memerankan karakter tersebut, atau siswa dapat mengusulkan karakter yang ingin mereka perankan. Panggung sederhana dapat dibangun dengan membahas scenario dan mengatur urutan penampilan. Jika tata rias, kostum, atau

²¹ Saweti and Ananda. Optimalisasi Metode Role Playing Dalam Materi Ibadah Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Pemahaman Siswa Kelas II SD Negeri 19 Pasir Tinggi', 1.3 (2025), hal 596–602

dekorasi tidak tersedia tidak apa-apa karena yang penting adalah proses bermain peran tersebut.

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, siswa yang berperan sebagai pengamat juga perlu beraktivitas secara aktif selama latihan bermain peran tersebut. Memulai permainan peran, jika ada siswa yang masih bingung dengan perannya dan keluar dari jalur maka guru perlu menghentikan peran untuk memberi arahan. Setelah permainan selesai, guru dan siswa mendiskusikan penilaian terhadap peran yang dimainkan.

3.) Tahapan penutup

Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini. Guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran, guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.²²

2. Pengertian pemahaman siswa

Pemahaman secara psikologis merupakan proses kognitif tingkat kedua setelah pengetahuan, yaitu kemampuan untuk menangkap makna dari informasi yang telah diterima. Dalam konteks pendidikan, pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menyerap, menginterpretasi, dan menyimpulkan isi pelajaran atau materi pembelajaran.²³

²² dian rif'iyati Nur afifah, 'Analisis Eektivitas Metode Role Playing Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', 2025, hal 26–35.

²³ Moh Ramli Danial, Najamuddin Petta Solong, and Rinaldi Datunsolong, 'Pemahaman Materi PAI Dan Implikasinya Terhadap Kemudahan Mengamalkan Nilai-Nilai Agama Di SMP Negeri 3 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo', 2 (2025), hal 339–49.

Daya serap atau pemahaman terhadap materi pelajaran merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh setiap siswa dalam proses belajar mengajar. Para guru berusaha semaksimal mungkin untuk mendesain materi supaya anak didiknya dapat memahami materi yang akan disampaikan secara mendalam. Satu Pemahaman memiliki arti yang sangat mendasar yaitu meletakkan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Perlu diingat bahwa pemahaman, tidaklah hanya sekedar tahu akan tetapi juga dipelajari dan dipahami. Tetapi kenyataannya banyak para subyek belajar ketika melakukan proses pembelajaran tidak menyertakan unsur-unsur pemahaman.²⁴

Berbagai taksonomi pembelajaran menempatkan pemahaman sebagai aspek fundamental dalam proses belajar. Dalam taksonomi Bloom, pemahaman berada pada tingkat *comprehension* dalam taksonomi Gagné dikategorikan sebagai *verbal information* menurut Ausubel termasuk dalam *meaningful learning* dalam taksonomi Anderson diklasifikasikan sebagai *declarative knowledge* pada taksonomi Merrill berada pada tahap *remember paraphrased* serta menurut Reigeluth dan Moore berada pada level *understanding relationships*. Penempatan tersebut menegaskan bahwa pemahaman memegang peranan yang sangat penting dan mendasar dalam proses pembelajaran.²⁵

²⁴Anwar Sholeh, M Basori Alwi, and Ari Susandi, 'JPDK : Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Mapel PAI', 4 (2022), 195–202.

²⁵'Pengaruh Blended Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Daur Air', 1.1 (2015), 48–66.

Pemahaman terhadap materi yang telah diberikan guru di dalam kelas merupakan faktor yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Pemahaman terhadap Pendidikan Agama Islam yang terjadi pada individu sangat berbeda-beda, karena individu merupakan manusia atau seseorang yang memiliki pribadi atau jiwa sendiri atau memiliki perbedaan masing-masing dalam memahami sesuatu. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman di samping untuk membentuk kesalehan atau kualitas pribadi juga sekaligus untuk membentuk kesalehan sosial. Dalam arti, kualitas pribadi itu diharapkan mampu memancar ke luar dalam hubungan keseharian dalam masyarakat.²⁶

a. Karakteristik pemahaman siswa pada pembelajaran PAI

Terdapat beberapa karakteristik yang mencerminkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran PAI sebagai berikut:

- 1.) Pemahaman dasar dan konseptual, siswa dapat mengerti konsep – konsep dasar dalam materi PAI.
- 2.) Kualifikasi pemahaman dalam kategori “cukup” secara umum.
- 3.) Perbedaan tingkat pemahaman antar siswa atau pemahaman bervariasi antara siswa.
- 4.) Kaitan antara pemahaman dan motivasi belajar siswa.

²⁶ Juairiah Umar, Universitas Islam, and Negeri Ar-raniry Banda, ‘Analisis Tingkat Pemahaman Terhadap Mata Pelajaran Agama Islam Pada Siswa Smp Negeri 1 Delima Pidie’. hal 45

5.) Pemahaman belum maksimal dalam mengaplikasikan nilai pada perilaku.²⁷

b. Indikator pemahaman siswa

Dalam penelitian ini pemahaman siswa diukur melalui beberapa indikator operasional, yaitu

- 1.) Keterampilan siswa dalam memahami materi pelajaran.
- 2.) Keterampilan menghubungkan nilai-nilai ajaran Islam dengan aktivitas sehari-hari.
- 3.) Keterampilan menyampaikan ulang materi dengan ungkapan sendiri.
- 4.) Keterampilan mengidentifikasi nilai-nilai keislaman dalam pelajaran.
- 5.) Keterampilan menerapkan nilai-nilai ajaran Islam dalam sikap dan tindakan.²⁸

Adapun permasalahan siswa SDN 001 petai di kelas VI pada pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti sebagai berikut:

- 1.) Sebagian siswa belum mampu menjelaskan konsep ajaran Islam dengan bahasa sendiri dan masih bergantung pada hafalan teks buku.

²⁷ Sultan Isnaini, 'Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran)', 1.1 (2024). hal 239

²⁸ Dkk azizah nur, 'Pemahaman Siswa-Siswi SD NU Sleman Yogyakarta Terhadap Pelajaran Akhlak Syiir Ngudi Susila Karya KH . Bisri Musthofa', 9.2 (2023), hal 78–90.

- 2.) Sebagian siswa kesulitan dalam mengaitkan nilai ajaran islam dengan kehidupan sehari-hari.
- 3.) Interaksi antar siswa selama proses pembelajaran masih belum optimal.
- 4.) Sebagian siswa belum menarik kesimpulan secara tepat dari materi pembelajaran PAI yang telah dipelajari.
- 5.) Pembelajaran belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan. Penelitian relevan bukan berarti sama persis dengan yang akan diteliti dengan sebelumnya, tetapi masih dalam ruang lingkup yang sama Penelitian yang relevan memungkinkan.²⁹ peneliti untuk memahami bagaimana variabel-variabel yang diteliti telah dikaji oleh peneliti terdahulu, baik dari segi konsep, pendekatan metodologis, hingga hasil analisis yang diperoleh.³⁰

Berikut adalah ringkasan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan judul “Pengaruh penggunaan model pembelajaran *deep learning* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VI di SDN 001 petai.”

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. hal 94

³⁰ Haura Hanifah and others, ‘Landasan Teori , Penelitian Relevan , Kerangka Berpikir Dan’, 3.April (2025), hal 391–404.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Nama, tahun dan judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian yang dilakukan oleh anisa ayu Nabila dan feri tirtoni. Tahun 2024 dengan judul pengaruh metode pembelajaran <i>role playing</i> terhadap profil pelajar pancasila berbasis nilai-nilai kearifan lokal di sekolah dasar guna meningkatkan hasil belajar. ³¹	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu, sama-sama menggunakan variabel X yang sama. Yang meneliti model pembelajaran <i>role playing</i> di tingkat sekolah dasar. Dan sama-sama menggunakan metode penelitian <i>pre-eksperimental desain</i> .	Penelitian terdahulu membahas pengaruh model pembelajaran <i>role playing</i> terhadap hasil belajar sementara penulis membahas metode pembelajaran <i>role playing</i> terhadap pemahaman siswa.
2.	Penelitian yang dilakukan oleh Chairunnisa lubis dan sahholid nasution . Tahun 2024 dengan judul pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu, sama-sama menggunakan variabel X yang sama pembelajaran <i>role playing</i> dan menggunakan metode penelitian <i>pre-</i>	Penelitian terdahulu meneliti pada mata pelajaran bahasa Indonesia sementara penulis pada mata pelajaran pendidikan agama islam, dalam variable Y penelitian tersebut membahas motivasi belajar

³¹ Tirtoni feri. hal 83

No.	Nama, tahun dan judul	Persamaan	Perbedaan
	pelajaran bahasa Indonesia kelas v di madrasah ibtidaiyah. ³²	<i>eksperimental desain.</i>	sementara penulis membahas pemahaman siswa.
3.	Penelitian yang dilakukan oleh Maidar Tahun 2025 dengan judul pengaruh penerapan penggunaan metode pembelajaran <i>role playing</i> terhadap peningkatan hasil belajar pai siswa smp negeri 2 tapaktuan aceh selatan. ³³	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu, sama-sama menggunakan variabel <i>X role playing.</i>	Penelitian terdahulu mengguna metode <i>quasi eksperimental design</i> sedangkan penulis menggunakan metode <i>pre eksperimental design</i> Dan pada penelitian terdahulu menggunakan variabel Y hasil belajar.
4.	Penelitian yang dilakukan oleh Oline davana antoni dan junaidi junaidi. Tahun 2025 dengan judul pengaruh metode pembelajaran <i>role playing.</i>	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu, sama-sama menggunakan variabel <i>X role playing.</i>	Penelitian terdahulu menggunakan metode <i>True eksperimental design</i> sedangkan penulis menggunakan metode <i>pra</i>

³² Chairunnisa Lubis and Sahkholid Nasution, 'Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah', 13.2 (2024), hal 17–28.

³³ Maidar, 'Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pai Siswa Smp Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan', 15.2 (2025), hal 287–98.

No.	Nama, tahun dan judul	Persamaan	Perbedaan
	playing terhadap keaktifan siswa kelas x dalam pembelajaran sosiologi di sma negeri 4 sumbar. ³⁴		<i>eksperimental design</i> Dan penelitian terdahulu meneliti pada tingkat SMA sedangkan penulis pada tingkat SD.

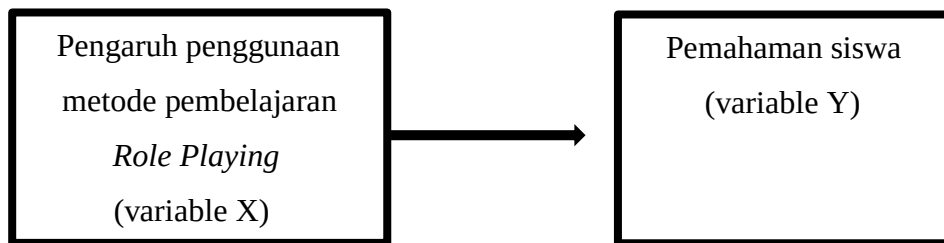
Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu pada penggunaan metode pembelajaran *Role Playing*. Dan perbedaannya yaitu, pada penelitian terdahulu menggunakan metode *quasi eksperimental design* dan *True eksperimental desain*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design*. Serta ada beberapa penelitian diatas yang pengukuran variabel Y berbeda dengan peneliti. Serta perbedaan jenjang pendidikan dan mata pelajaran. *Novelty* ataupun kebaruan dari penelitian ini adalah yaitu penggunaan metode pembelajaran *Role playing* secara sistematis dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya lebih fokus pada metode ceramah atau diskusi, penelitian ini menjadikan siswa sebagai pelaku aktif yang secara langsung menerapkan nilai-nilai ajaran islam, dalam konteks kehidupan sehari-hari Melalui permainan peran, konsep-konsep pendidikan agama islam. Selain

³⁴ Oline Davania Antoni and Junaidi Junaidi, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X Dalam Pembelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 4 Sumbar', 4 (2025), hal 138–45.

itu, penelitian ini juga mengeksplorasi peningkatan pemahaman siswa tidak hanya dari sisi kognitif, tetapi juga dari partisipasi emosional dan sosial mereka selama proses pembelajaran.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan hubungan antar variabel yang akan diteliti, yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³⁵ Dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SDN 001 petai masih terdapat beberapa permasalahan, dimana siswa menunjukkan pemahaman siswa terhadap konsep ajaran islam yang masih belum optimal. Oleh karena itu, jika model pembelajaran *Role Playing* diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti (variabel X) maka diduga akan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa (variabel Y). Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka konseptual

Keterangan : = Variabel yang diteliti

→ = Arah pengaruh yang diteliti

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. hal 96

D. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata Hupo dan Thesis. Hupo artinya sementara atau lemah keberadaannya dan thesis artinya pernyataan/teori. Hipotesis pada dasarnya merupakan preposisi atau anggapan yang mungkin benar, dan sering digunakan sebagai dasar pembuatan suatu keputusan/ pemecahan persoalan ataupun dasar penelitian lebih lanjut. anggapan sebagai suatu hipotesis juga merupakan data, akan tetapi, karena kemungkinan bisa salah, apabila digunakan sebagai dasar pembuatan keputusan harus terlebih dahulu diuji dengan menggunakan data hasil observasi³⁶

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. hipotesis berfungsi sebagai dugaan awal yang memberikan arah bagi pelaksanaan penelitian. hipotesis adalah pernyataan dugaan mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih yang dapat diuji secara ilmiah. Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan untuk menguji pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha = Terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran pendidikan Agama Islam Kelas VI Di SDN 001 Petai.

³⁶ Junaedi Junaedi and Abdul Wahab, 'Hipotesis Penelitian Dalam Kesehatan', 6.2 (2023), hal 142–46.

Ho = Tidak Terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran pendidikan Agama Islam Kelas VI Di SDN 001 Petai.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel digunakan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap variabel yang diteliti agar dapat diukur secara empiris. definisi operasional variabel merupakan penjelasan mengenai cara mengukur variabel penelitian. Dalam penelitian ini, variabel metode pembelajaran *role playing* dan pemahaman siswa didefinisikan secara operasional berdasarkan indikator-indikator yang dapat diamati dan diukur.

Tabel 2.2 Definisi Operasional

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Alat Ukur
1	Metode pembelajaran <i>Role Playing</i> (x)	Metode <i>role playing</i> merupakan strategi pembelajaran yang berbasis pada keterlibatan aktif siswa melalui peran tertentu. Dengan bermain peran, siswa dapat mengalami langsung situasi	1.) Guru menyiapkan kelas dengan mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan melakukan doa bersama 2.) Guru membangkitkan motivasi siswa dengan bernyanyi dan bertepuk bersama 3.) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkan metode <i>role</i>	Angket/ Kuesioner

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Alat Ukur
		ibadah sehingga lebih mudah memahami langkah-langkah dan maknanya.	<i>playing</i> dengan materi 4.) Guru menjelaskan materi kepada siswa di depan kelas 5.) Guru membahas karakter setiap pemain dan memilih siswa yang akan memerankannya 6.) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat 7.) Guru membimbing siswa dalam memulai permainan peran 8.) Guru mendiskusikan penilaian terhadap peran yang akan di mainkan oleh siswa dengan pengamat 9.) Guru memberikan LKPD kepada siswa 10.)Guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini 11.)Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam	

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Alat Ukur
2	pemahaman siswa (Y)	pemahaman siswa dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menyerap, menginterpretasi, dan menyimpulkan isi pelajaran atau materi pembelajaran	1.) Keterampilan siswa dalam memahami materi pelajaran. 2.) Keterampilan menghubungkan nilai-nilai ajaran Islam dengan aktivitas sehari-hari. 3.) Keterampilan menyampaikan ulang materi dengan ungkapan sendiri. 4.) Keterampilan mengidentifikasi nilai-nilai keislaman dalam pelajaran. 5.) Keterampilan menerapkan nilai-nilai ajaran Islam dalam sikap dan tindakan	Angket / Kuesioner

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan pada ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independent perlakuan tertentu terhadap variable dependen dalam kondisi yang terkendalikan.³⁷ Desain yang digunakan pada penelitian ini *Pre-eksperimental design*. Sebab pada penelitian ini ada sekelompok yang berperan sebagai pengontrol dan satu kelompok di beri perlakuan, keduanya diambil secara acak dan diuji dengan analisis inferensi uji perbedaan.³⁸

Bentuk *Pre-eksperimental design* yang di gunakan pada penelitian ini yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design* Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan dan *posttest*, setelah diberi perlakuan. Desain ini bertujuan untuk mengukur kondisi variabel terikat (pemahaman siswa) sebelum dan sesudah perlakuan (penggunaan metode *Role playing*) diberikan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2023). hal 110

³⁸ Hamsir, 'Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA Negeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto', *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, Vol.4.No.1 (2019), hal 735.

Kemudian di uji perlakuan mana yang lebih baik, apakah kelompok eksperimen atau kelompok kontrol.³⁹

Adapun desain penelitian ditunjukkan pada table di bawah, sebagai berikut:

Table 3.1 Desain penelitian

Tes awal (<i>pre-test</i>)	Perlakuan	Tes akhir (<i>post-test</i>)
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = *pretest* (tes sebelum penggunaan model pembelajaran *Role Playing*)

O₂ = *posttest* (tes setelah penggunaan model pembelajaran *Role Playing*)

X = penggunaan model pembelajaran *Role Playing*

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada smester genap tahun ajaran 2025/2026. Terlebih dahulu peneliti mengadakan survei awal dan berkoordinasi dengan guru mata pendidikan agama islam di SDN 001 petai. Kegiatan penelitian dilaksanakan secara bertahap, mulai dari pelaksanaan uji coba instrumen sampai dengan pengumpulan data lapangan. Waktu yang diperlukan selama 3 (tiga) bulan.

2. Lokasi penelitian

³⁹ muhammad fikri Husaini Fira, 'Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif, Teori,Penerapan, Dan Riset Nyata' (yogyakarta: quadrant, 2020). Hal 52

Lokasi penelitian di lakukan di SDN 001 petai, Kecamatan Singing Hilir, Kabupaten Kuantan singingi.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Jadi pengertian populasi bisa diartikan secara umum yaitu bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada pokok obyek/subyek yang akan dipelajari, tetapi meliputi keseluruhan dari karateristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek yang akan diteliti.⁴⁰ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 001 petai yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 2 kelas.

2. Sampel penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan sebagai objek dan sumber data serta informasi dalam penelitian yang mewakili dari suatu penelitian.⁴¹ Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 001 petai dengan jumlah 33 siswa dari populasi yang ada, yaitu terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Mengingat jumlah populasi yang terbatas, peneliti menggunakan teknik total sampling, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Adapun rumus untuk

⁴⁰ Arikunto, S. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. hal 173

⁴¹ *Ibid.* hal 173

pengambilan total sampling adalah rumus slovin seperti di bawah, sebagai

berikut:
$$n = \frac{N}{1+N(e^2)}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sample

N = Jumlah Populasi (total siswa kelas VI)

e = Margin of error (0,05 atau 5%)

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu :

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan di peroleh. Dalam melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun sudah di siapkan. Dengan wawancara terstruktur ini, setiap responden di beri pertanyaan yang sama oleh peneliti.

2. Observasi

Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan secara partisipatif-moderat, di mana peneliti hadir di kelas untuk mengamati secara langsung dinamika pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memvalidasi apakah implementasi metode *Role playing* telah berjalan sesuai dan sejauh mana dampaknya terhadap perilaku belajar siswa kelas VI di SDN 001 Petai.

Instrumen yang digunakan berupa lembar ceklis yang disertai dengan kolom catatan lapangan. Kolom catatan ini berfungsi untuk merekam fenomena unik atau kendala tak terduga yang muncul selama proses pembelajaran, yang tidak terakomodasi dalam skala angka.

3. Angket (Kuesioner)

Kuesioner di gunakan sebagai instrument utama untuk mengukur pemahaman siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Peneliti ingin memastikan apakah peningkatan pemahaman yang terlihat pada hasil tes juga sejalan dengan kenyamanan dan motivasi yang dirasakan oleh siswa selama proses metode pembelajaran *role playing*. Pengukuran pada angket akan menggunakan skala Likert dan skala guttman, Responden dalam angket tersebut yaitu seluruh siswa kelas VI di SDN 001 petai. Respon siswa di kuantifikasi menggunakan skala empat poin untuk pemahaman siswa, dan menggunakan skala dua poin untuk metode pembelajaran *role playing* menghindari jawaban netral/ragu-ragu

Tabel 3.2 Skala Likert pemahaman siswa

INSTRUMEN	SKOR
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (ST)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 3.3 Skala Guttman *Role playing*

INSTRUMEN	SKOR
Ya	1
Tidak	0

4. Dokumentasi

Dokumentasi di gunakan sebagai Teknik pengumpulan untuk mendapatkan informasi berbentuk arsip dan dokumen yang relevan dengan penelitian, seperti data mengenai siswa, informasi tentang guru, nilai hasil belajar, serta gambar-gambar dari aktivitas belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 001 petai.

E. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif yang diperoleh akan dianalisis menggunakan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Uji kelayakan dari Instrumen penelitian

a.) Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Instrumen (angket) mampu diukur. Instrumen yang diukur kevalidannya dalam penelitian ini yaitu angkat respon siswa terhadap metode pembelajaran *role playing* dan angket pemahaman siswa. Perangkat soal terdiri dari sejumlah butir soal dan validitas perangkat soal tersebut ditentukan oleh validitas butir-butir soal. Validitas dari butir-butir soal dapat dihitung menggunakan rumus

korelasi pearson product moment dilambangkan dengan huruf r . Uji ini adalah untuk mengukur seberapa kuat hubungan antara dua variabel berskala interval atau rasio. Serta pengujian tersebut menggunakan SPSS Statistik 25. Uji ini membandingkan nilai r_{hitung} (hasil dari *output* SPSS) dengan r_{tabel} (tabel statistik). Dengan kriteria sebagai berikut:

- 1.) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal yang diuji itu valid
- 2.) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal yang diuji itu tidak valid

(Gugur/harus dibuang atau diperbaiki).

b.) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik yaitu *Cronbach's Alpha* (α). Ini digunakan untuk mengetahui konsistensi internal dari seluruh butir pertanyaan. *Cronbach's Alpha* dijalankan setelah selesai melakukan uji validitas pada butir angket uji coba. Setelah butir-butir pertanyaan yang tidak valid dibuang dalam uji validitas, maka seluruh butir yang tersisa dan sudah valid dihitung reliabilitasnya secara keseluruhan. Uji ini akan dibantu menggunakan SPSS Statistik 25. Batas minimum untuk menyatakan suatu instrumen reliabel adalah sebagai berikut:

- 1.) $\alpha \geq 0.90$, tingkat reliabilitasnya sangat kuat

- 2.) $0.80 \leq \alpha < 0.90$, tingkat reliabilitasnya kuat
- 3.) $0.70 \leq \alpha < 0.80$, tingkat reliabilitasnya cukup kuat
- 4.) $\alpha \geq 0.60$, tingkat batas minimum yang diterima dalam reliabilitas
- 5.) $\alpha < 0.60$, tidak reabilitas.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang di gunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini dilakukan perhitungan nilai rata-rata, median, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi dari skor angket. Statistik deskriptif mendeskripsikan data yang akan menjadi sebuah informasi lebih jelas dan mudah untuk dipahami⁴²

3. Uji Pra syarat Statistik

a.) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data variabel terikat berdistribusi normal atau mendekati distribusi normal. Pengujian normalitas yang dimaksudkan untuk melihat normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis.⁴³ Data yang di uji

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. hal 84

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. hal 85

adalah data skor total dari angket *pre test* dan *post test*, dengan bantuan statistic 25. Teknik uji yang tepat dalam uji normalitas ini yaitu menggunakan *Shapiro-wilk*. Dalam teknik ini cocok digunakan untuk ukuran sampel kecil atau sedang. Karena sampel pada penelitian ini berjumlah 33 orang. Hasil uji normalitas dilihat dari nilai Sig. pada kolom *Shapiro Wilk*. Dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. > 0.05 , maka data berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji statistic parametrik yaitu uji t-sampel berpasangan (*Paired Sample T-Test*).
2. Jika nilai Sig. ≤ 0.05 , maka data berdistribusi tidak normal. Jika data berdistribusi tidak normal, maka dilanjutkan dengan uji statistik non-parametrik yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

4. Uji Analisis Data

a.) Uji Hipotesis

Uji hipotesis diperlukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran *Role playing* terhadap pemahaman siswa

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran *Role playing* terhadap pemahaman siswa

Uji ini akan menggunakan bantuan SPSS Statistik 25. Ini ada dua cara penentuannya yaitu:

1. Jika data normal menggunakan *Paired Sample T-Test* (Uji T sampel berpasangan) Yaitu digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang saling berhubungan (*pre-test* dan *post-test*). Yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara *pre- test* dan *post-test* secara signifikan karena perlakuan. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika nilai Sig. *2-tailed* < 0.05 maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap H_a . Artinya terdapat pengaruh penerapan *genially* terhadap minat belajar. begitupun sebaliknya

2. Jika data tidak normal menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*
Uji ini hampir sama dengan uji t-sampel berpasangan yaitu membandingkan dua kelompok data berpasangan, tetapi hanya berdasarkan pada peringkat dan tanda positif/

negatif untuk perbedaan skor. Kriteria pengambilan keputusannya yaitu:

Jika nilai *Asymp. Sig. 2-tailed* < 0.05 maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap H_a . Artinya terdapat pengaruh penerapan metode *Role playing* terhadap pemahaman siswa begitupun sebaliknya.

b.) Uji Gain

Setelah mengetahui ada pengaruh dari uji T sampel, Kemudian dihitung N-Gainnya. Ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif metode pembelajaran *Role palying* untuk meningkatkan pemahaman siswa. Uji n-gain akan di uji menggunakan spss 25. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari rumus dibawah ini:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Klasifikasi N-Gain: a. $g < 0,7$ = Tinggi

b. $0,3 \leq g \leq 0,7$ = Sedang

c. $g < 0,3$ = Rendah

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Akmal, Aria Nur, Nur Maelasari, Tinggi Ilmu, and Pendidikan Islam, 'Pemahaman Deep Learning Dalam Pendidikan : Analisis Literatur Melalui Metode Systematic Literature Review (SLR)', 8 (2025)
- Al-Qur'an, QS. Al-Mulk (67) : 13*
- Andrian welvi, ningsih dahwayu sri, 'Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Rukun Islam Melalui Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V UPT SDN 12 Limau Gadang', 1.3 (2025), 701–6
- Antoni, Oline Davania, and Junaidi Junaidi, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X Dalam Pembelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 4 Sumbar', 4 (2025), 138–45
- azizah nur, Dkk, 'Pemahaman Siswa-Siswi SD NU Sleman Yogyakarta Terhadap Pelajaran Akhlak Syiir Ngudi Susila Karya KH . Bisri Musthofa', 9.2 (2023), 78–90
- Bakhri maskuri, farikha nuzulatul dkk, 'Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 9 Malang', 10.2 (2025)
- Danial, Moh Ramli, Najamuddin Petta Solong, and Rinaldi Datunsolang, 'Pemahaman Materi PAI Dan Implikasinya Terhadap Kemudahan Mengamalkan Nilai-Nilai Agama Di SMP Negeri 3 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo', 2 (2025), 339–49
- 'Dokumen TU SDN 001 Petai Pada Tanggal 2 Juni 2026'
- Gunansyah ganes, Dewi puspita ratna, 'Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar', 2022
- Hamsir, 'Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA Negeri 1 Turatea Kabupaten Jenepono', *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, Vol.4.No.1 (2019), 735
- Hanifah, Haura, Lathifa Salsabillah, Allisa Tazkia Fitri, and Riska Mona Febriani, 'Landasan Teori , Penelitian Relevan , Kerangka Berpikir Dan', 3.April (2025), 391–404
- Husaini Fira, muhammad fikri, 'Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif, Teori,Penerapan, Dan Riset Nyata' (yogyakarta: quadrant, 2020)
- Ibid
- Isnaini, Sultan, 'Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran)', 1.1 (2024)
- Junaedi, Junaedi, and Abdul Wahab, 'Hipotesis Penelitian Dalam Kesehatan', 6.2 (2023), 142–46
- Kafa, Achmad Munib, 'Studi Komparatif Antara Pendekatan Kontekstual Dan Metode Ceramah Terhadap Kemampuan Ranah Kognitif Pembelajaran Fiqih Materi Haji Dan Umrah Di MTs Al-Islam Gunungpati', *Jurnal PROGRESS*:

- Wahana Kreativitas Dan Intelektualitas*, 10.1 (2022), 400–437
<<https://doi.org/10.31942/pgrs.v10i1.4501>>
- Iestari dwi, karnia nia, Dkk, ‘Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari’, 4.2 (2023), 121–36
<<https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>>
- Lubis, Chairunnisa, and Sahkholid Nasution, ‘Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah’, 13.2 (2024), 2017–28
- Maidar, ‘Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pai Siswa Smp Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan’, 15.2 (2025), 287–98
- Mualif.a, zulhaini, gumala ratih, ‘Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas v Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Sdn 002 Logas Kecamatan Logas Tanah Darat’, 2022, 173–86
- Muzaqi, Roby, ‘Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Di Kelas XI SMA Ciledug Al-Musadaddiyah, Garut)’, 2025
- Nur afifah, dian rif’iyati, ‘Analisis Efektivitas Metode Role Playing Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa’, 2025, 26–35
- Nursanti ema, Desriadi, ‘Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Kisah Nabi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Smp Safinatussalam Kecamatan Danau Paris Kabupaten Aceh Singkil’, 9.3 (2024), 5–11
- Pembelajaran, Efektivitas, and Pendidikan Agama Islam, ‘Analisis Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMKN Pringkuku’, 5 (2025), 866–79
- ‘Pengaruh Blended Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Daur Air’, 1.1 (2015), 48–66
- Rahmawati, Suci, and Dkk Salsabila, ‘Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Akhlak Mulia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Roleplaying Mata Pelajaran PAI SMAN 6 Karawang’, 2.2 (2025), 126–38
- Raimuna, Raisa, ‘Upaya Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Direct Instruction Pada Mata Pelajaran PAI’, 1.3 (2024)
- Saweti, Patriana, and Witri Ananda, ‘Optimalisasi Metode Role Playing Dalam Materi Ibadah Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Pemahaman Siswa Kelas II SD Negeri 19 Pasir Tinggi’, 1.3 (2025), 596–602
- Sholeh, Anwar, M Basori Alwi, and Ari Susandi, ‘JPDK : Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Mapel PAI’, 4 (2022), 195–202
- Siregar, Netty Harlimawati, ‘Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Negeri 1 Angkola

- Selatan', 1.1, 16–25
- Siti, Chadijah, 'Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia', 4.2 (2023), 161–74
- Solang, Deetje josephine, *Metode Pembelajaran*, cetakan 1, (malang: PT. Literasi nusantara abadi grup, 2023)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*
- , *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2023)
- Tirtoni feri, nabilah ayu anisa, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar', 12.1 (2024)
- Umar, Juairiah, Universitas Islam, and Negeri Ar-raniry Banda, 'Analisis Tingkat Pemahaman Terhadap Mata Pelajaran Agama Islam Pada Siswa Smp Negeri 1 Delima Pidie' hal 52

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi Pra Penelitian

 YAYASAN PERGURUAN TINGGI ISLAM KUANTAN SINGINGI
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
كلية التربية والعلوم الإسلامية
FACULTY OF EDUCATION AND ISLAMIC SCIENCES
Jl. Gator Subroto KM. 7 Kebun Nenas Jake Teluk Kuantan Email: fipsiuniks@gmail.com

Teluk Kuantan, 17 Zulkaidah 1447 H
05 Mei 2026 M

Nomor : 208/FIPSI/UNIKS/IV/2026
Sifat : Biasa
Lamp : -
Perihal : Rekomendasi Riset/Praktek

Kepada Yth.
Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu
dan Tenaga Kerja Kabupaten Kuantan Singingi
Di _____
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan pada program strata satu (S1) Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, maka akan datang menghadap Bapak/Ibu/Sdr mahasiswa kami:

Nama : Zelda Zulfitra
NPM : 220307097
Tempat Tanggal Lahir : Petai, 26 November 2004
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Lokasi Penelitian : SDN 001 Petai

Yang bersangkutan sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi/menyelesaikan kuliah pada Program Strata 1 (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi dengan judul **"Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VI di SDN 001 Petai"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan agar Bapak/Ibu dapat memberikan rekomendasi/izin melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Demikian disampaikan atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb


Dekan,

H. Fitrianto, S. Ag., M. Sh
NIDN : 2117027602

Lampiran 2. Surat Izin Pelaksanaan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOMPLEK PERKANTORAN PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
Telepon (0760) 2524242 Fax (0760) 2524242 Kode Pos 29562
Email : dpmptsp@kuansing.go.id, Website : <https://dpmptsp.kuansing.go.id>
TELUK KUANTAN

REKOMENDASI

Nomor : 159/DPMTSP-PTSP/1.04.02.02/2026

Tentang

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi, setelah membaca Surat Rekomendasi dari UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI Nomor:208/FISI/UNIKS/IV/2026 Tanggal 5 MEI 2026.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : ZELDA ZULFITRA
NIM : 220307097
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
Jenjang Pendidikan : S1
Alamat : TELUK KUANTAN
Judul Penelitian : "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI KELAS VI DI SDN 001 PETAI"
Untuk melakukan Penelitian di : SDN 001 PETAI

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.
3. Hasil riset / pra riset dan pengumpulan data dilaporkan kepada Bupati Kuantan Singingi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya, dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan riset / pra riset ini, dan terima kasih.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
Pada Tanggal : 8 Mei 2026



Ditandatangani Secara Elektronik oleh :

Kepala Dinas Penanaman Modal
dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Kuantan Singingi,

ERDIANSYAH, S.Sos, M.Si
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP 19720821 199201 1 002

Tembusan : disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi di Teluk Kuantan;
2. Instansi terkait;
3. Arsip.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE).

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari MTs. N 2 Kuantan Singingi

 **PEMERINTAH KABUPATEN KUATAN SINGINGI**
SD NEGERI 001 PETAI
KECAMMATAN SINGINGI HILIR
Jl. Lintas Teluk Kuantan – Pekanbaru Desa Petai No. Kode POS 29563
Email : sdnpetaisingingihilir@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 424/ SK/SD – 001 / 2026 / VI / 113

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 001 Petai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Zelda Zulfitra
NIM : 220307097
Judul Penelitian : “Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Vi Di Sdn 001 Petai”

Nama tersebut di atas benar telah melakukan pengambilan data penelitian di SD Negeri 001 Petai Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Petai
Pada Tanggal : 17 Juni 2026
Kepala Sekolah


M. MUTHOHAROH, S.Pd.I
DISDIKPOR 19840626 201001 2 025

Data Tabulasi Hasil Uji Coba Instrumen Angket *pretest* metode pembelajaran role playing

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
1.	1	1	4	2	3	4	3	1	1	3	23
2.	3	4	3	2	3	2	4	2	3	4	30
3.	4	2	2	4	4	4	3	2	1	2	28
4.	3	4	3	3	2	1	2	3	2	1	24
5.	2	3	4	4	4	3	3	4	1	4	32
6.	4	4	2	3	2	4	2	3	2	1	27
7.	3	4	4	3	4	3	3	4	1	4	33
8.	1	3	3	4	4	1	2	2	1	1	22
9.	3	3	1	2	3	3	4	3	3	2	27
10.	4	4	2	3	4	4	3	1	2	4	31
11.	3	3	4	2	1	3	4	3	3	3	29
12.	2	2	1	4	4	3	1	2	2	4	25
13.	4	1	4	2	3	1	3	1	1	2	22
14.	1	3	1	2	3	4	1	2	1	3	21
15.	4	4	1	2	4	3	2	4	2	1	27
16.	3	3	4	4	4	3	1	2	3	4	31
17.	4	4	3	1	3	4	4	3	1	3	30
18.	3	2	3	4	4	4	3	4	1	4	32
19.	4	2	4	1	2	3	2	4	2	4	28

Data Tabulasi Hasil Uji Coba Instrumen Angket *posttest* metode pembelajaran role playing

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
1.	3	1	4	2	3	4	3	1	4	3	28
2.	2	4	3	2	3	2	4	2	1	4	27
3.	3	2	2	4	4	4	3	2	3	2	29
4.	4	4	3	3	2	1	2	3	4	1	27
5.	3	3	4	4	4	3	3	4	2	4	34
6.	2	4	2	3	2	4	2	3	4	1	27
7.	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	36
8.	4	3	3	4	4	1	2	2	3	1	27
9.	3	3	1	2	3	3	4	3	4	2	28
10.	2	4	2	3	4	4	3	1	2	4	29
11.	3	3	4	2	1	3	4	3	4	3	30
12.	4	2	1	4	4	3	1	2	3	4	28
13.	3	1	4	2	3	1	3	1	3	2	23
14.	2	3	1	2	3	4	1	2	4	3	25
15.	1	4	1	2	4	3	2	4	3	1	25
16.	3	3	4	4	4	3	1	2	3	4	31
17.	4	4	3	1	3	4	4	3	4	3	33
18.	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	34
19.	1	2	4	1	2	3	2	4	2	4	25

Lembar Pedoman wawancara dan analisis kebutuhan dan identitas masalah
Pemahaman siswa (pra Penelitian)

A. Identitas Observasi

Nama Guru :
Mata Pelajaran :
Kelas :
Sekolah :
Waktu Wawancara :

B. Petunjuk Pengisian

Beri tanda (√) pada kolom yang sudah di sediakan dan berikan penjelasannya

No	Pertanyaan	Keterangan		Alasan
		YA	TIDAK	
1.	Apakah siswa cenderung pasif (hanya mendengarkan) atau sudah berani mengemukakan ide-ide kritis secara mandiri?			
2.	Apakah bapak/ibu menemukan kesulitan saat meminta siswa menghubungkan materi agama dengan perilaku sehari-hari mereka di luar sekolah?			

3.	Saat menjawab soal atau berdiskusi, apakah siswa biasanya hanya menjawab secara singkat atau sudah mampu memberikan alasan berdasarkan dalil/logika?			
4.	Bagaimana tingkat ketertarikan siswa terhadap materi PAI jika tidak dijanjikan nilai tinggi atau hadiah?			
5.	Berdasarkan hasil evaluasi akhir, pada bagian mana siswa paling sering mengalami kegagalan pemahaman?			

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa Selama Menggunakan
Metode Pembelajaran Role Playing**

A. Identitas Observasi

Sekolah :
Kelas/Semester :
Mata Pelajaran :
Materi :
Observer :
Tanggal :

B. Petunjuk Pengisian

- ☐ Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan
- ☐ Keterangan skor, jawaban Ya di beri skor (1) jawaban Tidak di beri skor (0)

No	Indikator Observasi	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Saya ikut serta dan berpartisipasi dalam proses belajar PAI ketika metode role playing diterapkan.		
2.	Saya mendengar penjabaran guru tentang maksud dari simulasi peran yang akan dilakukan.		
3.	Saya membaca dan memahami naskah/skenario drama yang berkaitan dengan materi Budi Pekerti yang sudah dibagikan.		

4.	Saya mendapatkan peran yang telah ditentukan (baik sebagai tokoh utama, pendukung, maupun pengamat yang aktif).		
5.	Saya melakukan persiapan dan berlatih secara singkat dengan anggota kelompok sebelum tampil di		
6.	Saya berinteraksi dan bertindak sesuai dengan karakter figur agama atau teladan yang saya perankan.		
7.	Saya fokus sepenuhnya selama kegiatan Role Playing tanpa terlibat dalam aktivitas lain di luar materi		
8.	Saya memberikan respon atau saran ketika kelompok lain menunjukkan peran mereka.		
9.	Saya dapat menjelaskan keterkaitan antara skenario drama dan perintah agama dalam sesi refleksi.		
10.	Saya dapat usulkan langkah atau perbaikan sikap berdasarkan isu yang diperankan dalam simulasi.		

Skor Total :.....
 persentase :.....%
 kategori :
 Keterangan :

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing

A. Identitas Observasi

Sekolah :
 Kelas/Semester :
 Mata Pelajaran :
 Materi :
 Observer :
 Tanggal :

B. Petunjuk Pengisian

- ☐ Beri tanda (√) pada kolom skor yang sesuai dengan hasil pengamatan
- ☐ Keterangan skor, 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), 1(kurang)

No	Indikator Observasi	Skor			
		1	2	3	4
I	Kegiatan Pendahuluan				
1.	Guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan melakukan doa bersama				
2.	Guru membangkitkan motivasi siswa dengan bernyanyi dan bertepuk bersama				
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkan metode role playing dengan materi				
II	Kegiatan Inti (penggunaan Metode Role playing)				
4.	Guru menjelaskan materi atau peristiwa kepada siswa di kelas				

4.	Guru menjelaskan materi atau peristiwa kepada siswa di kelas				
5.	Guru membahas karakter setiap pemain dan memilih siswa yang akan memerankannya				
6.	Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat				
7.	Guru membimbing siswa dalam memulai permainan peran				
8.	Guru mendiskusikan penilaian terhadap peran yang dimainkan oleh siswa				
III	Kegiatan Penutup				
9.	Guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini				
10.	Guru menutup pembelajaran dengan				

Skor Total :.....

persentase :.....%

kategori : Sangat baik (81%-100%), Baik (61%-80%), Cukup (41%-60%), kurang (<40%)

Keterangan :

Lembar Angket pemahaman siswa (Pretest)

A. Identitas Observasi

Sekolah :
Kelas/Semester :
Mata Pelajaran :
Materi :
Observer :
Tanggal :

B. Petunjuk Pengisian

Beri tanda (√) pada kolom skor yang sesuai dengan hasil pengamatan

Keterangan skor, 4 (sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat tidak Setuju)

No	Butir Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Saya dapat memahami materi PAI melalui metode presentasi yang biasanya digunakan.				
2.	Saya sangat bersemangat dan konsentrasi belajar yang tinggi saat proses pembelajaran di kelas berlangsung.				
3.	Saya bisa membayangkan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari tanpa perlu bantuan alat peraga.				

4.	Saya telah memiliki pengetahuan dasar yang menyeluruh tentang materi utama yang akan dibahas hari ini.				
5.	Saya merasa bahwa buku Lks sudah cukup efektif dalam memberikan pemahaman mengenai perilaku islami.				
6.	Saya bisa menjelaskan inti materi PAI secara mandiri sebelum guru memberikan penjelasan lebih lanjut.				
7.	Saya merasa tidak memerlukan metode pembelajaran tambahan untuk memperdalam pemahaman kognitif saya.				
8.	Saya dapat memahami dengan baik materi PAI yang bersifat praktis dan memerlukan contoh perilaku.				
9.	Saya merasa malas terlibat dalam kegiatan praktik di kelas.				
10.	Saya lebih banyak diam saat kegiatan diskusi berlangsung				

Lembar Angket pemahaman siswa (Posttest)

A. Identitas Observasi

Sekolah :
Kelas/Semester :
Mata Pelajaran :
Materi :
Observer :
Tanggal :

B. Petunjuk Pengisian

Beri tanda (√) pada kolom skor yang sesuai dengan hasil pengamatan

Keterangan skor, 4 (sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat tidak Setuju)

No	Butir Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Saya mampu mengaitkan ide-ide yang telah saya pelajari dengan keadaan yang dimainkan dalam aktivitas role playing.				
2.	Saya bisa mengevaluasi seberapa tepat solusi yang diberikan untuk masalah dalam materi dengan melihat interaksi antar karakter saat bermain peran.				
3.	Saya dapat memahami inti dari pelajaran dengan lebih mendalam setelah melaksanakan peran tersebut.				

4.	Saya mampu menjelaskan kembali pelajaran kepada teman-teman menggunakan bahasaku sendiri setelah melakukan permainan peran.				
5.	Kegiatan bermain peran membantu saya untuk mengubah situasi yang tidak jelas menjadi lebih nyata.				
6.	Saya mampu mengenali perilaku yang tepat dan tidak tepat berdasarkan materi yang dipelajari melalui aktivitas bermain peran.				
7.	Saya bisa menarik pelajaran dari materi yang dipelajari berdasarkan apa yang saya lihat selama sesi bermain peran.				
8.	Melakukan berbagai peran memungkinkan saya melihat materi dari perspektif yang berbeda.				
9.	Pembicaraan setelah aktivitas permainan peran mendukung saya dalam meningkatkan pemahaman yang belum tepat mengenai materi ajar.				
10.	Saya merasa lebih percaya diri dalam penguasaan materi saya setelah metode <i>role playing</i> digunakan dibandingkan sebelumnya.				

Penyebaran Angket Uji validitas



Eksperimen Mengajar Sebelum Metode Role Playing Di Tetapkan



Eksperimen Setelah Metode Role Playing Di Terapkan



RIWAYAT HIDUP PENULIS



A. Identitas Diri

Nama : Zelda Zulfitra
Tempat, tanggal lahir : Petai, 26 November 2004
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : Alm. Bani Hasim
Nama Ibu : Peni Guspita

B. Riwayat Pendidikan

2009-2010 : TK Dharma Bhakti
2010-2016 : SDN 001 Petai
2016-2019 : Mts Hubbul Wathan Petai
2019-2022 : SMK N 1 Singingi Hilir

Petai, 13 juli 2026

Penulis