

## **PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI PADA MATA PELAJARAN PAI**

Ahmad Maesur<sup>1</sup>, Haya Yumna Sururin<sup>2\*</sup>, Puji Asmaul Chusna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> STIT Al-Muslihuun Tlogo Blitar

\*Corresponding Email: [amaesur09@gmail.com](mailto:amaesur09@gmail.com), [hayayumna05@gmail.com](mailto:hayayumna05@gmail.com), [hasmaul79@gmail.com](mailto:hasmaul79@gmail.com)

Received: Juni 10<sup>th</sup>, 2025

Accepted: Juli 15<sup>th</sup>, 2025

Published: November 30<sup>th</sup>, 2025

### **Abstract**

This study aims to enhance the understanding of sixth-grade students at SDN 1 Karangtengah regarding the concept of buying and selling in Islamic Religious Education through the use of role-playing method. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The findings indicate that the use of role playing significantly improves both student engagement and learning outcomes. At the beginning of the study, the average student score was 6.42, which increased to 7.71 by the end of the second cycle. In addition, students' active participation in the learning process rose from 68% in the initial phase to 90% by the end of the second cycle. This method has proven effective in helping students grasp the material through direct learning experiences that actively involve them. Therefore, role playing not only strengthens students' cognitive understanding but also boosts their involvement in learning and fosters higher learning motivation.

**Keywords:** Concept of Buying and Selling, Islamic Religious Education, Role Playing Method

### **Abstrak**

Adapun tujuannya dari penelitian ini guna meningkatkan pemahaman siswa kelas VI SDN 1 Karangtengah mengenai konsep jual beli dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan metode bermain peran (*role playing*). Penelitian dilakukan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terbagi atas dua siklus, setiap siklusnya ini mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, maupun refleksi. Temuan dari penelitian tindakan ini mengindikasikan bahwasanya pengimplementasian metode role playing secara signifikan dapat menambah tingkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pada tahap awal pembelajaran, nilai rerata siswa sebesar 6,42 mengalami peningkatan menjadi 7,71 pada akhir siklus kedua. Tidak hanya itu, tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat, dari 68% pada awal siklus pertama menjadi 90% di akhir siklus kedua. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi melalui pengalaman langsung yang dilibatkannya siswa secara aktif dalam proses belajar. Sehingga, metode role playing tidak hanya memperkuat aspek kognitif siswa, namun juga menambah tingkatan keterlibatannya dalam pembelajaran maupun memotivasi mereka agar belajar lebih giat.

**Keywords:** Konsep Jual Beli, Pendidikan Agama Islam, Metode Role Playing

## A. Pendahuluan

Pendidikan lebih dari sekadar penyampaian informasi ilmiah dari guru kepada siswa; ia merupakan suatu proses yang bertujuan membentuk karakter. Pendidikan memiliki tiga misi utama yang bersifat fundamental, yakni pewarisan pengetahuan, pelestarian budaya, dan internalisasi nilai-nilai. Ketiga misi tersebut menunjukkan bahwasanya pendidikan bukan sekadar proses transfer informasi, tetapi merupakan upaya sistematis dalam mentransformasikan nilai-nilai kehidupan guna membentuk kepribadian individu secara menyeluruh (Bahtiar & Suryarini, 2019).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pelaksanaannya masih dijumpai berbagai hambatan, terutama ketika siswa dihadapkan pada konsep yang bersifat abstrak, seperti hukum jual beli dalam fiqih. Materi ini kerap sulit dipahami karena sarat istilah hukum dan norma agama yang tidak selalu mudah dikaitkan dengan realitas sehari-hari. Banyak peserta didik merasa kesulitan dalam membedakan unsur-unsur jual beli yang sah menurut Islam, terutama jika pembelajaran disampaikan secara satu arah dan kurang interaktif (Rachma & Asiah, 2023). Untuk menjawab tantangan ini, metode *role playing* menjadi pendekatan yang relevan, karena mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dalam simulasi transaksi jual beli. Melalui pengalaman bermain peran, siswa dapat mengeksplorasi peran pembeli, penjual, dan saksi, sehingga mampu menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam praktik bermuamalah secara nyata (Anwar et al., 2022).

Pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan agar peserta didik memahami tata cara beragama yang benar sesuai dengan ajaran Islam, tetapi juga untuk memperkaya pengetahuan mereka tentang Islam sebagai suatu sistem nilai dan sumber ilmu pengetahuan (Eti, 2017). Berdasarkan konsep dasar pendidikan Islam, PAI di sekolah berperan sebagai salah satu instrumen utama dalam pelaksanaan pendidikan Islam formal. Oleh karena itu, setiap pelaksanaan pembelajaran PAI harus senantiasa merujuk pada prinsip-prinsip dan tujuan yang terkandung dalam konsep pendidikan Islam secara komprehensif (Wahyuni, 2023). Pembelajaran yang bermutu sekaligus bermakna akan tercipta apabila guru mampu mengelola pembelajaran secara holistik, dengan memberdayakan seluruh potensi, minat, dan kemampuan peserta didik (Sayekti & Putri, 2022).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran pada dasarnya dapat diukur melalui tingkat penguasaan materi pelajaran oleh peserta didik (Purnama, 2016). Dalam konteks penelitian ini, indikator keberhasilan difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep jual beli dalam perspektif fiqih. Penguasaan materi tersebut diukur melalui dua indikator utama, yaitu: (1) peningkatan hasil tes belajar siswa dari pra-tindakan hingga pasca tindakan dalam setiap siklus, maupun (2) keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui metode *role playing*, seperti kemampuan menjalankan peran, menyampaikan dialog, serta refleksi terhadap materi yang diperankan. Kedua indikator ini memberikan gambaran menyeluruh tentang pemahaman kognitif dan partisipasi afektif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, dalam praktiknya, tidak jarang ditemukan berbagai kasus yang menunjukkan kurangnya capaian belajar peserta didik, yang ditandai dengan nilai akademik di bawah standar kelulusan atau capaian minimal (Hamid & Abstrak, 2016). Fenomena ini menjadi perhatian serius bagi para pendidik, orang tua, dan seluruh pemangku kepentingan di bidang pendidikan, mengingat rendahnya hasil belajar dapat berdampak negatif terhadap perkembangan peserta didik. Lebih jauh lagi, kondisi tersebut juga berpotensi menghambat pencapaian prestasi akademik dan kesuksesan peserta didik dalam jenjang pendidikan selanjutnya maupun kehidupan bermasyarakat (Rahman, 2022).

Melalui *Role Playing*, peserta didik bukan hanya diajak untuk memahami materi pelajaran secara kerangka konseptual, tetapi juga untuk menerapkannya dalam situasi yang menyerupai dunia nyata. Ini memungkinkan peserta didik untuk mengalami langsung konteks penggunaan pengetahuan tersebut (Rahman, 2022). Kelas yang hidup dan interaktif merupakan salah satu dampak positif dari penerapan metode bermain peran, karena metode ini

mampu membangkitkan rasa kaingin tahunnya yang tinggi, memperluas minat belajar, serta mendorong pola pikir yang lebih terbuka dan reflektif. Dorongan ini menjadi faktor penting dalam membantu peserta didik mempertahankan atau mencapai tujuan belajar yang diinginkan, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Mariana, 2022).

Berbagai temuan penelitian terdahulu mengindikasikan bahwasanya penerapan metode ini secara konsisten mempunyai dampaknya dengan positif yang signifikan pada peningkatan capaian belajar peserta didik. Pada penelitian Anwar (2022) mengungkapkan bahwasanya strategi pembelajaran ini efektif dalam memberikan dorongan bagi keterlibatan aktif siswa serta menambah tingkatan mengenai pemahaman pemahamannya, terutama pada materi terkait jual beli. Temuan oleh Nadilla (2024) juga menunjukkan bahwasanya metode bermain peran di kelas IV sekolah dasar memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan capaian belajar siswa. Senada dengan itu, Muhamad Azin (2023) Menunjukkan bahwasanya keterlibatan siswa dalam skenario bermain peran yang kontekstual dengan topik jual beli mampu meningkatkan antusiasme belajar serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Menurut Mardiana (2021) keterlibatan emosional dan kerja sama siswa meningkat saat metode ini diterapkan dalam pembelajaran IPS yang berkaitan dengan transaksi ekonomi. Pada penelitian Rochman (2021) dan Sayekti & Putri (2022) juga menyatakan bahwasanya metode ini mendorong pembelajaran kontekstual yang mampu menumbuhkan pemahaman nilai-nilai moral Islam.

Selain itu, penelitian oleh Yurina (2022) menekankan pada aspek afektif dalam metode pembelajaran bermain peran tampak dari meningkatnya kepercayaan diri serta rasa tanggung jawab siswa dalam menjalankan peran sosial yang diberikan. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwasanya penggunaan *role playing* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif peserta didik, namun juga mempunyai kontribusinya dengan signifikan terhadap pembentukan karakter siswa secara menyeluruh. Meski demikian, mayoritas penelitian sebelumnya lebih menyoroti penerapan metode ini dalam konteks pembelajaran umum atau interaksi sosial, dan belum secara mendalam mengeksplorasi penerapannya dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya terkait materi jual beli di jenjang sekolah dasar melalui pendekatan penelitian tindakan kelas yang terstruktur (Sari et al., 2024).

Sehingga, difokuskannya penelitian ini pada penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli pada mata pelajaran PAI. Kajian ini diharapkan dapat mengisi celah yang belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu, sekaligus memberikan sumbangsih terhadap pengembangan metode pembelajaran yang aktif, relevan dengan konteks kehidupan nyata, serta berakar pada nilai-nilai keislaman di jenjang sekolah dasar. Pendekatan ini dianggap mampu memberikan suasana belajar yang lebih hidup maupun membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Metode Role Playing membantu siswa memahami konsep jual beli dalam Islam**

*Role playing* atau metode bermain peran merujuk pada satu dari sekian banyaknya strategi pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan pada peserta didik guna memerankan tokoh tertentu sesuai dengan isi materi yang sedang dipelajari. Metode ini mendorong keterlibatan aktif serta respons emosional siswa selama proses pembelajaran, sehingga materi pelajaran dapat dipahami dengan lebih mendalam dan bermakna (Rahman, 2022). Metode *Role Playing* memungkinkan siswa mengalami langsung proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan sosial, emosional serta psikomotorik mereka (Mariana, 2022). Selain itu, metode ini mendorong siswa lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dan meningkatkan kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat.

Dalam penerapannya, metode *role playing* menitikberatkan pada partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta pendalaman peran yang mereka jalani selama proses belajar

(Ramadhani et al., 2025). Siswa akan memainkan sebuah skenario, misalnya dalam bentuk transaksi jual beli. Melalui kegiatan tersebut, siswa lebih mudah merefleksikan dan mengungkapkan pengalaman pribadinya terkait aktivitas jual beli yang pernah dilakukan. Model pembelajaran ini menciptakan suasana kelas yang komunikatif membuka ruang interaksi antar siswa dalam menemukan pengetahuan baru secara bersama-sama (Rhadita Indah Rilfa et al., 2023).

Metode ini membantu siswa untuk merasakan pengalaman memerankan tokoh lain, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami maupun dimaknai secara mendalam karena siswa disuguhkan situasi yang lebih konkret (Permana et al., 2024). Selain bertujuan melatih keterampilan berbahasa melalui aktivitas fisik, model ini juga memiliki beberapa fungsi utama, yaitu: 1) menggali emosi dan perasaan siswa secara lebih mendalam, 2) menanamkan pemahaman tentang etika, nilai, perilaku, moral, serta membangun persepsi dan interaksi sosial, 3) mengasah kemampuan berbahasa, keterampilan dalam menyelesaikan masalah, dan sikap, serta 4) memungkinkan eksplorasi materi pembelajaran melalui pendekatan dan proses yang bervariasi (Anwar et al., 2022).

## 2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam sebagai bagian penting dalam sistem pendidikan formal yang bertujuan membentuk karakter dan pemahaman keagamaan siswa. PAI tidak hanya mengajarkan aspek kognitif mengenai ajaran Islam, tetapi juga membangun berbagai nilai keislaman dalam dinamika kehidupan seharinya (Wahyuni, 2023). Dalam prosesnya, PAI berperan sebagai instrumen utama pembentukan pribadi yang berakhlakul karimah, meliputi aspek spiritual, sosial, emosional dan intelektual.

Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran PAI menuntut guru untuk mampu mengelola pembelajaran secara holistik, memberdayakan seluruh potensi, minat dan kemampuan peserta didik (Sayekti & Putri, 2022). Dengan demikian, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menciptakan proses belajar yang lebih efektif serta memberikan makna yang mendalam bagi peserta didik.

## C. Metode

### 1. Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu pendekatan yang dirancang guna memperbaiki proses pembelajaran melalui serangkaian tindakan reflektif yang berlangsung secara sistematis maupun berkelanjutan (Marlita, 2025). Adapun tujuannya dari pendekatan ini yaitu meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar secara langsung di lingkungan kelas. Selain sebagai solusi terhadap permasalahan pembelajaran, PTK juga berperan dalam mengembangkan kompetensi profesional guru melalui evaluasi dan perbaikan praktik secara terus-menerus (Pandey, 2023).

Pemilihan metode ini didasarkan pada kesederhanaan serta kemudahan dalam penerapannya dalam konteks pembelajaran di kelas, sehingga dapat secara langsung meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dalam kerangka yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (2020), Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat tahap berulang yang saling terintegrasi: merancang rencana tindakan, melaksanakan tindakan tersebut, melakukan observasi terhadap proses dan hasilnya, serta merefleksikan temuan untuk perbaikan di siklus berikutnya. Keempat tahapan ini saling terkait dan membentuk siklus yang memungkinkan untuk perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran (Rahman, 2022).

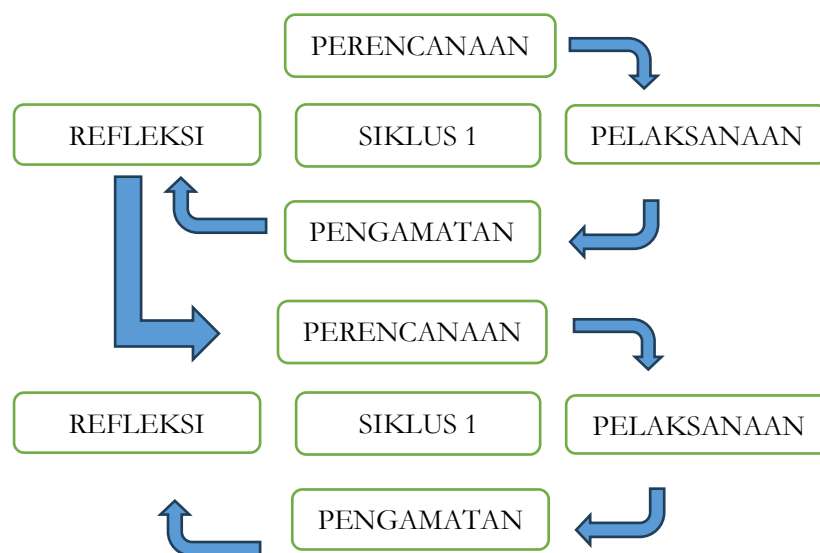
Tahapan awal dalam penelitian tindakan kelas adalah perencanaan (*planning*), di mana peneliti bersama guru menyusun strategi dan merancang aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan (*action*), yaitu implementasi dari rencana yang telah disiapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah tindakan dilakukan, proses berlanjut pada tahap observasi (*observation*), di mana peneliti melakukan

pengamatan dan mendokumentasikan berbagai data selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap akhir adalah refleksi (*reflection*), yang menjadi bagian penting dalam siklus PTK guna mengevaluasi keberhasilan tindakan maupun merumuskan perbaikan pada siklus selanjutnya (Sulaiman & Dewi, 2022).

Dalam tahap perencanaan siklus pertama, peneliti dan guru berkolaborasi untuk merancang pembelajaran dengan pendekatan *role playing*. Proses ini mencakup pengembangan materi tentang transaksi jual beli, pengalokasian peran kepada siswa, serta penyusunan lembar observasi guna menilai tingkat partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran sesuai rencana, di mana siswa menjalankan simulasi transaksi jual beli di kelas sesuai peran yang telah ditentukan. Dalam tahap observasi, peneliti mencatat aktivitas siswa seperti kemampuan menjalankan peran, menyampaikan dialog, penggunaan ekspresi dan intonasi suara, serta kreativitas siswa selama bermain peran. Observasi ini dilakukan melalui lembar penilaian berbasis indikator aktivitas (Mariana, 2022).

Selanjutnya, pada tahap refleksi, data hasil observasi dan tes dianalisis untuk menilai efektivitas pembelajaran. Refleksi pada akhir siklus I menunjukkan masih adanya kelemahan dalam penggunaan ekspresi wajah dan intonasi suara, serta rendahnya kreativitas dalam memerankan tokoh. Berdasarkan temuan ini, perencanaan pada siklus II difokuskan pada perbaikan, seperti pemberian contoh ekspresi yang sesuai, latihan pengucapan dialog, serta pemberian kebebasan bagi siswa untuk mengembangkan improvisasi saat bermain peran.

Perbaikan ini kemudian diimplementasikan pada siklus II, dan hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan: keterlibatan siswa meningkat, kreativitas lebih tampak, dan hasil tes belajar siswa juga memperlihatkan kenaikan. Proses refleksi yang dilakukan secara berkelanjutan dalam tiap siklus menjadi kunci dalam mengidentifikasi kelemahan dan menyusun strategi perbaikan pembelajaran yang lebih efektif. Gambaran siklus PTK dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

## 2. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan subjek sebanyak tujuh siswa kelas VI SDN 1 Karangtengah, terdiri dari empat siswa perempuan dan tiga siswa laki-laki. Penentuan subjek dilakukan secara *purposive sampling*, yakni berdasarkan pertimbangan relevan dengan fokus penelitian.

Kelas VI dipilih karena guru mata pelajaran PAI mengidentifikasi adanya kesulitan siswa dalam memahami konsep jual beli dalam fiqih, yang terlihat dari rendahnya hasil ulangan harian serta minimnya partisipasi siswa ketika materi diajarkan melalui metode konvensional. Selain itu, jumlah siswa yang relatif sedikit dinilai mendukung proses observasi yang lebih intensif serta pelaksanaan model pembelajaran berbasis simulasi seperti *role playing*. SDN 1 Karangtengah dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki budaya kolaboratif antara guru dan peneliti dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif. Dukungan lingkungan belajar dan keterbukaan pihak sekolah terhadap kegiatan penelitian menjadikan sekolah ini tempat yang tepat untuk mengimplementasikan pendekatan tindakan kelas secara optimal.

### 3. Instrumen Penelitian

- a. Tes hasil belajar: Instrumen tes disusun dalam bentuk pilihan ganda dengan empat opsi jawaban, yang dirancang untuk menilai pemahaman siswa terhadap konsep dasar, syarat, serta rukun jual beli dalam mata pelajaran fiqih. Setiap butir soal dikembangkan berdasarkan indikator pembelajaran yang selaras dengan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam kelas VI. Penilaian menggunakan sistem skor, di mana setiap jawaban yang tepat diberi nilai 1, sedangkan jawaban yang keliru tidak mendapatkan nilai. Dengan demikian, skor maksimal yang bisa dicapai peserta didik adalah 10. Batas minimal kelulusan individu ditetapkan oleh pihak sekolah sesuai KKM sebesar 75. Seorang siswa dianggap memenuhi ketuntasan apabila memperoleh skor paling sedikit 7 dari 10 soal, yang ekuivalen dengan nilai 70%. Sementara itu, ketuntasan klasikal dinyatakan tercapai apabila minimal 75% dari jumlah seluruh siswa mencapai nilai tersebut.
- b. Lembar observasi aktivitas siswa: Digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
- c. Validasi instrumen: Instrumen tes dan lembar observasi divalidasi terlebih dahulu oleh ahli sebelum digunakan untuk memastikan kelayakan dan keakuratannya.

### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data ini memanfaatkan dua jenis sumber, yaitu data kuantitatif yang didapatkan melalui hasil tes, dan data kualitatif yang dikumpulkan dari observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Data kuantitatif dihimpun melalui pelaksanaan pretest dan posttest pada setiap siklus guna menilai sampai di mana peningkatan pemahaman siswa atas materi jual beli. Proses evaluasi ini mengacu pada batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan pihak sekolah, yakni sebesar 75. Seorang peserta didik dianggap mencapai ketuntasan apabila memperoleh skor minimal 75, sedangkan keberhasilan secara klasikal dinyatakan apabila minimal 75% dari keseluruhan siswa memenuhi kriteria tersebut. Untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan diperoleh melalui perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Keberhasilan: } \frac{\text{total siswa di atas KKM}}{\text{total seluruh siswa}} \times 100\%$$

Sementara itu, data observasi dianalisis berdasarkan indikator aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran *role playing*, seperti keterlibatan dalam bermain peran, kemampuan menyampaikan dialog, ekspresi wajah, kreativitas, kerja sama tim, dan keberanian tampil di depan kelas. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–5 dan diakumulasi untuk memperoleh total skor partisipasi per siklus. Persentase skor observasi dihitung untuk mengukur seberapa aktif keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, data kuantitatif dari tes dan data observasi aktivitas siswa digabungkan dalam tahap refleksi setiap siklus untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas metode

pembelajaran. Peningkatan nilai tes menunjukkan aspek kognitif siswa, sementara peningkatan skor observasi menunjukkan keberhasilan dalam membangun partisipasi, sikap, dan keterampilan sosial. Kesimpulan dari penelitian ini ditarik secara menyeluruh berdasarkan gabungan kedua data tersebut, dengan mempertimbangkan indikator perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan.

#### **D. Hasil Penelitian**

##### **1. Siklus I**

##### **a. Obsevasi siswa di dalam kelas**

Kegiatan siswa di kelas VI SDN 1 Karangtengah, dapat dianalisis lebih mendalam data ini menggambarkan tingkat keterlibatan dan respons peserta didik terhadap metode yang diterapkan. Dapat diamati secara lebih rinci melalui data yang tersaji di bawah ini:

**Tabel 1. Observasi kegiatan siswa di kelas**

No	Aspek penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Partisipasi aktif dalam kegiatan bermain peran				√	
2	Kemampuan memahami dan menjalankan peran yang diberikan				√	
3	Kemampuan menyampaikan dialog sesuai dengan alur cerita			√		
4	Penggunaan ekspresi wajah dan intonasi suara yang sesuai				√	
5	Kerja sama dengan kelompok dalam mempersiapkan dan menampilkan peran			√		
6	Kreativitas dalam memerankan tokoh dan situasi					√
7	Keberanian tampil di depan kelas		√			
8	Respon terhadap situasi tau improvisasi saat bermain peran					√
9	Sikap menghargai peran dan pendapat teman					√
10	Refleksi atau tanggapan setelah kegiatan bermain peran (misalnya saat diskusi)				√	
Jumlah nilai		39				

Berdasarkan hasil observasi yang tertuang dalam tabel 1, menunjukkan tingkat keterlibatan yang cukup baik. Dari sepuluh indikator yang diamati, siswa menunjukkan partisipasi dalam berbagai aspek seperti kemampuan memahami dan menjalankan peran, menyampaikan dialog sesuai alur cerita, serta keberanian tampil di depan kelas. Namun demikian, masih terdapat beberapa indikator yang menunjukkan rendahnya keterlibatan, seperti ekspresi wajah dan intonasi suara yang sesuai, serta sikap reflektif setelah bermain peran. Beberapa aspek seperti kerja sama kelompok dan kreativitas juga belum sepenuhnya maksimal. Nilai persentase aktivitas siswa secara keseluruhan mencapai 39 (78%), yang menunjukkan bahwasanya pembelajaran tergolong cukup berhasil namun belum mencapai kategori optimal atau sangat aktif. Kondisi ini mengindikasikan bahwasanya siswa memerlukan

pendampingan dan bimbingan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas keterlibatan mereka.

b. Tes Hasil Belajar Siswa

**Tabel 2. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa**

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x frekuensi	Presentase ketuntasan
1	10	-	-	-
2	9	-	-	-
3	8	1	8	14,29%
4	7	4	14	57,14%
5	6	2	18	28,57%
6	5	-	-	-
7	4	-	-	-
8	3	-	-	-
Total		7	48	100%
Rata Rata		-	6,85	-

Berdasarkan data dapat disimpulkan bahwasanya siswa belum mencapai nilai maksimal. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai 10, 9, atau 8, yang menunjukkan bahwasanya belum ada siswa yang sepenuhnya menguasai materi yang diajarkan. Dengan rata-rata nilai sebesar 6,85.

**Refleksi Tindakan Kelas Siklus I**

1. Aktivitas siswa

Data observasi menunjukkan pembelajaran awal 39 (78%). Hal ini mencerminkan adanya perbaikan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa indikator yang belum maksimal:

- Ekspresi wajah dan intonasi suara masih belum maksimal.
- Refleksi dan diskusi pasca kegiatan juga masih kurang.
- Aspek seperti kerja sama kelompok dan kreativitas masih perlu ditingkatkan.

2. Hasil belajar siswa

Rata-rata nilai siswa 6,85. Meskipun terdapat kemajuan, rata-rata nilai siswa masih di bawah KKM karena sebagian besar siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap metode *role playing*. Selain itu, keterbatasan waktu dan variasi kemampuan individu menyebabkan penguasaan materi belum merata.

3. Berdasarkan hasil tersebut, aktivitas belajar mengajar dalam pembelajaran mengenai konsep jual beli melalui penerapan metode *role playing* (bermain peran) masih menunjukkan adanya kekurangan yang perlu diperbaiki. Karena itu, proses tindakan perlu harus diteruskan ke pertemuan selanjutnya dalam siklus II agar hasil yang dicapai lebih optimal.



## 2. Siklus II

### a. Observasi kegiatan siswa di kelas

**Tabel 3. Observasi kegiatan siswa di kelas**

No	Indikator yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Partisipasi aktif dalam kegiatan bermain peran					√
2	Kemampuan memahami dan menjalankan peran yang diberikan				√	
3	Kemampuan menyampaikan dialog sesuai dengan alur cerita				√	
4	Penggunaan ekspresi wajah dan intonasi suara yang sesuai					√
5	Kerja sama dengan kelompok dalam mempersiapkan dan menampilkan peran				√	
6	Kreativitas dalam memerankan tokoh dan situasi				√	
7	Keberanian tampil di depan kelas				√	
8	Respon terhadap situasi atau improvisasi saat bermain peran					√
9	Sikap menghargai peran dan pendapat teman					√
10	Refleksi atau tanggapan setelah kegiatan bermain peran (misalnya saat diskusi)				√	
Jumlah nilai		44				

Merujuk pada tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan dari skor maksimal 50, siswa meraih 44 (88%), yang mencerminkan keterlibatan aktif dan merata dalam memahami peran, menyampaikan dialog, serta bekerja sama dalam kelompok.

### b. Tes Hasil Belajar Siswa

**Tabel 4. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa**

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x frekuensi	Persentase ketuntasan
1	10	-	-	-
2	9	1	9	14,28%
3	8	3	24	42,86%
4	7	3	21	42,86%
5	6	-	-	-
6	5	-	-	-
7	4	-	-	-
8	3	-	-	-
Total		7	54	100%
Rata Rata		-	7,71	-

Melalui data pada Tabel 4 terlihat sebagian besar siswa memperoleh nilai 8 dan 7, masing-masing dengan persentase 42,86%. Satu siswa mendapat nilai 9 dengan persentase

14,28%, dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai 6 ke bawah. Rata-rata nilai yaitu 7,14. Peningkatan ini menunjukkan bahwasanya siswa semakin memahami materi dan mampu menunjukkan performa yang lebih baik dalam tes akhir.

**Tabel 5. Peningkatan Aktivitas Dan Rata Rata Hasil Belajar Siswa**

Aspek Penilaian	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan (%)
Aktivitas Siswa	78%	90%	15,38 %
Rata Rata Hasil Belajar Siswa	6,85	7,71	12,55 %

### Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

#### 1. Aktivitas siswa

Pengimplementasian metode *role playing* dalam pembelajaran Fiqih materi jual beli terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa kelas VI di SDN 1 Karangtengah. Hasil observasi mengindikasikan adanya lonjakan keterlibatan siswa hingga mencapai 90% pada akhir proses pembelajaran. Temuan ini mengungkapkan adanya peningkatan yang tinggi dalam keaktifan serta pemahaman siswa pada pembelajaran berbasis aktivitas.

#### 2. Hasil belajar siswa

Pada aspek penilaian hasil belajar: Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 7,71

#### 3. Hasil Temuan penelitian mengindikasikan bahwasanya penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Fiqih mampu memberikan peningkatan yang tinggi pada hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dari perolehan nilai peserta didik yang melampaui batas KKM yang telah ditentukan satuan pendidikan.

### E. Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Fiqih pada materi jual beli memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap peningkatan keaktifan siswa serta capaian hasil belajarnya. Pada pelaksanaan Siklus I, tingkat aktivitas siswa mengalami kenaikan dari 68% menjadi 78%, sementara nilai rata-rata meningkat dari 6,42 menjadi 6,85. Meskipun ada peningkatan, rata-rata nilai masih di bawah KKM ( $\geq 7$ ), yang menunjukkan bahwasanya siswa memerlukan waktu adaptasi terhadap metode baru ini dan penguasaan materi belum merata secara menyeluruh.

Memasuki Siklus II, perbaikan berbagai aspek pembelajaran seperti improvisasi ekspresi, peran kelompok, dan penajaman scenario menghasilkan peningkatan aktivitas menjadi 86 % dan 90 %, serta skor rata-rata mencapai 7,14 hasil pertama dan 7,71 pada hasil kedua. Dengan demikian, hasil yang diperoleh semakin memperjelas bahwasanya pendekatan *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam membangun keterlibatan aktif siswa serta menciptakan atmosfer kelas yang positif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan Susanti (2023), yang dalam studi tiga siklus menemukan metode ini signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi zakat; namun disarankan dilanjutkan minimal hingga siklus ketiga agar ketuntasan klasikal tercapai. Menurut temuan Arifin (2025) juga menguatkan temuan ini, menyoroti bahwasanya keberhasilan simulasi pembelajaran fiqih sangat bergantung pada durasi praktik dan konsistensinya.

Penelitian ini didukung oleh sejumlah studi terkini yang memperkuat efektivitas metode *role playing* dalam pembelajaran fiqih. Pada penelitian Sulaiman & Dewi (2022) menunjukkan bahwasanya *role playing* mampu menambah tingkatan pemahaman siswa pada materi memandikan jenazah, terutama karena pendekatan ini memungkinkan siswa mengalami proses belajar secara konkret. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus peningkatan aspek kognitif melalui simulasi peran. Namun, penelitian Sulaiman dan Dewi menggunakan indikator pemahaman sebagai tolok ukur keberhasilan, sementara penelitian ini menitikberatkan pada skor aktivitas dan nilai rata-rata siswa sebagai parameter kuantitatif.

Selanjutnya, menurut Hidayat & Inayati (2025) juga menemukan bahwasanya penerapan role playing dalam pembelajaran fiqh mendorong siswa untuk aktif berperan serta, meskipun mereka menghadapi keterbatasan media praktik. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal peningkatan keaktifan siswa dan perlunya adaptasi terhadap kondisi kelas. Perbedaannya terletak pada metode dan konteks: studi Hidayat dan Inayati bersifat deskriptif kualitatif dan dilakukan di tingkat SMK, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif di tingkat dasar dan menekankan pada pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tidak hanya aspek kognitif, metode role playing juga membawa dampak emosional positif. Menurut Salsabilla (2020) bahwasanya simulasi nilai-nilai akidah akhlak meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama bila didukung manajemen waktu yang baik. Sedangkan menurut Farhan (2024) menunjukkan bahwasanya peran dalam pembelajaran matematika meningkatkan minat dan prestasi siswa.

Dari sisi sosial dan afektif Ramadhani (2025) memaparkan bahwasanya penggunaan media wayang dalam peran meningkatkan ekspresi dan keterampilan berbicara siswa, sementara penelitian Susanti (2023) menunjukkan bahwasanya *role playing* dengan dukungan media visual secara efektif meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Namun, elemen pengelolaan oleh guru juga terbukti krusial. Sejalan dengan pendapat dari Saputri & Yamin (2022) menambahkan bahwasanya penguatan aspek non-kognitif seperti penghargaan dan pelatihan keberanian tampil sangat diperlukan untuk mencapai keseimbangan emosional dan intelektual siswa. Dengan demikian, rekomendasi strategis untuk siklus berikutnya mencakup penambahan minimal satu siklus tambahan (total 3–4 siklus), pengayaan variasi skenario dan media pembelajaran, serta penguatan aspek emosional siswa melalui umpan balik positif dan latihan keberanian tampil (Nudin, 2024).

Dengan demikian, jika dibandingkan secara menyeluruh, temuan penelitian ini memiliki persamaan dengan studi-studi sebelumnya dalam hal peningkatan aspek kognitif, afektif, dan sosial melalui metode *role playing*. Namun terdapat perbedaan dari sisi pendekatan metodologis, jenjang pendidikan, fokus indikator penilaian, serta konteks materi fikih yang dijadikan objek pembelajaran. Perbandingan ini memperkuat kesimpulan bahwasanya role playing merupakan metode yang adaptif dan efektif, tetapi pelaksanaannya perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, ketersediaan media, dan tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwasanya metode *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang efektif, menyatu antara aspek kognitif, afektif, dan sosial. Penggunaan metode ini secara sistematis dan berkelanjutan, didukung oleh skenario relevan dan pengelolaan kelas yang baik, menjadikannya strategi aktif dan menyenangkan untuk pembelajaran fiqh konsep jual beli.

## **F. Kesimpulan**

Sebagaimana perolehan implementasi penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwasanya pengimplementasian metode *role playing* dalam pembelajaran Fiqh materi jual beli pada siswa kelas VI SDN 1 Karangtengah efektif dalam mendorong peningkatan keterlibatan aktif maupun hasil belajar peserta didik. Pada Siklus I, tingkat partisipasi siswa mencapai 78%, dengan nilai rata-rata sebesar 6,85. Meskipun menunjukkan adanya kemajuan dibandingkan kondisi awal sebelum intervensi dilakukan, hasil tersebut masih berada di bawah ambang batas KKM yang telah ditentukan. Temuan ini menjadi landasan penting bahwasanya metode yang diterapkan telah memberikan dampak awal yang positif, namun masih memerlukan penguatan pada beberapa aspek seperti ekspresi, kerja sama kelompok, serta refleksi pasca kegiatan.

Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, tercapai peningkatan yang signifikan, baik dari segi aktivitas siswa yang naik menjadi 90%, maupun rata-rata hasil belajar yang meningkat menjadi 7,71. Keterlibatan siswa semakin merata dalam seluruh indikator observasi, dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini mengungkapkan bahwasanya metode *role playing* efektif digunakan sebagai pendekatan pembelajaran aktif dan kontekstual dalam mata pelajaran Fiqh. Selain meningkatkan aspek kognitif, metode ini juga turut

mengembangkan kemampuan sosial dan emosional siswa. Oleh karena itu, penerapan metode *role playing* layak untuk terus dikembangkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Fiqih dan mata pelajaran lain yang memerlukan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

## References

- Anwar. (2022). Penerapan pendekatan bermain peran dalam merancang pembelajaran konsep transaksi jual beli di kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9080.
- Arifin. (2025). Simulasi role playing untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi zakat fitrah dalam pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 182–187.
- Bahtiar. (2019). Penggunaan metode bermain peran dalam mengembangkan keterampilan menceritakan pengalaman jual beli di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71.
- Eti. (2017). *Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Trosemi 02 Sukoharjo*. Gatak Kab. Sukoharjo, 5, 5893–5901.
- Farhan. (2024). Efektivitas penggunaan role playing dalam memahami konsep bangun datar di SDN Balai Gajah, Desa Dogang. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 107–111. <https://doi.org/10.56832/10.56832/pema.v4i2.495>
- Hamid. (2016). Peningkatan hasil belajar topik jual beli dengan pendekatan bermain peran pada siswa kelas VI MI Hidayatullah Kabupaten Banjar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 1–23.
- Hidayat. (2025). Pelaksanaan metode role playing dalam pembelajaran Fiqih kelas XII di SMK Muhammadiyah 1 Sragen. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 1120–1125.
- Kemmis dan McTaggart. (2020). *Penelitian tindakan kelas untuk pengembangan kompetensi profesional guru*. Pena Persada.
- Mardiana. (2021). Dampak metode role playing terhadap hasil belajar siswa dalam materi jual beli pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *All Rights Reserved*, 8(1), 72–76. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Mariana. (2022). Metode role playing sebagai sarana peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 8(2), 650–662.
- Marlita. (2025). Meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam melalui strategi bermain peran pada siswa kelas V SDN 143/VIII Teluk Kembang Jambu. *Journal of Indonesian Professional Teacher*, 1(2), 161–172.
- Muhamad Azin. (2023). Strategi role playing dalam pelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 113–120.
- Nadilla. (2024). Pengaruh strategi pembelajaran role playing terhadap pemahaman konsep jual beli di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 454–474.
- Nudin. (2024). Efektivitas metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA Sabiluth Thayyib Kota Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Islam Ta'limuna*, 13(2), 138–145.
- Pandey. (2023). Langkah-langkah guru Bahasa Inggris dalam riset tindakan kelas: Penyusunan template kelas. *Nepal Journal of Multidisciplinary Research*, 6(3), 1–11. <https://doi.org/10.3126/njmr.v6i3.58965>
- Permana. (2024). Strategi optimalisasi pengajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(c), 393–407.
- Purnama. (2016). *Efektivitas role playing dalam membangun kepercayaan diri siswa SMAN 9 Bandung pada pelajaran sejarah*. 1–23.
- Rachma. (2023). Peningkatan semangat belajar PAI dengan metode bermain peran di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi. *Journal of Community Service and Empowerment*, 4(1), 77–87.
- Rahman. (2022). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan capaian belajar peserta didik. *Al Minhaj: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–12.
- Ramadhani. (2025). Pengaruh pembelajaran role playing terhadap kemampuan berbicara siswa kelas

- IV di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8, 369–376.
- Rhadita. (2023). Penerapan role playing untuk menumbuhkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Nglongsor dalam materi jual beli mata pelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah dan Pendidikan Dasar*, 8(1), 6213–6221.
- Rochman. (2021). Pembelajaran aktivitas jual beli menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas III sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 4(6), 875–881.
- Salsabilla. (2020). Penerapan metode role playing dalam proses pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 37–52.
- Saputri. (2022). Pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap pemahaman materi dongeng di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sari. (2024). Penerapan model bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Sayekti. (2022). Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode role playing di sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, XXI(1), 1–23
- ulaiman. (2022). Implementasi pendekatan role playing dalam pembelajaran Fiqih dan dampaknya terhadap pemahaman siswa pada materi memandikan jenazah. *Jurnal Pendidikan Islam*, c, 1–7.
- Susanti. (2023). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2021, 2020*, 105–111.
- Wahyuni. (2023). Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran PAI di PAUD binaan BGP Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 53–64. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2174>
- Yurina. (2022). *Peningkatan rasa percaya diri siswa dalam pelajaran PAI kelas VII melalui pendekatan role playing di SMP Negeri 3 Menggala Tulang Bawang*. 1–23.