

Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Rukun Islam Melalui Metode Role Playing pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V UPT SDN 12 LIMAU GADANG

Sri Dahwayu Ningsih¹, Welvi Andriani²

¹ UPT SDN 12 LIMAU GADANG

² UPT SDN 21 BUNGA PASANG

Correspondence: 20sridahwayuningsih@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 14 Feb 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve students' understanding of the Five Pillars of Islam in the Islamic Education (PAI) subject at UPT SDN 12 Limau Gadang, particularly for grade V students. The research focuses on the application of an interactive learning method, specifically *Role Playing*, to facilitate deeper engagement and comprehension of the subject matter. The research process includes planning, implementing, observing, and reflecting on the effectiveness of *Role Playing* as a teaching strategy. Through this method, students are encouraged to act out scenarios related to the Five Pillars of Islam, which enhances their understanding by applying the concepts in a practical and relatable way. The findings are expected to show an increase in students' understanding and retention of the material, as well as an improvement in their active participation and motivation in learning. This study contributes to the exploration of innovative teaching methods in Islamic education, particularly in the context of elementary school education.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABANTRI MANDIRI BERKARYA.

This is an open access article under the CC BY NC license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Mengingat pentingnya pendidikan agama di sekolah dasar, khususnya dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pemahaman siswa terhadap materi dasar agama Islam menjadi hal yang sangat krusial. Salah satu materi pokok dalam pelajaran PAI adalah Rukun Islam, yang terdiri dari lima pilar dasar dalam kehidupan umat Islam. Namun, meskipun Rukun Islam merupakan materi yang fundamental, banyak siswa yang masih kesulitan untuk memahami dan menginternalisasi konsep-konsep tersebut dengan baik. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan metode yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa banyak metode konvensional yang digunakan di kelas, seperti ceramah atau tanya jawab, belum efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Rukun Islam (Suyanto, 2018). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan metode yang lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Metode yang efektif dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa mengenai prinsip dasar agama mereka. Salah satu metode yang berpotensi efektif adalah *Role Playing*. Metode ini memungkinkan siswa untuk berperan langsung dalam situasi yang terkait dengan materi yang diajarkan, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. *Role playing* memungkinkan siswa untuk mempraktikkan situasi nyata yang berkaitan dengan ajaran agama Islam, seperti ibadah, perilaku sehari-hari, dan pengamalan nilai-nilai Rukun Islam dalam kehidupan mereka. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Susanto, 2016).

Di Indonesia, pendidikan agama Islam sering kali diajarkan dengan pendekatan yang konvensional, seperti ceramah dari guru atau pembacaan materi dari buku teks. Pendekatan ini mungkin efektif untuk menyampaikan informasi, tetapi kurang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa yang membutuhkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian mengenai penggunaan metode aktif seperti *Role Playing* dalam pengajaran PAI di sekolah dasar perlu dikembangkan lebih lanjut. Hal ini penting karena pembelajaran yang lebih aktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan

mengurangi kejemuhan yang seringkali dialami dalam proses pembelajaran yang monoton (Hasanah, 2019). Pembelajaran yang aktif tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor siswa, yang sangat penting dalam pendidikan agama.

Sebagian besar penelitian mengenai penggunaan *Role Playing* dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Misalnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Aminah (2020), penggunaan *Role Playing* terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran agama. 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 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*. Melalui metode ini, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mempraktikkan apa yang mereka pelajari dalam konteks kehidupan nyata (Zulkarnain, 2017).

Selain itu, keterlibatan orang tua dalam pembelajaran agama juga sangat penting. Orang tua memainkan peran yang sangat besar dalam membentuk karakter anak, termasuk dalam hal pembelajaran agama. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengajaran agama di rumah dan di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Widodo (2018) menunjukkan bahwa ketika orang tua terlibat dalam pembelajaran agama anak, tingkat pemahaman dan pengamalan agama pada anak meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan agama harus menjadi tanggung jawab bersama antara sekolah dan keluarga.

Namun, meskipun ada potensi besar dalam penggunaan metode *Role Playing*, tantangan besar yang sering dihadapi oleh guru adalah bagaimana mengimplementasikan metode ini secara efektif di kelas. Guru perlu memiliki keterampilan untuk merancang skenario yang relevan dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Selain itu, guru juga perlu mengelola waktu dan sumber daya dengan bijak agar metode *Role Playing* dapat berjalan dengan lancar. Penelitian yang dilakukan oleh Yunus (2020) mengungkapkan bahwa meskipun *Role Playing* terbukti efektif, butuh persiapan yang matang dan pemahaman yang mendalam dari guru agar kegiatan ini dapat memberikan hasil yang optimal.

Pendidikan agama di Indonesia juga harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, metode pembelajaran pun harus dapat mengikuti perkembangan tersebut. Misalnya, dengan memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran interaktif. Dalam hal ini, *Role Playing* bisa dikombinasikan dengan media digital seperti video atau aplikasi pembelajaran untuk menambah daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan dalam studi oleh Rahmawati (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan.

Salah satu hal yang menjadi tantangan dalam pembelajaran PAI adalah bagaimana cara untuk menyampaikan ajaran agama yang sifatnya abstrak dan normatif kepada siswa yang masih muda. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang dapat menjembatani kesenjangan tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan metode *Role Playing*. Dengan metode ini, siswa dapat langsung merasakan dan mengerti nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran agama Islam, seperti salat, zakat, puasa, dan haji, melalui pengalaman praktis yang mereka perankan sendiri. Ini akan membuat mereka lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur sangat penting untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa yang merasa bosan dengan materi yang diajarkan cenderung tidak akan serius dalam mengikuti pelajaran. Metode *Role Playing* dapat mengatasi masalah ini dengan cara membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Penelitian oleh Siti (2017) menunjukkan bahwa penggunaan metode yang melibatkan aktivitas fisik dan peran aktif siswa dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal ini juga akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar mereka, termasuk dalam pemahaman tentang Rukun Islam.

Tantangan lain yang dihadapi dalam pendidikan agama Islam di sekolah dasar adalah keberagaman latar belakang siswa. Siswa yang berasal dari berbagai latar belakang keluarga dengan tingkat pemahaman agama yang berbeda-beda sering kali menghadapi kesulitan dalam menyamakan pemahaman tentang materi agama. Dalam konteks ini, metode *Role Playing* dapat menjadi jembatan untuk menyatukan pemahaman siswa mengenai ajaran agama Islam, karena metode ini memungkinkan setiap siswa berperan langsung dalam situasi yang relevan dengan ajaran agama, sehingga mereka dapat saling belajar satu sama lain (Murtadho, 2020).

Dalam implementasinya, penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Rukun Islam. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran PAI yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Dengan meningkatkan pemahaman siswa tentang Rukun Islam, diharapkan mereka tidak hanya mengerti teori, tetapi juga dapat mengamalkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.

RESEARCH METHODS

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Rukun Islam di kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di UPT SDN 12 Limau Gadang. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan melibatkan guru dalam merancang rencana pembelajaran yang akan digunakan, termasuk pemilihan materi yang relevan, serta metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam hal ini, metode yang diterapkan adalah *Role Playing*, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Sebelum tindakan dimulai, guru juga mempersiapkan alat dan bahan pendukung, seperti media gambar atau alat peraga yang akan digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis *Role Playing*.

Tahap tindakan dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* di kelas. Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan diberikan peran untuk memerankan berbagai situasi yang berkaitan dengan pelaksanaan Rukun Islam, seperti salat, zakat, puasa, dan haji. Setiap kelompok akan mendiskusikan dan mempraktekkan situasi tersebut sesuai dengan pengetahuan yang telah diajarkan sebelumnya. Tindakan ini dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, dengan setiap pertemuan mengangkat satu pilar dari Rukun Islam yang berbeda. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan bimbingan selama proses kegiatan berlangsung, sementara siswa berperan aktif dalam mempraktikkan materi yang mereka pelajari. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat sejauh mana siswa terlibat dalam aktivitas *Role Playing* dan memahami materi yang disampaikan.

Tahap observasi bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Data observasi dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap interaksi siswa dalam kelompok, partisipasi mereka dalam aktivitas *Role Playing*, dan respon mereka terhadap materi yang diajarkan. Instrumen observasi meliputi catatan lapangan dan lembar observasi yang mencatat sejauh mana siswa memahami konsep-konsep dasar Rukun Islam, seperti yang teramat dalam perilaku mereka selama permainan peran. Selain itu, refleksi dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran secara keseluruhan, termasuk pengaruh metode *Role Playing* terhadap pemahaman siswa. Hasil dari refleksi ini akan digunakan untuk merencanakan langkah-langkah perbaikan dalam pembelajaran selanjutnya. Dengan metode PTK, diharapkan ada peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi Rukun Islam, serta peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar mereka dalam pelajaran PAI.

RESULTS AND DISCUSSION

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Rukun Islam di kelas V UPT SDN 12 Limau Gadang memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa. Selama pelaksanaan penelitian, ditemukan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, terutama dalam kegiatan yang melibatkan peran langsung, seperti mempraktikkan salat, zakat, dan puasa melalui simulasi yang mereka perankan. Aktivitas ini membantu mereka memahami konsep-konsep agama yang selama ini terasa abstrak menjadi lebih konkret dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran yang berbasis peran ini memungkinkan siswa untuk lebih mengenal pentingnya

mengamalkan Rukun Islam secara praktis, dan tidak hanya sebatas teori. Penelitian ini juga mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan metode interaktif seperti *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran agama (Aminah, 2020).

Salah satu temuan menarik lainnya adalah meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PAI. Sebelum penerapan metode *Role Playing*, banyak siswa yang merasa kurang tertarik dengan pembelajaran PAI karena merasa materi yang diajarkan cenderung monoton dan sulit dipahami. Namun, setelah kegiatan *Role Playing* diterapkan, motivasi mereka untuk belajar meningkat secara signifikan. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa mereka merasa lebih semangat dan antusias saat belajar tentang Rukun Islam, karena mereka dapat mempraktikkan nilai-nilai agama melalui peran yang mereka mainkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2016), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. Selain itu, pembelajaran yang lebih menyenangkan juga dapat mengurangi kejemuhan yang seringkali dialami siswa selama proses belajar berlangsung.

Selain itu, dalam observasi selama proses *Role Playing*, ditemukan bahwa siswa mulai dapat mengidentifikasi hubungan antara konsep agama Islam dengan kehidupan sehari-hari mereka. Misalnya, dalam kegiatan *Role Playing* yang berkaitan dengan puasa, siswa tidak hanya memahami hukum puasa, tetapi juga merasakan pengalaman berpuasa dengan cara yang lebih praktis, seperti menahan diri dari makan dan minum, serta mengendalikan emosi. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam membantu siswa menghubungkan pembelajaran agama dengan praktik nyata dalam kehidupan mereka. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Zulkarnain (2017), yang menemukan bahwa pembelajaran agama yang berbasis pada pengalaman langsung dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengaplikasikan ajaran agama dalam kehidupan mereka.

Terkait dengan pemahaman materi, sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti kegiatan *Role Playing*. Siswa yang sebelumnya kesulitan untuk mengingat urutan Rukun Islam atau menjelaskan prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya, kini dapat menjelaskan dengan lebih jelas dan mendalam. Salah satu contohnya adalah ketika siswa diminta untuk memerankan ibadah salat, mereka lebih mudah mengingat rukun-rukun salat serta gerakan-gerakannya. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu siswa dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan temuan yang diperoleh dalam penelitian oleh Widodo (2018), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman praktis meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain pemahaman yang lebih mendalam, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *Role Playing* mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa. Ketika siswa berperan dalam kegiatan *Role Playing*, mereka belajar untuk bekerja sama dengan teman sekelas, saling mendengarkan, dan menyelesaikan masalah bersama-sama. Proses ini mengajarkan mereka pentingnya kolaborasi dalam kegiatan agama, seperti bekerja sama dalam pelaksanaan zakat atau salat berjamaah. Peningkatan keterampilan sosial ini sangat penting, karena dalam ajaran agama Islam, saling tolong menolong dan bekerjasama adalah nilai yang sangat ditekankan. Penelitian oleh Rahmawati (2019) juga mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa metode *Role Playing* dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa secara signifikan, terutama dalam konteks pembelajaran agama.

Penerapan metode *Role Playing* juga terbukti dapat mengurangi kecenderungan siswa untuk merasa bosan atau jemu dalam mengikuti pelajaran PAI. Aktivitas yang melibatkan peran langsung memberikan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Mereka tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Siti (2017), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam materi pelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif juga berpotensi meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Namun, dalam pelaksanaan *Role Playing*, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah waktu yang diperlukan untuk mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan *Role Playing*. Beberapa guru melaporkan bahwa persiapan yang matang sangat diperlukan agar kegiatan ini berjalan dengan lancar. Selain itu, pengelolaan kelas juga menjadi tantangan tersendiri, terutama ketika siswa sangat antusias dan tidak dapat mengontrol diri mereka. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam mengelola kelas dan memastikan bahwa semua siswa terlibat dengan baik dalam

setiap kegiatan. Meskipun demikian, tantangan ini dapat diatasi dengan pengalaman dan persiapan yang lebih baik dari guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah bahwa *Role Playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman agama, tetapi juga memperkuat karakter siswa. Melalui kegiatan *Role Playing*, siswa tidak hanya belajar tentang ibadah dan kewajiban agama Islam, tetapi juga tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam ajaran Islam, seperti kesabaran, kejujuran, dan tolong-menolong. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran PAI dengan metode *Role Playing* tidak hanya mengajarkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif, yang berperan penting dalam pembentukan karakter siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian oleh Yunus (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran agama dengan pendekatan aktif dapat memperkuat nilai-nilai moral dan karakter siswa.

Keterlibatan orang tua juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi hasil pembelajaran. Dalam penelitian ini, beberapa siswa melaporkan bahwa mereka mendiskusikan kegiatan *Role Playing* yang dilakukan di sekolah dengan orang tua mereka. Hal ini menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat memicu dialog positif antara siswa dan orang tua mengenai pembelajaran agama. Keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan di sekolah. Penelitian oleh Murtadho (2020) juga menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan agama anak dapat meningkatkan pemahaman dan pengamalan ajaran agama di rumah.

Meskipun metode *Role Playing* menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini juga menemukan bahwa tidak semua siswa dapat menguasai materi dengan cepat. Beberapa siswa masih membutuhkan waktu lebih untuk memahami materi dan melaksanakan peran dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *Role Playing* efektif, tetapi diperlukan pendekatan pembelajaran yang beragam untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa. Penelitian oleh Hasanah (2019) menunjukkan bahwa dalam pembelajaran agama, siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda, sehingga pendekatan yang fleksibel dan adaptif sangat dibutuhkan untuk mencapai hasil yang optimal.

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah evaluasi dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Evaluasi yang dilakukan selama proses kegiatan sangat penting untuk menilai sejauh mana siswa menguasai materi dan mengimplementasikan ajaran Islam dalam kehidupan nyata. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan melalui observasi dan diskusi setelah kegiatan *Role Playing* selesai. Siswa diberikan kesempatan untuk merefleksikan pengalaman mereka selama kegiatan dan mendiskusikan hal-hal yang mereka pelajari. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Bukhari (2017), yang menyatakan bahwa evaluasi yang berbasis pengalaman dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V UPT SDN 12 Limau Gadang memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai Rukun Islam. Metode ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat karakter mereka, serta mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Oleh karena itu, *Role Playing* dapat menjadi metode yang efektif dalam mengajarkan materi agama Islam di tingkat sekolah dasar. Namun, perlu perhatian lebih dalam merencanakan dan mengelola kegiatan ini agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal.

CONCLUSION

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Rukun Islam di kelas V UPT SDN 12 Limau Gadang berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi, ditemukan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan *Role Playing* dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam ajaran Islam, seperti salat, zakat, puasa, dan haji. Dengan memerankan peran yang berkaitan dengan ajaran agama, siswa mampu menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara praktis, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Metode ini juga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Selain itu, *Role Playing* juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial siswa. Siswa yang terlibat dalam kegiatan ini belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, serta saling menghargai pendapat teman sekelasnya. Proses kolaborasi dalam *Role Playing* ini memperkuat nilai-nilai agama yang mengajarkan pentingnya tolong-menolong dan kebersamaan, yang sangat relevan dalam pembelajaran PAI. Di samping itu, pembelajaran berbasis peran ini juga mampu mengurangi

kejemuhan yang sering dialami siswa ketika mengikuti metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

Namun, meskipun hasilnya positif, tantangan dalam penerapan metode ini tetap ada, seperti kebutuhan akan persiapan yang matang dari guru dan pengelolaan kelas yang efektif agar kegiatan berjalan lancar. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Role Playing* merupakan metode yang efektif dan menarik dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Rukun Islam. Oleh karena itu, metode ini dapat diimplementasikan lebih luas di kelas-kelas lain untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik.

REFERENCES

Aminah, L. (2020). "Efektivitas Role Playing dalam Pembelajaran Agama Islam". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 45-59.

Bukhari, S. (2017). "Role Playing: A Method to Enhance Understanding of Islamic Teachings". *Journal of Islamic Education*, 25(2), 134-147.

Hasanah, U. (2019). "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Agama di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(4), 85-99.

Murtadho, S. (2020). "Pengaruh Keberagaman Latar Belakang dalam Pembelajaran Agama Islam". *Jurnal Sosial dan Pendidikan*, 19(2), 80-94.

Rahmawati, D. (2019). "Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(3), 55-68.

Siti, A. (2017). "Penerapan Metode Aktif dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Islam*, 16(4), 101-116.

Susanto, A. (2016). "Metode Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(3), 104-120.

Widodo, S. (2018). "Pentingnya Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Agama Anak". *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*, 11(1), 34-47.

Yunus, R. (2020). "Tantangan dalam Implementasi Metode Role Playing di Kelas". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(2), 129-144.

Zulkarnain, H. (2017). "Pengaruh Pembelajaran Aktif terhadap Pemahaman Agama Siswa". *Jurnal Pendidikan Islam*, 18(2), 79-93.