AL ITIHADU JURNAL PENDIDIKAN

E-ISSN: 2962-9497 | Vol. 4 No. 1 2025 | page. 11-21

Email: arsypersadaquality@gmail.com

https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu

IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MATERI ZAKAT DI SD NEGERI 056002 LORONG IBADAH

Anisa

SD NEGERI 056002 Lorong Ibadah

nisafauzi027@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi zakat di SD Negeri 056002 Lorong Ibadah. Metode role playing dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep zakat. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif, melibatkan 30 siswa sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada nilai post-test siswa setelah diterapkannya metode role playing, dengan rata-rata nilai meningkat dari 65 menjadi 85. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode role playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi zakat, sehingga diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Role Playing*, Hasil Belajar, Zakat, Pendidikan Dasar.

Abstract

The study aims to analyze the implementation of role playing methods to enhance the study of class v students at public school level 056002 schools of worship. Role playing methods are selected because they are able to create an interactive and fun learning environment, making it easier for students to understand the concept of zakat. The study was conducted with a quantitative method, involving 30 students as a sample. Data is collected through pre-test and post-test to measure increased learning outcomes. Analysis indicates that there is a significant increase in the value of post-test students after the application of the role-playing method, with an average value increasing from 65 to 85. The conclusion of this study is an effective role-playing method for improving students' learning regarding zakat materials, and it is hoped to be an alternative to class learning strategies.

Key words: Role Playing, Learning, Zakat, Basic Education.

Corresponding Author: Anisa				
Article History	Submitted: Januari 24, 2025	Revision: Maret 04, 2025	Accepted: April 09, 2025	Published: Juli 31, 2025
DOI: https://doi.org/10.63736/ai.v4i2				

Al Ittihadu: Jurnal Pendidikan
Volume 4 Number 1 2025
e-ISSN: 2962-9497
Journal home page: https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu

Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang setiap hari semakin maju, memberikan dampak positif dan negatif bagi perkembangan anak. Khususnya dalam pendidikan, perkembangan zaman dan pengaruh berbagai macam media anak-anak bahkan orang tua sekalipun sudah menganggap Pendidikan Agama Islam merupakan sesuatu yang tabu salah satunya yaitu materi zakat. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya pemahaman mayoritas masyarakat muslim terhadap hukum-hukum agama Islam, para orang tua lebih berminat memasukkan anaknya ke sekolah yang berbasis sekolah umum daripada madrasah maupun pesantren, rela membayar mahal agar anaknya les pelajaran umum dan mengabaikan pendidikan agama anaknya. Padahal pendidikan agama tidak hanya mengatur tatanan kehidupan di dunia saja, lebih-lebih menentukan tempat di akhirat kelak.

Salah satu cara untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu dengan menggunakan metode yang efektif. Penggunaan metode yang efektif pada suatu materi pelajaran akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode yang efektif adalah metode yang sesuai dengan prinsip-prinsip penggunaan metode. Menurut Wina Sanjaya prinsip umum penggunaan metode pembelajaran adalah bahwa tidak semua metode pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan dan semua keadaan.

Ada banyak metode yang efektif digunakan untuk materi zakat salah satunya adalah metode Role Playing yang merupakan metode yang memberikan peran langsung kepada siswa sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berprilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

Menimbang bahwa materi zakat sangat berguna untuk siswa dalam

pemahaman syari'atnya, maka peneliti akan melakukan observasi terkait dengan hasil belajar materi zakat dikelas V SD Negeri 056002 Lorong Ibadah. Dengan demikian pada penelitian ini peneliti ingin mencari tahu seberapa besar penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa

1. metode *role playing*

Menurut MacDonald sebagaimana yang dikutip oleh Haidir dan Salim mendefinisikan metode sebagai: *the art of carring out plan skillfully*. Metode merupakan suatu seni untuk melaksanakan sesuatu secara baik atau terampil. Itulah sebabnya, metode pembelajaran dipakai sebagai suatu seni untuk membawa peserta didik ke dalam suasana pembelajaran agar hasil pembelajaran dapat diraih sesuai dengan harapan. Salah satu metode pembelajaran yang menampung semua perbedaan yang dimiliki siswa, meningkatkan motivasi dan merangsang siswa aktif dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran aktif (*active learning)*.

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Pada pembelajaran aktif, siswa dikondisikan dalam sikap mencari bukan sekedar menerima, melalui proses penyelidikan atau proses bertanya, sehingga hasil belajar yang maksimum dapat diperoleh siswa. Terdapat banyak metode dalam pembelajaran aktif diantara 101 cara belajar siswa aktif yang ditulis Siberman salah satunya yaitu metode *role playing.* Dalam metode ini siswa mendapatkan peran yang pekerjaannya mereka pelajari. Siswa diberikan tugas praktik nyata dengan terlebih dahulu diberi sedikit instruksi, dan belajar " dengan mengerjakan".

Menurut Joyce dan Weil Bermain peran (*role-playing*) adalah metode pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (*social models*). Metode ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual. Menurut Ramayulis yang dikutip oleh Istarani bermain peran ialah" penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam

bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Menurut hemat penulis metode *role playing* ini sangatlah relevan digunakan terlebih dalam materi salat berjamaah. *Role playing* merupakan salah satu pembelajaran aktif yang mengarahkan siswa agar belajar aktif karena metode ini mengajak siswa untuk memerankan materi yang akan diajarkan. Sehingga akan berpengaruh kepada kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Dengan metode ini maka diharapkan siswa memerankan dirinya sebagaimana orang yang sedang melakukan salat berjamaah yang terdapat didalamnya Imam dan makmum.

Dengan mengacu pada beberapa dalil, al-Farabi percaya bahwa belajar pada hakikatny belajar merupakan proses mencari ilmu pengetahuan yang muaranya tiada lain untuk memperoleh nilai-nilai, ilmu pengetahuan, dan keterampilan praktis dalam upaya untuk menjadi manusia sempurna (*al- insan al-kamil*).

Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Hilgard mengungkapkan dalam Wina Sanjaya: *" learning is the process by wich an activity originates or changed through training procedurs (wether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not atributable to training."* Bagi Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Belajar adalah berusaha, berlatih dan mendapat pengetahuan. Belajar adalah proses pertumbuhan perilaku yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian tentang pengetahuan, sikap dan nilai serta keterampilan. Menurut James O. Whittaker dalam Muhammad Ali, belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku diubah melalui latihan atau pengalaman.

Menurut Zikri belajar (*learning),* adalah perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilakuyang diperoleh dari pengalaman-

pengalaman.Belajar merupakan salah satu bentuk perilaku yang amat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Belajar juga merupakan proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu, terjadi dalam jangka waktu tertentu. Perubahan yang terjadi harus secara relatif bersifat menetap (permanen) dan tidak hanya terjasi pada perilaku yang saat ini nampak (*immediate behavior*), tetapi perilaku yang mungkin terjadi di masa mendatang (*potential behavior*). Oleh karena itu, perunbahan-perubahan terjadi karena pengalaman. Sedangkan menurut Hilgard dan Bower, dalam buku *Theories of Learning*, seperti dikutip Dalyono mengemukakan "Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-berulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat dan sebagainya)."

Hal ini menandakan bahwa belajar merupakan proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang. Antara proses belajar dengan perubahan merupakan dua gejala yang saling terkait yakni belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti dari hasil yang diproses.

Menurut Jerome S. Bruner dalam Muhibbin Syah, proses pembelajaran siswa menempuh 3(tiga) fase, yaitu :

a. Fase informasi (tahap penerimaan materi), seorang siswa yang sedang belajar memperoleh sejumlah keterangan mengenai materi yang sedang dipelajari. Diantara informasi yang diperoleh itu ada yang sama sekali.baru dan berdiri sendiri ada pula yang berfungsi men ambah, memperhalus, dan me mperdalam pengetahuan yang sebelumnya telah dimiliki.
b. Fase transformasi (tahap pengubahan materi), informasi yang telah diperoleh itu dianalisis, diubah, atau ditransformasikan menjadi

bentuk yang abstrak atau konseptual supaya kelak pada gilirannya dapat dimanfaatkan bagi hal-hal yang lebih luas. Bagi siswa pemula, fase ini akan berlangsung lebih mudah apabila disertai dengan bimbingan guru yang diharapkan dalam mentransfer metode kognitif yang tepat untuk melakukan pembelajaran materi pelajaran tertentu.

c. Fase evaluasi (tahap penilaian materi).Yaitu seorang siswa akan menilai sendiri sampai sejauh manakah pengetahuan (informasi yang telah ditransformasikan tadi) dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala-gejala lain atau memecahkan maslah yang dihadapi.

Beberapa elemen yang penting yang mencirikan pengertian tentang belajar, yaitu bahwa:

1. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi ada juga kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.
2. Belajar merupakan perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.
3. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap harus merupakan akhir dari suatu periode waktu yang cukup panjang.
4. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berfikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap.
5. Dalam pelaksanaan proses belajar, siswa akan memperoleh informasi yang kemudian ditransformasikan dalam bentuk yang lebih luas sehingga ia dapat mengembangkan cara berfikir untuk memecahkan masalah

yang baru berdasarkan konsep yang sudah ada.

Metode

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) Kolaboratif, penelitian tidakan kelas merupakan bagian dari penelitian Sugiyono, (2011:19) *lassroom Action Research* (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat diterangkan. Prosedur penelitian ini tersebut terdiri dari empat tahap kegiatan setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

   Dalam tahap ini peneliti merencanakan dengan merumuskan pertanyaan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan.

2. Tindakan (acting)

   Pada tahap ini peneliti melaksanakan apa yang telah direncanakan pada tahap perencanaan

3. Pengamatan (observing)

   Peneliti melakukan pengamatan pada siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dengan lembar observasi.

4. Refleksi (reflection)

   Pada tahap ini peneliti beserta guru menganalisis data yang telah diperoleh dari kegiatan belajar mengajarang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Hal ini kemudian dianalisis dan akan digunakan untuk merencanakan tindakan selanjutnya.

A. Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas (X), yaitu metode *role playing*. Metode *role playing* adalah merupakan salah satu pembelajaran aktif yang mengarahkan siswa agar belajar aktif karena metode ini mengajak siswa untuk memerankan materi yang akan diajarkan. Sehingga akan

berpengaruh kepada kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

b. Variabel (Y), yaitu Hasil belajar. Hasil belajar adalah adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar

B. Populasi dan Sampel

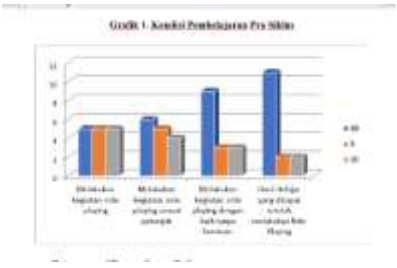
1. Populasi adalah keseluruhan objek yang akan/ingin diteliti. Populasi ini sering juga disebut dengan *universe*. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia, dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur dan diamati. Adapun Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi Kelas V SD Negeri 056002 Lorong Ibadah.
2. Sampel adalah unit-unit yang memiliki populasi dapat mewakili populasi, keseluruhan populasi yang dijadikan sampel atau dikenal dengan istilah total sampling. Dalam suatu populasi yang terbatas besarnya serta dapat diperoleh daftar anggota-anggotanya. Dalam pengambilan sampel mewakili seluruh populasi, hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto adalah sebagai berikut: "Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subyeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua. Sehingga merupakan penelitian populasi, selanjutnya apabila subyeknya lebih dari 100, maka dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25%.

Adapun untuk pengambilan sampel dilakukan degan random sampling (undian). Sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian". Dalam penelitian ini, yang menjadi sampel adalah siswa-siswi Kelas VA SD Negeri 056002 Lorong Ibadah.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran hasil pembelajaran prasiklus sebelum penelitian perbaikan dilakukan mengenai hasil belajar anak didik dalam peningkatan hasil belajar materi Zakat terlihat pada grafik berikut

Grafik 1. Kondisi Pembelajaran Pra



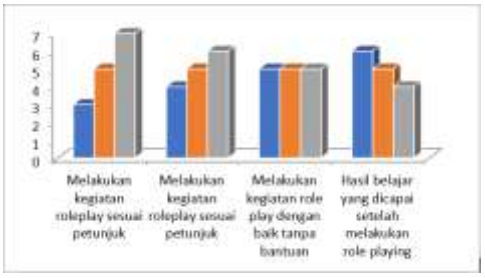
Keterangan : SB = Sangat Baik
B = Baik
KB = Kurang Baik

Hasil kegiatan pembelajaran pra siklus pada tabel 4 dan grafik 1 menunjukkan bahwa, anak yang memiliki kemampuan yang baik dan sangat baik pada indikator kegiatan yang diteliti yaitu, melakukan kegiatan *Metode Role Playing* berjumlah 10 orang dengan persentase 66,7%, melakukan kegiatan *Metode Role Playing* sesuai petunjuk berjumlah 9 orang dengan persentase 60%, melakukan kegiatan *Metode Role Playing* tanpa bantuan berjumlah 6 orang dengan persentase 40%, hasil belajar materi Zakat yang dicapai setelah melakukan kegiatan *Metode Role Playing* berjumlah 5 orang dengan persentase 33,3%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar materi Zakat anak yang masih tergolong rendah.

Melihat kondisi tersebut, maka peneliti mengadakan tindakan penelitian perbaikan dengan melakukan tindakan perbaikan 2 siklus. Hasil penelitian perbaikan diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran dikelas sebagaimana paparan berikut ini.

Gambaran hasil pembelajaran siklus I ketika kegiatan penelitian perbaikan pembelajaran dilakukan mengenai hasil belajar anak didik dalam peningkatan hasil belajar materi Zakat dapat dilihat pada grafik berikut

Grafik 2. Hasil Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus I



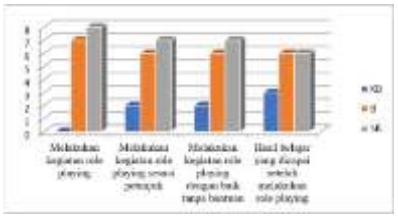
Keterangan : SB = Sangat Baik
B = Baik
KB = Kurang Baik

Hasil kegiatan pembelajaran siklus I pada tabel 7 dan grafik 2 menunjukkan bahwa, anak yang memiliki kemampuan yang baik dan sangat baik pada indikator kegiatan yang diteliti yaitu, melakukan kegiatan *Metode Role Playing* berjumlah 12 orang dengan persentase 80 %, melakukan kegiatan *Metode Role Playing* sesuai petunjuk berjumlah 11 orang dengan persentase 73,3 %, melakukan kegiatan *Metode Role Playing* dengan baik tanpa bantuan berjumlah 10 orang dengan persentase 66,7%, hasil belajar materi Zakat yang

dicapai setelah melakukan kegiatan *Metode Role Playing* berjumlah 9 orang dengan persentase 60 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar materi Zakat anak sudah mulai mengalami peningkatan, tetapi peningkatannya masih jauh dari apa yang diharapkan.

Gambaran hasil pembelajaran siklus II ketika kegiatan penelitian perbaikan pembelajaran dilakukan mengenai hasil belajar anak didik dalam peningkatan hasil belajar materi Zakat dapat dilihat pada grafik berikut :

Garfik III Hasil Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus II



Keterangan : SB = Sangat Baik
B = Baik
KB = Kurang Baik

Hasil kegiatan pembelajaran siklus II pada tabel 9 dan grafik 3 menunjukkan bahwa, anak yang memiliki kemampuan yang baik dan sangat baik pada indikator kegiatan yang diteliti yaitu, melakukan kegiatan *Metode Role Playing* berjumlah 15 orang dengan persentase 100 %, melakukan kegiatan *Metode Role Playing* sesuai petunjuk berjumlah 13 orang dengan persentase 86,7 %, melakukan kegiatan *Metode Role Playing* dengan baik tanpa bantuan berjumlah 13 orang dengan persentase 86,7%, hasil belajar materi Zakat yang dicapai setelah melakukan kegiatan *Metode Role Playing* berjumlah 12 orang dengan persentase 80 %.

Hal ini memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar materi Zakat anak meningkat dari 9 orang dengan persentase 60 %, menjadi 12 orang dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar materi Zakat anak meningkat dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Hasil penilaian kegiatan 15 anak secara keseluruhan peningkatan hasil belajar materi Zakat anak kelompok B melalui kegiatan *Metode Role Playing* adalah, pada kegiatan pra siklus ada 5 orang anak dengan persentase 33,3% yang baik hasil belajar materi Zakatnya. Sedangkan hasil kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada

anak kelompok B yang mengalami peningkatan hasil belajar materi Zakatnya setelah melakukan kegiatan *Metode Role Playing* dengan indikator penilaian baik dan sangat baik terdiri dari 9 orang anak dengan persentase 60 % pada siklus 1, dan 12 orang anak dengan persentase 80 % pada siklus 2. Adapun data keseluruhan hasil penelitian kegiatan yang dilakukan anak kelompok B terlihat dari gambaran hasil belajar anak dalam kegiatan *Metode Role Playing* dengan mencocokkan scenario sesuai arti yang diberikan guru dari mulai pra siklus sampai siklus 2, dapat dilihatkan pada grafik berikut ini:

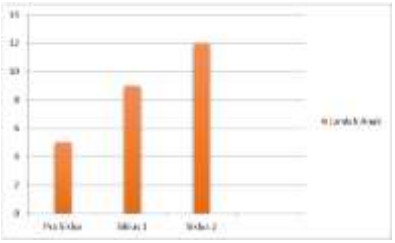
Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas mengenai meningkatkan hasil belajar siswa materi zakat melalui kegiatan Metode Roleplay dapat disimpulkan sebagai berikut:

Kegiatan Metode Roleplay mampu meningkatkan hasil belajar siswa materi Zakat di kelas V SD Negeri 056002 Lorong Ibadah, dan permbelajaran berjalan dengan baik karena tingkat hasil belajar siswa materi Zakat anak juga ikut meningkat. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti.

Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan kegiatan Metode Roleplay mencapai hasil yang baik dengan persentase 80 % siswa kelas V SD Negeri 056002 Lorong Ibadah meningkat hasil belajar siswa materi Zakatnya.

Grafik 4. Hasil Pencapaian Penelitian Siklus 1 – Siklus 2 Mengenai Peningkatan Hasil belajar materi Zakat Anak Melalui Kegiatan *Metode Role Playing*



Pada grafik 4 mengenai hasil keseluruhan dari penelitian kegiatan perbaikan pembelajaran peningkatan hasil belajar materi Zakat anak melalui kegiatan *Metode Role Playing* dari mulai pra siklus sampai siklus II menunjukkan bahwa anak-anak kelompok B yang memiliki hasil belajar materi Zakat pada kondisi prasiklus adalah 5 orang dengan persentase 33,3 %, kemudian pada siklus I terdiri dari

9 orang anak dengan persentase 60 % , dan pada siklus 2 terdiri dari 12 orang anak dengan persentase 80 %.

Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar materi Zakat anak yang dilakukan melalui kegiatan Role Playing meningkat dengan baik

Daftar Pustaka

Aqib, Zainal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: CV. Yrama Widya.

Arikunto, Suharsini. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Daradjat, Z. 1992. *Ilmu Pendidikan Islam.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Daryanto. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Gava Media 2014.

Hasbullah, 2005. *Dasar- Dasar Pendidikan Islam,* cet-IV. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Madrasah. Dalam Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan 2016.

Sardiman, N. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Salim, Ahmad. *Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di*

Yasin, A Fattah. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*. Malang: UIN Malang press 2008.