

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI AKHLAK
TERPUJI UNTUK MENGURANGI KEBOSANAN KELAS V DI SD
NEGERI 44 RAMPOANG KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh

RESQI DIGRAH SUCI RAHMADANI

2102010025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) PALOPO
2025**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI AKHLAK
TERPUJI UNTUK MENGURANGI KEBOSANAN KELAS V DI SD
NEGERI 44 RAMPOANG KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh

RESQI DIGRAH SUCI RAHMADANI

2102010025

Pembimbing :

- 1. Muh. Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si.**
- 2. Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Resqi Digrah Suci Rahmadani
NIM	: 2102010025
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat pergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 19 September 2025

Yang membuat pernyataan




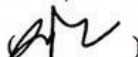
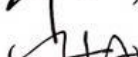


Resqi Digrah Suci. R

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Metode *Role Playing* pada Akhlak Terpuji untuk Mengurangi Kebosanan Kelas V di SD Negeri 44 Rampoang Kota Palopo. yang ditulis oleh Resqi Digrah Suci Rahmadani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010025, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 4 November 2025 M bertepatan dengan 13 Jumadil Awal 1447 H telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 18 November 2025

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	()
2. Prof. Dr. Muhaemin, M.A.	Penguji I	()
3. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	()
4. Muh. Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si.	Pembimbing I	()
5. Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.	Pembimbing II	()

Mengetahui:

Rektor UIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516200003 1 002

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Dr. Andri Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19610608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ (أَمَّا بَعْدُ)

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta, kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Materi Akhlak Terpuji Untuk Mengurangi Kebosanan Kelas V di SD Negeri 44 Rampoang Kota Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad Saw. kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga akhir hayat. Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak. Penulis dengan penuh ketulusan dan keikhlasan mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Pengembangan kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. Selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi

Umum, Perencanaan dan keuangan, serta Dr. Takdir, S.H.,M.H. selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahapteserta didikan dan kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo beserta Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Dr. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta seluruh staf prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Muh. Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si. dan Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam meyelesaikan skripsi ini.
6. Prof. Dr. Muhaemin, M.A. dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Selaku Penguji I dan Penguji II yang telah banyak memberi arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di UIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Zainuddin, S.E., M.Ak. Selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup UIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Keluarga besar SD Negeri 44 Rampoang yang sudah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Terkhusus kepada kedua orang tua saya tercinta ayahanda Almarhum Muh. Akis Radi dan ibu saya Hasriyani B, yang telah banyak berkorban dalam mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang. Serta ketiga saudara saya Nurul, Isar, dan Kila yang selalu mendoakan, semoga Allah membalas semua pengorbanan kalian dengan hadiah Jannah-Nya.
11. Kepada saudari tak sedarah saya Wanda Permatasari, terimakasih atas segala bantuan serta dukungan yang telah diberikan selama proses penyelesaian skripsi ini.
12. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo angkatan 2021 terutama kelas PAI A yang selama ini membantu dan memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keikhlasan kepada pihak-pihak terkait dan bernilai ibadah serta mendapatkan pahala dari Allah Swt. Amin.

Palopo, 15 September 2025

Penulis,

Ressqi Digrah Suci. R
NIM.2102010025

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>Fathah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ اِيْ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	a dan i
اُ اُوْ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ اِيْ اُوْ	<i>Fathah dan Alif atau Ya'</i>	Ā	a dan garis di atas
اِ	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	i dan garis di atas
اُ	<i>Dammah dan Wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh: مَاتَ

رَمَى : *māta*

قِيلَ : *ramā*

يَمُوتُ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (-ّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

نُعِمَ : *nu'ima*

عَدُوَّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيَّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيَّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (*az-zalzalah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

syarḥ al-Arba’īn al-Nawāwī

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ dīnullāh بِاللهِ billāh

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ hum fī raḥmmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-

Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd,

Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = *subhānahū wa ta'ālā*

Saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

QS.../...:4 = QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4

HR = Hadis Riwayat

SD = Sekolah Dasar

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR AYAT.....	
DAFTAR HADIS	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR LAMPIRAN	
ABSTRAK	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian Yang Relevan	10
B. Landasan Teori	12
C. Kerangka Pikir	27
D. Hipotesis Tindakan.....	29

BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Prosedur Penelitian	30
C. Sasaran Penelitian	34
D. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	34
A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan Hasil Penelitian	60
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Implikasi	66
C. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan ayat 1 Q.S Al-Mujadalah ayat 11	3
Kutipan ayat 2 Q.S Al-Maidah ayat 31	16
Kutipan ayat 3 Q.S Al-Kahfi ayat 60-65.....	17
Kutipan ayat 2 Q.S Al-Qalam ayat 1-4	25

DAFTAR HADIS

Kutipan Hadis 1 H.R Ahmad	26
---------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya.....	12
Tabel 3.1 Times table penelitian	25
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen angket kebosanan belajar peserta didik.....	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen observasi belajar peserta didik	30
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen observasi guru	30
Tabel 3.5 Skala likert	32
Tabel 3.6 Kategori hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik.....	30
Tabel 3.7 Skala guttman.....	33
Tabel 4.1 Hasil angket terkait kebosanan belajar peserta didik pra siklus.....	37
Tabel 4.2 Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik siklus I	42
Tabel 4.3 Hasil observasi guru siklus I	46
Tabel 4.4 Hasil angket pernyataan peserta didik siklus I.....	46
Tabel 4.5 Masalah dan Solusi	48
Tabel 4.6 Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik siklus II	53
Tabel 4.7 Hasil observasi aktivitas guru siklus II	55
Tabel 4.8 Hasil angket pernyataan peserta didik siklus II	58
Tabel 4.9 Hasil penelitian antar siklus	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir.....	22
Gambar 3.1 Denah Lokasi SDN 44 Rampoang kota Palopo	24
Gambar 3.2 Langkah-langkah PTK	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara pra siklus

Lampiran 2 Administrasi

Lampiran 3 Lembar validasi instrumen penelitian

Lampiran 4 Instrumen penelitian

Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran

Lampiran 6 Data hasil penelitian

ABSTRAK

Resqi Digrah Suci Rahmadani, 2025. “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Materi Akhlak Terpuji Untuk Mengurangi Kebosanan Kelas V SD Negeri 44 Rampoang Kota Palopo” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Muh. Hajarul Aswad A dan Makmur.

Skripsi ini membahas tentang Penerapan Metode *Role Playing* Pada Materi Akhlak Terpuji Untuk Mengurangi Kebosanan Kelas V di SD Negeri 44 Rampoang Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui bagaimana aktivitas belajar peserta didik kelas V melalui penerapan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji. 2) mengetahui apakah penerapan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji dapat mengurangi kebosanan kelas V.

Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), lokasi penelitian di SD Negeri 44 Rampoang Kota Palopo. Waktu penelitian pada tanggal 15 Juli s/d 31 Juli 2025, dengan dua siklus setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 44 Rampoang Kota Palopo yang berjumlah sebanyak 20 orang. Data diperoleh dari hasil angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dimana pada siklus I mencapai persentase 88% dengan kategori (baik) kemudian mengalami peningkatan pada siklus II aktivitas belajar peserta didik mencapai 94% dengan kategori (sangat baik), pada siklus II peserta didik terlihat lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui metode *Role Playing*. 2) Penggunaan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji terbukti dapat mengurangi kebosanan belajar kelas V, pada pra siklus hasil angket terkait kebosanan belajar peserta didik kelas V mencapai persentase 85%. Setelah dilaksanakan penelitian pada siklus I melalui penerapan metode *Role Playing*, hasil angket pernyataan terkait kebosanan belajar peserta didik berkurang menjadi 40%. Setelah dilakukan perbaikan dan penyesuaian pada siklus II, hasil angket terkait kebosanan belajar peserta didik berkurang menjadi 15%.

Kata Kunci: Akhlak Terpuji, Kebosanan, Metode Role Playing

Diverifikasi oleh UPB



ABSTRACT

Resqi Digrah Suci Rahmadani, 2025. *“The Implementation of the Role Playing Method in Noble Character Material to Reduce Boredom among Fifth Grade Students at SD Negeri 44 Rampoang, Palopo City”*. Undergraduate Thesis, Department of Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Palopo. Supervised by Muh. Hajarul Aswad A and Makmur.

This thesis discusses the application of the role-playing method in teaching the topic of noble character (akhlak terpuji) to reduce boredom among fifth-grade students at SD Negeri 44 Rampoang, Palopo City. The objectives of this study are: (1) to examine the learning activities of fifth-grade students through the implementation of the role-playing method in teaching noble character, and (2) to determine whether the application of the role-playing method can reduce learning boredom among fifth-grade students.

This research employed a Classroom Action Research (CAR) design and was conducted at SD Negeri 44 Rampoang, Palopo City. The study took place from July 15 to July 31, 2025, consisting of two cycles, with each cycle comprising two meetings. The research subjects were twenty fifth-grade students. Data were collected through questionnaires and observations. The data analysis techniques used were qualitative data analysis and quantitative data analysis.

The findings of the study indicate that: (1) Students' learning activities improved from Cycle I to Cycle II. In Cycle I, student activity reached 88% (categorized as “good”), and increased to 94% in Cycle II (categorized as “very good”). In Cycle II, students were more enthusiastic and actively engaged in the learning process through the role-playing method. (2) The use of the role-playing method in teaching noble character effectively reduced learning boredom among fifth-grade students. Before the intervention (pre-cycle), the questionnaire results showed that students' learning boredom reached 85%. After the implementation of the role-playing method in Cycle I, the level of boredom decreased to 40%. Following improvements and adjustments made in Cycle II, the boredom level further decreased to 15%.

Keywords: Noble Character, Learning Boredom, Role-Playing Method

Diverifikasi oleh UPB



الملخص

رزقي ديغراه سوتشي رحاداني، 2025. "تطبيق طريقة التمثيل (Role Playing) في موضوع الأخلاق المحمودة للحدّ من ملل الدرس عند طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية 44 رامبوآنج بمدينة فالوفو"، رسالة جامعية، في شعبة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف: محمد حجر الأسود أ.، ومعمور.

تبحث هذه الرسالة في تطبيق طريقة التمثيل في موضوع الدرس عن الأخلاق المحمودة للحدّ من شعور الملل في الدرس لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية 44 رامبوآنج بمدينة فالوفو. وتهدف هذه الدراسة إلى: (1) معرفة نشاط تعلّم طلبة الصف الخامس من خلال تطبيق طريقة التمثيل في موضوع الأخلاق المحمودة. (2) معرفة ما إذا كان تطبيق طريقة التمثيل في موضوع الأخلاق المحمودة يمكن أن يقلّل من ملل الدرس لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة. استخدم هذا البحث منهج البحث الإجرائي الصفي، وتمّ تنفيذ الدراسة في المدرسة الابتدائية الحكومية 44 رامبوآنج بمدينة فالوفو. أُجريت الدراسة خلال المدة من 15 يوليو إلى 31 يوليو 2025، وذلك في دورتين، يضمّ كلّ منهما لقائين. أما وحدات البحث فهي طلبة الصف الخامس في المدرسة المذكورة، وعددهم 20 طالبًا. وجمعت البيانات من خلال الاستبانة والملاحظة، واعتمدت الدراسة على التحليلين النوعي والكمّي للبيانات. أظهرت نتائج البحث ما يلي: (1) شهد نشاط تعلّم الطلبة تحسّنًا من الدورة الأولى إلى الدورة الثانية؛ حيث بلغت نسبة النشاط في الدورة الأولى 88% ضمن مستوى (جيد)، ثم ارتفعت في الدورة الثانية لتصل إلى 94% ضمن مستوى (جيد جدًا). كما بدا الطلبة في الدورة الثانية أكثر حماسًا وتفاعلاً في الأنشطة التعليمية من خلال طريقة التمثيل. (2) ثبت أن استخدام طريقة التمثيل في موضوع الأخلاق المحمودة قادر على تقليل شعور الملل لدى طلبة الصف الخامس؛ إذ بلغت نسبة الملل وفق الاستبانة في المرحلة القبلية 85%. وبعد تطبيق طريقة التمثيل في الدورة الأولى انخفضت النسبة إلى 40%. وبعد إجراء التحسينات والتعديلات في الدورة الثانية، انخفضت نسبة الملل إلى 15%.

الكلمات المفتاحية: الأخلاق المحمودة، الملل، طريقة التمثيل.

تم



التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan program pendidikan melalui proses belajar mengajar di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: siswa, kurikulum, tenaga kependidikan, biaya, sarana dan prasarana serta faktor lingkungan. Apabila faktor-faktor tersebut dapat terpenuhi sudah tentu akan memperlancar proses belajar-mengajar, akan menunjang pencapaian hasil belajar yang maksimal sehingga akan meningkatkan mutu pendidikan.¹

Belajar dan mengajar merupakan dua sisi mata uang yang sama dalam dunia pendidikan. Membaca, menulis, dan berhitung merupakan contoh pengetahuan akademis. Kemampuan sosial dan emosional, seperti empati dan pengendalian diri, adalah contoh keterampilan sosial. Dengan lebih banyak pengetahuan, seseorang dapat melihat dunia dengan lebih jelas, membuat pilihan yang lebih bijaksana, dan mempunyai dampak yang lebih besar pada masyarakat.²

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia yaitu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Menyatakan bahwa undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang

¹Hisbullah Hisbullah dan Firman Firman, "Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar," *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2019): 100–113, <https://doi.org/10.30605/cjpe.2.2.2019.231>.

²Munir Yusuf, *Pengantar Pendidikan*, ed. oleh Dodi Ilham (Lembaga Penerbitan Kampus IAIN Palopo, 2018), 7, <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/5829/>.

Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.³ Jadi dapat dipahami bahwa pendidikan bertujuan untuk membantu proses pendewasaan terhadap peserta didik, sehingga mampu untuk melakukan sesuatu untuk menjalani kehidupan secara wajar dan juga mampu untuk menentukan apa yang harus dilakukan dalam rangka menatap masa depan.

Pendidikan adalah proses transformatif yang melibatkan modifikasi perilaku individu dan kelompok melalui pengajaran dan pendampingan. Pendidikan merupakan aspek kunci kebutuhan manusia dan menjadi tolak ukur kemajuan dan pertumbuhan suatu bangsa. Tujuan dari proses pendidikan adalah untuk menumbuhkan individu yang memiliki kecakapan nilai-nilai etika yang luhur.⁴ Istilah pendidikan dalam Islam dikenal dengan sebutan “*Tarbiyah*” yang berarti pendidikan, *al-Ta’lim* yang berarti pengajaran dan *al-Ta’dlib* yang diartikan pendidikan sopan santun. Maka, jelaslah bahwa pendidikan berorientasi pada mendidik dan mengajarkan secara tentang nilai-nilai sopan santun dalam hidup bermasyarakat melalui proses sosialisasi.⁵

Mencari ilmu adalah kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap Muslim, menurut Islam. Al-Qur'an menekankan pentingnya memperoleh pengetahuan melalui penjelasannya tentang orang yang menuntut ilmu, sebagaimana dalam Qur'an surah Al-Mujadalah/58:11

³UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia, News, 17 Mei 2023, <https://mutucertification.com/uu-no-20-tahun-2003-sistem-pendidikan/>.

⁴Makmur, dkk., “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Rohani Islam di SMAN 2 Palopo | Jurnal Pendidikan Refleksi,” diakses 9 Agustus 2025, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/293>.

⁵Makmur dan Hadi Pajariantono, *Pendidikan Karakter Di Perguruan Tinggi Islam: (Model Character Building Training)*, 1 ed. (LPPI UM Palopo, 2023), 12:17.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

١١

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”. (Q.S. Al-Mujadalah/58:11).⁶

Wahai orang-orang yang membenarkan Allah dan RasulNya serta melapangkan majelis untuk sebagian yang lain, maka lakukanlah, niscaya Allah akan melapangkan untuk kalian di dunia dan akhirat. Bila kalian wahai orang-orang yang beriman, diminta agar bangkit dari majelis kalian untuk sesuatu hajat yang mengandung kebaikan bagi kalian, maka bangkitlah. Allah akan meninggikan kedudukan orang-orang beriman yang ikhlas di antara kalian. Allah meninggikan derajat ahli ilmu dengan derajat-derajat yang banyak dalam pahala dan derajat meraih keridhaan. Allah Maha teliti terhadap amal-amal kalian, tidak ada sesuatu yang samar bagiNya, dan Dia akan membalas kalian atasnya. Ayat ini menyanjung kedudukan para ulama dan keutamaan peserta didik, serta ketinggian derajat peserta didik.⁷

⁶Kementrian Agama RI, A-Qur'an dan Terjemahnya, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018),h. 795.

⁷Hikmat Basyir dkk., *Tafsir Muyassar 2 Memahami Al-Qur'an dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah* (Darul Haq, Jakarta, t.t.), 785.

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas peserta didik secara menyeluruh, mengaktifkan peserta didik, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan. Pembelajaran yang ideal hanya mungkin terjadi jika didukung oleh guru yang ideal.⁸ Sehingga dapat dipahami bahwa dalam proses pembelajaran di kelas guru dan peserta didik harus saling berkolaborasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Sistem Pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di Indonesia umumnya masih banyak yang menggunakan metode konvensional. Hal ini karena belum adanya kreativitas yang dilakukan oleh guru dalam penggunaan metode pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Biasanya guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan hafalan sehingga membuat peserta didik bosan dalam mengikuti pembelajaran. Biasanya setiap peserta didik lebih suka mencoba hal baru dan setiap peserta didik pasti memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, ada yang super aktif ada yang sedang ada juga peserta didik yang masih pasif.⁹

Sebuah fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih adanya peserta didik yang belum ikut serta berpartisipasi secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung karena peserta didik merasa pembelajaran terkesan masih belum membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar.¹⁰ Kurangnya dorongan dan

⁸Sun Haji, "Pembelajaran Tematik Yang Ideal Di SD/MI," *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI* 2, no. 1 (2015): 56–69, <https://doi.org/10.69896/modeling.v2i1.47>.

⁹Syamsu Sanusi dkk., "Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung di Sekolah Dasar | Jurnal Sinestesia," diakses 9 Agustus 2025, <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/304>.

¹⁰Hasriadi, *Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi*, 12, No.1, 2022 (t.t.).

pemberian metode belajar yang interaktif seperti metode *Role Playing* juga menjadi salah satu penyebabnya serta materi pelajaran yang tidak relevan atau membosankan dapat menyulitkan peserta didik untuk memperhatikan kelas.

Sebagaimana yang dialami para peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 44 Rampoang kota Palopo, pada saat melakukan observasi dikelas V peneliti mengamati bahwa selama proses belajar berlangsung, ada beberapa metode belajar yang diterapkan oleh guru namun, tidak sedikit dari peserta didik yang terlihat kurang memperhatikan materi yang dibawakan oleh guru, para peserta didik terlihat merasa bosan sehingga peserta didik lebih banyak bermain dan tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, terlihat juga peserta didik lebih pasif dan kurang terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Penyebab utama dari permasalahan tersebut adalah kurangnya penerapan metode pengajaran yang inovatif karena terkesan monoton, dimana metode yang digunakan hanya berfokus pada guru, metode yang diterapkan masih bersifat konvensional. Sehingga peserta didik sering merasa bosan dan terkadang tidak fokus pada saat proses pembelajaran. Pernyataan ini juga didukung oleh hasil wawancara bersama dengan ibu Elis Kusmiaty R, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang menyatakan bahwa hanya ada beberapa metode yang digunakan contohnya seperti metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Selain itu metode interaktif seperti *Role Playing* belum pernah diterapkan oleh guru. Untuk lebih detailnya hasil wawancara tersebut dapat dilihat pada lampiran (1).

Salah satu penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *Role Playing* atau bermain peran efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa. Penelitian ini mengarah pada penelitian terdahulu, penelitian tersebut dilakukan menggunakan metode PTK atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dilakukan di MI Mazraatul Ulum 01 Paciran Lamongan, peneliti menggunakan objek kelas V untuk mengetahui bagaimana peran metode *Role Playing* dalam pembelajaran akidah akhlak dan menguji apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, penelitian diterapkan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang dimana setiap siklusnya membawa perubahan dan hasil presentase ketuntasannya mengalami kenaikan secara relevan.¹¹

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu, penelitian tersebut hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar serta motivasi, belum secara khusus meneliti aspek kebosanan belajar yang sering muncul pada siswa sekolah dasar, penelitian ini juga menggunakan kombinasi data kuantitatif dan kualitatif (angket, observasi, dan wawancara singkat) agar dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang efektivitas metode tersebut.

Penelitian ini penting bagi peserta didik karena dapat mengurangi kebosanan belajar melalui penerapan metode *Role Playing* yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berperan aktif dalam memerankan situasi nyata, sehingga meningkatkan pemahaman, kepercayaan diri, dan kerja

¹¹Farich Purwantoro dan Nuntupa, "Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Akidah Akhlak," *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 1 (2021): 1–18, <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i1.579>.

sama antar teman. Bagi guru, penelitian ini menjadi acuan untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif dan berpusat pada peserta didik, sekaligus memberikan gambaran nyata tentang efektivitas metode *Role Playing* dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Penggunaan *Role Playing* merupakan hal yang lumrah dalam paradigma pembelajaran berbasis pengalaman, dalam metode *Role Playing* peserta didik memerankan skenario hipotetis sebagai peran yang telah ditentukan, baik itu menggambarkan tokoh-tokoh sejarah atau melangkah ke dalam skenario kehidupan nyata. Peserta didik akan memainkan peran karakter yang relevan dalam suasana pembelajaran.¹²

Peserta didik mampu lebih memahami dan menerapkan konsep-konsep yang peserta didik pelajari melalui *Role Playing* karena mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam situasi praktis. Peserta didik mendapat kesempatan untuk terlibat dalam *Role Playing* sebagai bagian dari paradigma pembelajaran berdasarkan pengalaman, yang membantu peserta didik mengasah keterampilan sosial, kemampuan pemecahan masalah, kapasitas kreatif, dan kemampuan komunikasi interpersonal.

Berdasarkan pernyataan di latar belakang tersebut, maka penelitian ini diberi judul “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Materi Akhlak Terpuji Untuk Mengurangi Kebosanan Kelas V di SD Negeri 44 Rampoang Kota Palopo”

¹²Enas Abdulrahman Alrehaili dan Hussein Al Osman, “Permainan serius bermain peran realitas virtual untuk pembelajaran berdasarkan pengalaman,” *Lingkungan Pembelajaran Interaktif* 30, no. 5 (19 Mei 2022): 922–35, <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1703008>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diberikan, maka permasalahan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik kelas V melalui penerapan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji?
2. Apakah penerapan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji dapat mengurangi kebosanan belajar peserta didik kelas V?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan pada rumusan masalah, berikut adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Mengetahui aktivitas belajar peserta didik kelas V melalui penerapan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji.
2. Mengetahui apakah penerapan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji dapat mengurangi kebosanan kelas V.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, mamfaat untuk peserta didik dan mamfaat untuk guru.

Manfaat untuk peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Penelitian mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang memungkinkan pembelajaran aktif dan mendalam.
2. Penelitian ini berpotensi meningkatkan minat peserta didik dan menurunkan tingkat kebosanan serta memberikan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.
3. *Role playing* juga dapat membantu peserta didik mempelajari lebih lanjut tentang apa yang dipelajarinya.

Manfaat untuk guru adalah sebagai berikut:

1. Pendidik dapat memperluas wawasannya dengan mempelajari potensi *Role Playing* dalam pembelajaran dikelas.
2. Penelitian ini dapat menginformasikan pengembangan dan penerapan praktik pedagogi yang menarik dan sukses di kelas.
3. Guru juga dapat menjadikan penelitian ini untuk mengembangkan strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Putri Sayekti Hamidiyah dan Aida Putri (2022). Dengan judul karya “Implementasi metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PAI”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode ini dapat membantu anak-anak mengembangkan sifat-sifat seperti menghormati orang lain, percaya diri, dan bertanggung jawab sekaligus meningkatkan kapasitas kreatif peserta didik.¹³
2. Penelitian yang ditulis oleh Yuli Maulidia (2022). Dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV” Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran subtema pekerjaan disekitarku.¹⁴
3. Penelitian yang ditulis oleh Nia Kurnia, dkk (2023). Dengan judul “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari” Adapun hasil penelitiannya yaitu penggunaan metode *Role Playing*

¹³Siskha Putri Sayekti dan Aida Putri, “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PAI,” *Koordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Keagamaan Islam* 21, no. 1 (16 Agustus 2022): 136–43, <https://doi.org/10.15408/kordinat.v21i1.27673>.

¹⁴Yuli Maulidia, “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD | Maulidiyah | Jurnal Ilmiah Mandala Education,” diakses 18 Desember 2024, <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/2754>.

berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung.¹⁵

Adapun dari ketiga penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan dan perbedaan tersebut dirumuskan dalam sebuah tabel dibawah ini.

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya

NO	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Putri Sayekti Hamidiyah dan Aida Putri (2022) “Implementasi metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran PAI”	Persamaannya yaitu, sama-sama menggunakan metode yang sama yaitu <i>Role Playing</i> , dan Mata pelajaran yang di fokuskan juga pendidikan agama Islam.	Perbedaannya yaitu, Tujuan dari penelitian terdahulu untuk mengembangkan strategi <i>Role Playing</i> dalam kurikulum PAI, sedangkan peneliti berfokus untuk mengurangi kebosanan dalam pembelajaran akhlak terpuji. Tingkat penelitian terdahulu berada pada tingkat SMA/MA sedangkan peneliti pada tingkat SD, kemudian jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian PTK.
2.	Yuli Maulidia (2022) “Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa	Persamaannya yaitu, metode yang digunakan adalah metode <i>role playing</i> . Kemudian tingkat penelitiannya juga di Sekolah Dasar.	Perbedaannya yaitu, tujuan penelitian sebelumnya adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar subtema pekerjaan di sekitarku, sedangkan peneliti memiliki tujuan

¹⁵Nia Karnia dkk., “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari,” *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023): 2, <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>.

NO	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
	Kelas IV”		penerapan metode <i>role playing</i> untuk mengurangi kebosanan dalam pembelajaran akhlak terpuji. Kemudian objek penelitian sebelumnya adalah kelas IV sedangkan peneliti yaitu kelas V, dan jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian PTK.
3.	Nia Kurnia, dkk., (2023) “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari”	Persamaannya yaitu, metode yang digunakan sama seperti metode yang digunakan oleh peneliti yaitu <i>metode Role Playing</i> . Kemudian Tingkat penelitiannya juga berada pada jenjang Sekolah Dasar.	Perbedaannya yaitu, tujuan dari penelitian terdahulu adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas, sedangkan peneliti untuk mengurangi kebosanan siswa. Kemudian objek dan tempat penelitiannya berbeda dengan peneliti dan jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian PTK.

B. Landasan Teori

1. Pendidikan Islam (Tarbiyah, Ta’lim, dan Ta’dib)

Menurut Madona Agustin Sari mengatakan bahwa *Tarbiyah*, *Ta’lim*, dan *Ta’dib* adalah konsep-konsep pendidikan dalam Islam yang saling melengkapi. *Tarbiyah* menekankan pada pembentukan karakter, moralitas, dan spiritualitas individu dengan fokus utama pada pengembangan kepribadian dan akhlak sesuai nilai-nilai Islam. Tujuannya adalah agar individu dapat menjadi manusia yang lebih baik dan mendekat kepada Allah Swt. Sementara itu, *Ta’lim* berkaitan

dengan penyampaian pengetahuan dan pemahaman agama Islam kepada individu, sedangkan *Ta'dib* lebih menekankan pada tata krama, etika, dan perilaku sosial, dengan fokus utama pada pembentukan perilaku yang baik, sopan santun, dan akhlak yang benar dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai Islam.¹⁶

Berdasarkan pembahasan tersebut Pendidikan agama islam tidak bisa lepas dari konsep *Tarbiyah*, *Ta'lim*, dan *Ta'dib* dimana konsep-konsep ini berhubungan satu sama lain, dalam upaya menciptakan generasi yang berkarakter dengan berbagai tantangan sosial, teknologi, dan nilai-nilai yang berubah dengan cepat seiring berjalannya waktu, dalam konsep tersebut juga orang tua juga berperan menjadi pendukung sekolah dalam upaya pembentukan karakter peserta didik.

2. Pembelajaran Aktif dan Kolaboratif

Pembelajaran aktif dan kolaboratif merupakan dua metode instruksional yang telah menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran aktif adalah pendekatan yang memerlukan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran peserta didik sendiri, bukan sekedar menjadi pendengar pasif. Konsep ini didasarkan pada gagasan bahwa peserta didik akan memahami dan mengingat materi lebih baik jika peserta didik berinteraksi dengannya secara langsung dan berkontribusi pada

¹⁶Madona Agustin Sari, "Perbandingan Konsep Tarbiyah, Ta'lim, Dan Ta'dib," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 1 (2024): 14–22, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i1.611>.

pembentukan pengetahuan peserta didik sendiri.¹⁷ Pembelajaran kolaboratif adalah metode yang menekankan pentingnya kerja tim dan interaksi antar peserta didik. Dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif, peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama dan saling mendukung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif dan kolaboratif sering kali diintegrasikan dalam pendekatan pedagogis yang sama. Ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran peserta didik dan bekerja sama dengan teman sekelas, peserta didik lebih mungkin untuk merasa terlibat dan termotivasi untuk belajar.¹⁸

Menurut Piaget, pembelajaran adalah proses aktif dimana peserta didik membangun pengetahuan peserta didik sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Peserta didik tidak hanya menerima informasi pasif, tetapi peserta didik harus aktif dalam membangun pemahaman peserta didik sendiri.¹⁹ Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Konsep "zona perkembangan proksimal" (ZPD) menunjukkan bahwa peserta didik dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan dan dukungan dari orang lain, seperti guru atau teman sebaya.²⁰

Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dalam praktiknya, strategi pembelajaran aktif dan kolaboratif dapat melibatkan berbagai kegiatan, seperti diskusi kelompok, proyek kelompok, belajar berbasis masalah, dan permainan

¹⁷Munir Yusuf, *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini* (Selat Media, 2023), 91.

¹⁸Yusuf, *Inovasi Pendidikan Abad-21*, 92.

¹⁹Jean Piaget dan M. T. Cook, "The origins of intelligence in children (p. 419)," *New York, NY, US: WW Norton & Co*, 1952, <https://scholar.google.com>.

²⁰Lev Semenovich Vygotsky, *The collected works of LS Vygotsky: Problems of the theory and history of psychology*, vol. 3 (Springer Science & Business Media, 1987), <https://books.google.com>.

peran. Misalnya, guru dapat memberi peserta didik skenario atau masalah yang harus peserta didik selesaikan sebagai tim. Peserta didik akan perlu untuk berbagi ide, mempertimbangkan sudut pandang teman tim peserta didik, dan bekerja bersama untuk mencapai solusi.

3. Metode *Role Playing*

Role playing (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Uno menyatakan metode bermain peran dikembangkan oleh George Shafteel dengan anggapan bahwa melalui kegiatan ini, peserta didik bisa terdorong untuk mengungkapkan perasaan peserta didik dan menjadi lebih sadar terhadap situasi kehidupan nyata lewat keterlibatan secara spontan yang disertai dengan analisis.²¹ Dapat dipahami bahwa metode *Role Playing* adalah sebuah metode belajar bagi peserta didik yang dilakukan dengan cara bermain peran untuk menghasilkan pengalaman nyata sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam banyak materi yang dapat dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Tentu saja materi yang akan dijadikan materi bermain peran adalah bersumber dari Al-Qur'an dan As-Sunnah. Secara umum materi yang dapat menggunakan metode bermain peran lebih banyak digunakan dalam mata pelajaran akhlak, sejarah Islam, fikih, serta Al-Qur'an, dan hadis. Dalam materi akhlak, ada materi akhlak terpuji dan tercela

²¹Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*, 1 ed. (Bumi Aksara, t.t.).

keduanya bisa dilakukan untuk memahami gambaran nyata tentang perilaku kehidupan manusia dan gambaran konkret dari suatu masalah. Untuk materi akhlak terpuji, dapat disampaikan tentang sabar menghadapi musibah dan ujian kehidupan lainnya.²²

Beberapa ayat dalam Al-Qur'an yang memiliki keterkaitan dengan metode pembelajaran melalui *Role Playing* ini, diantaranya yaitu:

1) Qur'an Surah Al-Maidah [5]:31

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يُؤِيلَىٰ أَعْجَزْتُ
أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِيَ سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Terjemahnya:

“Kemudian, Allah mengirim seekor burung gagak untuk menggali tanah supaya Dia memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana cara mengubur mayat saudaranya. (Qabil) berkata, “Celakalah aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat mengubur mayat saudaraku?” Maka, jadilah dia termasuk orang-orang yang menyesal.” (Q.S. Al-Maidah/5:31).²³

Seusai Qabil membunuh saudaranya, ia belumlah tahu tindakan yang harus ia perbuat dengan jasadnya. Kemudian Allah mengirim seekor burung gagak yang menggali-gali lubang di tanah untuk mengubur burung gagak yang telah mati di dalamnya, untuk menunjukkan kepada Qabil bagaimana mengubur jasad saudaranya, Qabil terperangah dan berkata, pukah aku tidak mampu melakukan seperti yang diperbuat oleh gagak sehingga aku dapat mengubur mayat

²²Syukri, *Metode Khusus Pendidikan dan Pembelajaran Agama Islam* (2021, t.t.), 150.

²³Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 150

saudaraku?" Kemudian dia pun pengubur saudaranya, lalu Allah menghukumnya dengan penyesalan lah sebelumnya dia kembali dengan memikul kerugian.²⁴

Ayat ini dianggap sebagai salah satu dasar dari metode *Role Play* (bermain peran) dalam konteks pendidikan Islam karena menunjukkan fungsi kisah dan sejarah dalam menyampaikan pengajaran. Melalui simulasi yang menyenangkan, *Role Play* yang berakar pada kisah Al-Maidah ayat 31 ini dapat membantu peserta didik memahami konsekuensi tindakan, menumbuhkan empati, dan membentuk karakter yang lebih baik.

2) Qur'an Surah Al-Kahfi [18]:62-65

فَلَمَّا جَاوَزَا قَالَ لِفَتَاهُ إِنِّي جَدَاءٌ لَقَدْ لَقِينَا مِنْ سَفَرِنَا هَذَا نَصَبًا ﴿٦٢﴾ قَالَ أَرَأَيْتَ إِذْ
 أَوْنَيْنَا إِلَى الصَّخْرَةِ فَإِنِّي نَسِيتُ الْحُوتَ وَمَا أَنسَيْنِيهِ إِلَّا الشَّيْطَانُ أَنْ أَذْكُرَهُ ۚ وَاتَّخَذَ
 سَبِيلَهُ ۚ فِي الْبَحْرِ عَجَبًا ﴿٦٣﴾ قَالَ ذَلِكَ مَا كُنَّا نَبْعُ فَارْتَدَّ عَلَىٰ آثَارِهِمَا قَصَصًا
 ﴿٦٤﴾ فَوَجَدَا عَبْدًا مِّنْ عِبَادِنَا آتَيْنَاهُ رَحْمَةً مِّنْ عِنْدِنَا وَعَلَّمْنَاهُ مِمَّنْ لَّدُنَّا عِلْمًا ﴿٦٥﴾

Terjemahnya:

62 “Maka ketika peserta didik telah melewati (tempat itu), Musa berkata kepada pembantunya, “Bawalah kemari makanan kita; sungguh kita telah merasa letih karena perjalanan kita ini.” 63. Dia (pembantunya) menjawab, “Tahukah engkau ketika kita mencari tempat berlindung di batu tadi, maka aku lupa (menceritakan tentang) ikan itu dan tidak ada yang membuatku lupa untuk mengingatkannya kecuali setan, dan (ikan) itu mengambil jalannya kelaut dengan cara yang aneh sekali. 64. Dia (Musa) berkata, “Itulah (tempat) yang kita cari.” Lalu keduanya kembali,

²⁴Hikmat Basyir dkk., *Tafsir Muyassar I Memahami Al-Qur'an dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah* (Darul Haq, Jakarta Berilmu Sebelum Berucap dan Berbuat, t.t.), 332–333.

mengikuti jejak peserta didik semula, 65. Lalu peserta didik berdua bertemu dengan seorang hamba di antara hamba-hamba Kami, yang telah Kami berikan rahmat kepadanya dari sisi Kami, dan yang telah Kami ajarkan ilmu kepadanya dari sisi Kami.” (Q.S. Al-Kahfi/18:62-65)²⁵

Maka tatkala peserta didik meninggalkan tempat yang di situ peserta didik melalaikan ikan, Musa merasakan lapar. Dia pun berkata kepada pelayan nya, "Bawalah ke mari makan siang kita. Sungguh kita telah mengalami kelelahan dalam perjalanan kita ini." Dia (pembantu itu) menjawab, "Ingatkah kamu tatkala kita mencari tempat berlindung di batu tadi? Maka sesungguhnya aku lupa (menceritakan tentang ikan itu dan tidak ada yang membuatku lupa untuk menceritakannya kecuali setan; ikan yang mati) itu (hidup kembali dan) telah mengambil jalannya ke laut dengan cara yang menakjubkan. Maka tatkala peserta didik meninggalkan tempat yang di situ peserta didik melalaikan ikan, Musa merasakan lapar. Dia pun berkata kepada pelayan nya, "Bawalah ke mari makan siang kita. Sungguh kita telah mengalami kelelahan dalam perjalanan kita ini."²⁶

Dia (pembantu itu) menjawab, "Ingatkah kamu tatkala kita mencari tempat berlindung di batu tadi? Maka sesungguhnya aku lupa (menceritakan tentang ikan itu dan tidak ada yang membuatku lupa untuk menceritakannya kecuali setan; ikan yang mati) itu (hidup kembali dan) telah mengambil jalannya ke laut dengan cara yang menakjubkan. Pelayannya berkata kepadanya, "Apakah engkau ingat ketika kita menepi ke sebuah batu tempat kita beristirahat di sana? sesungguhnya aku lupa memberitahumu apa yang terjadi pada ikan tersebut, dan tidakkah ada

²⁵Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 412-413

²⁶Basyir dkk., *Tafsir Muyassar 2 Memahami Al-Qur'an dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*, 920.

yang melupakanku untuk mengabarkannya kepadamu kecuali insan Sesungguhnya ikan yang mati itu telah muncul padanya tanda-tanda Musa berkata, "Apa yang terjadi itulah yang sedang kita cari-cari karena sesungguhnya itulah pertanda bagiku tentang tempat hamba yang halih itu. Maka peserta didik kembali menelusuri jejak jejak langkah peserta didik hingga sampai ke tempat batu tersebut. ke supan dan melompat ke laut dan mengambil jalannya menuju ke dalam laut. Dan kejadian itu adalah perkara yang begitu menakjubkan. Maka peserta didik berdua menjumpai seorang hamba yang shalih dari hamba-hamba Kami, yaitu Khadhir, seorang nabi dari nabi-nabi Allah dan telah diwafatkan Allah, yang telah Kami berikan padanya rahmat dari sisi Kami dan Kami telah ajarkan kepadanya ilmu yang agung dari sisi kami.²⁷

Musa menjalani pembelajaran berbasis peran (role) ia menjadi murid yang mengalami langsung situasi sulit, lalu merefleksikannya. Pada tersebut, mengandung nilai pembelajaran yang efektif melalui peran aktif dan refleksi pengalaman. Guru menuntun peserta didik untuk mengalami, memahami, lalu menyimpulkan makna nilai sesuai metode *Role Playing*.

Peserta didik diharapkan mengambil peran karakter tertentu dalam pembelajaran bermain peran. Peserta didik dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang subjek atau keadaan tertentu dengan menggunakan strategi ini, peserta didik akan memerankan bagian-bagian tokoh dalam latihan *Role Playing*. Jenis *Role Playing* ini memungkinkan peserta didik untuk mendemonstrasikan

²⁷Basyir dkk., *Tafsir Muyassar 2 Memahami Al-Qur'an dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*, 921.

pemahaman peserta didik terhadap konten. Berikut beberapa keuntungan lain dari

Role Playing:

a. Meningkatkan pemahaman

Memainkan peran memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami ide atau skenario dengan memaksa peserta didik berpikir dan berperilaku seperti karakter yang peserta didik gambarkan.

b. Meningkatkan keterampilan komunikasi

Role Playing, untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dituntut untuk mengekspresikan dirinya secara konsisten.

c. Dorongan empati

Peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang sudut pandang yang berbeda dengan mengambil peran orang lain.²⁸

Adapun Cara Menerapkan *Role Playing* :

- a) Merumuskan tujuan dengan sejelas-jelasnya tentang pola tingkah laku atau watak tertentu yang akan ditanamkan kepada peserta didik sebagai peserta belajar.
- b) Menjelaskan terlebih dahulu peristiwa sosial tentang materi yang akan di dramatisasikan. Adapun tema dari skenario yang akan dimainkan yaitu tentang kejujuran, tolong-menolong, ikhlas dan sabar.
- c) Menentukan peserta didik-peserta didik yang akan menjadi pelaku, pemegang peranan tertentu, kemudian memberi contoh dan melatih peserta didik.
- d) Menentukan peranan pendengar.

²⁸Jakub Saddam Akbar dkk., *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori dan Panduan Praktis* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

- e) Berikan instruksi yaitu uraikan peraturan dan harapan untuk kelas dan bagaimana peserta didik harus berperilaku.
- f) Peragakan skenario peserta didik diberi kesempatan untuk bertindak dan terlibat satu sama lain.
- g) Mendiskusikan beberapa bagian penting sebagai puncak atau kesimpulan dari alur drama yang telah peserta didik perankan.²⁹

Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Ada beberapa kelebihan dalam metode *Role Playing* yaitu sebagai berikut:

- a) Pada waktu dilaksanakannya bermain peran, peserta didik dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.
- b) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide dan menunjukkan empati.
- c) Metode lebih menarik perhatian peserta didik sehingga suasana kelas lebih hidup.
- d) Melatih keberanian para peserta didik dalam menyampaikan sesuatu.
- e) Dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
- f) Para peserta didik yang berpartisipasi menentukan kualitas pembelajaran peserta didik.

Adapun kekurangan dari metode *Role Rlaying* yaitu sebagai berikut:

- a) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.

²⁹Akbar dkk., *Model & Metode Pembelajaran Inovatif*, 80.

- b) Terkadang peserta didik tidak ingin memerankan suatu adegan karena malu.
- c) Tidak semua peserta didik memiliki bakat dan kemampuan dalam bermain peran.
- d) Peserta didik terkadang lupa menguasai materi perannya sehingga proses memerankan peran yang dilakukan kurang maksimal.
- e) Bagi peserta didik yang tidak mendapat giliran peran akan menjadi pasif.

3. Kebosanan Dalam Belajar

Kebosanan adalah sensasi yang disebabkan oleh sesuatu yang terus kita lakukan berulang kali. Kebosanan belajar adalah suatu kondisi mental dimana seseorang merasa lelah dan jenuh, yang menyebabkan kelesuhan dan kurangnya semangat untuk melakukan kegiatan belajar. Syah mengatakan bahwa kebosanan mengacu pada fase dimana seseorang menghabiskan waktu untuk belajar tetapi tidak terlihat mencapai kemajuan yang pesat baik dalam pengetahuan maupun keterampilan.³⁰ Ciri-ciri peserta didik yang menggambarkan minat belajar menurun dikarenakan adanya kebosanan dalam belajar ditandai dengan ada beberapa peserta didik yang izin keluar kelas untuk ke kamar mandi, padahal peserta didik pergi ke kantin untuk jajan.

Seringkali peserta didik berperilaku aneh supaya menarik perhatian orang lain, mengantuk serta tidur saat proses pembelajaran, dan mencoret buku. Kebosanan juga berdampak pada kehilangan perhatian sehingga terjadi penundaan waktu, kurangnya minat belajar, dan memiliki rasa cemas yang tinggi.

³⁰Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Remaja Rosdakarya, 2001).

4. Penyebab Rasa Bosan dan Kesulitan dalam Belajar

Penyebab kebosanan dalam belajar yaitu: metode belajar yang kurang beragam, pembelajaran yang hanya terjadi di dalam kelas, suasana belajar yang cenderung statis, kekurangan kegiatan atau hiburan, ketegangan mental yang intens dan berkelanjutan selama proses belajar.³¹ Teori Determinasi Diri (Self-Determination Theory/SDT) menekankan pentingnya pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, kompetensi, otonomi, dan keterhubungan. Peserta didik yang merasa mampu, memiliki pilihan, dan terhubung secara sosial cenderung lebih aktif dan bermakna dalam belajar.³² Ketidakmampuan belajar dan timbulnya rasa bosan dapat disebabkan oleh beberapa variabel internal dan eksternal. Beberapa hal dapat berdampak:

a. Minat dan motivasi

Jika pokok bahasannya tidak menarik minat atau menginspirasi peserta didik, maka merasa bosan dan tidak mampu memahaminya.

b. Metode pengajaran

Peserta didik juga bisa merasa bosan jika guru menggunakan taktik yang membosankan atau berulang-ulang. Di sisi lain, cara mengajar yang menarik dan kreatif cenderung lebih baik dalam menjaga perhatian peserta didik.

c. Lingkungan belajar

Mungkin sulit untuk berkonsentrasi pada isi kursus di lingkungan belajar yang tidak sesuai, seperti ruangan yang sangat panas atau terlalu bising.

³¹Alfi Lutfiyah Fathonah Larasati Winahyu, Siti Alawiyah Zulfa, Asma Fathoni, Nurul, *Inovasi dan Transformasi Pendidikan Islam Strategi Holistik Menuju Generasi Berkarakter Di Era Digital* (Penerbit Kbm Indonesia, 2025), 71.

³²Carol S. Dweck, *Self-theories: Their role in motivation, personality, and development* (Psychology press, 2013), <https://www.taylorfrancis.com/books/self-theories-carol-dweck/>.

d. Kondisi fisik dan mental

Menyimpan informasi mungkin sulit jika sedang merasa kelelahan, lapar, atau cemas.³³

5. Akhlak Terpuji

Akhlak merupakan bentuk jamak dari kata *khuluq* yang bermakna adat kebiasaan, perangai, tabi'at, watak, adab atau sopan satun dan agama. Di dalam Al-Qur'an, penggunaan kata *khuluq* disebutkan sebanyak satu kali, kata akhlak tidak pernah digunakan dalam Al-Qur'an kecuali untuk menunjukkan pengertian "Budi pekerti".³⁴

Akhlak ialah istilah yang mengungkapkan tentang kondisi jiwa yang stabil dan sumber keluarnya perbuatan dengan ringan dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Jika yang keluar dari jiwa tersebut perbuatan baik, kondisi seperti ini disebut akhlak terpuji atau biasa disebut juga dengan akhlak *mahmudah* yaitu perilaku manusia yang baik dan disenangi menurut individu maupun sosial serta dengan ajaran yang bersumber dari Tuhan. Akhlak *mahmudah* dilahirkan oleh sifat-sifat *mahmudah* yang terpendam dalam jiwa manusia.³⁵ Seseorang yang memiliki akhlak terpuji dan tercela karena dipengaruhi oleh hati (al-qalb) terdapat pada sanubari yang terdalam. Jelasnya, perbuatan terpuji dan tercela dalam lingkup akhlak bukan didasarkan pada pertimbangan

³³Meta Rulita dkk., "Analisis Kejenuhan Dan Minat Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Pelajaran Biologi Di SMAN 1 Unggulan Muara Enim: (Analysis of Students' Saturation and Learning Interest in Online Learning in Biology Lessons at SMAN 1 Unggulan Muara Enim)," *BIODIK* 7, no.4(2021):95–106, <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.14490>.

³⁴Muhammad Nurul Wathoni, *Akhlak Tasawuf: Menyelami Kesucian Diri* (Forum Pemuda Aswaja, 2020), 4.

³⁵Muh. Agil, Amin, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Akhlak Peserta didik," 2021-07-28 6 (t.t.), <https://doi.org/10.24815/jlmps.v6i13.24699>.

akal, tradisi atau pengalaman, tetapi karena bisikan hati nurani yang ada pada setiap orang itu sendiri."³⁶ Dapat dipahami bahwa akhlak memiliki makna yang lebih luas dan mendalam, serta perbuatan baik dan buruk dalam ilmu akhlak bersandarkan dari agama Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis bukan dari akal pikiran atau dari teori filsafat.

Akhlak terpuji adalah tingkah laku yang mencerminkan kepribadian baik seseorang dalam perilaku, ucapan, maupun tindakan sesuai syariat atau contoh perilaku yang telah ditunjukkan oleh Rasulullah Saw.³⁷ Salah satu dalil yang terkait dengan akhlak terpuji terdapat dalam Q.S Al-Qalam 68:4

نَ وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ ﴿١﴾ مَا أَنْتَ بِنِعْمَةِ رَبِّكَ بِمَجْنُونٍ ﴿٢﴾ وَإِنَّ لَكَ لَأَجْرًا غَيْرَ مَمْنُونٍ ﴿٣﴾ وَإِنَّكَ لَعَلَى خُلُقٍ عَظِيمٍ ﴿٤﴾

Terjemahan:

1. "Nūn. Demi pena dan apa yang peserta didik tuliskan, 2. Dengan karunia Tuhanmu engkau (Muhammad) bukanlah orang gila. 3. Dan sesungguhnya engkau pasti mendapat pahala yang besar yang tidak putus-putusnya. 4. Dan sesungguhnya engkau benar-benar, berbudi pekerti yang luhur". (Q.S. Al-Qalam/68:1-4).³⁸

Ayat ini, Allah bersumpah dengan *qalam* (pena) dan segala sesuatu yang ditulis dengannya. Hal itu untuk menyatakan bahwa *qalam* itu termasuk nikmat besar yang dianugerahkan Allah kepada manusia, di samping nikmat pandai berbicara dan menjelaskan sesuatu kepada orang lain. Dengan *qalam*, orang dapat mencatat ajaran agama Allah yang disampaikan kepada para rasul-Nya, dan

³⁶Muhammad Nurul Wathoni, *Akhlak Tasawuf: Menyelami Kesucian Diri* (Forum Pemuda Aswaja, 2020), 5.

³⁷Indra Satia Pohan, *Aqidah Akhlak pada Madrasah* (umsu press, 2022), 84.

³⁸Kementrian Agama RI, *A-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 828.

mencatat pengetahuan-pengetahuan Allah yang baru ditemukannya. Dengan surat yang ditulis dengan *qalam*, orang dapat menyampaikan berita gembira dan berita duka kepada keluarga dan teman akrabnya. Dengan *qalam*, orang dapat mencerdaskan dan mendidik bangsanya, dan banyak lagi nikmat yang diperoleh manusia dengan *qalam* itu.³⁹

Sesorang yang baik akhlaknya, ibadah yang dilakukan lebih kepada kualitasnya, karena demikian akan dapat mencapai derajat orang yang terbaik dalam ibadahnya. Dalam hal ini Nabi Saw. Bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ.
(رواه أحمد بن حنبل).

Artinya:

“Dari Abu Hurairah berkata; Rasulullah Saw. bersabda: “Bahwasanya aku diutus untuk menyempurnakan akhlaq yang baik”. (HR. Ahmad bin Hanbal).⁴⁰

Perilaku akhlak terpuji terbagi menjadi dua yaitu akhlak terpuji terhadap Allah Swt. dan akhlak terpuji terhadap sesama manusia. Adapun beberapa contoh akhlak terpuji terhadap Allah Swt. Diantaranya yaitu, ikhlas, bersabar dan bersyukur. Sedangkan contoh akhlak terpuji terhadap sesama manusia yaitu diantaranya, tolong menolong dan jujur.⁴¹

³⁹Basyir dkk., *Tafsir Muyassar 2 Memahami Al-Qur'an dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*, 425.

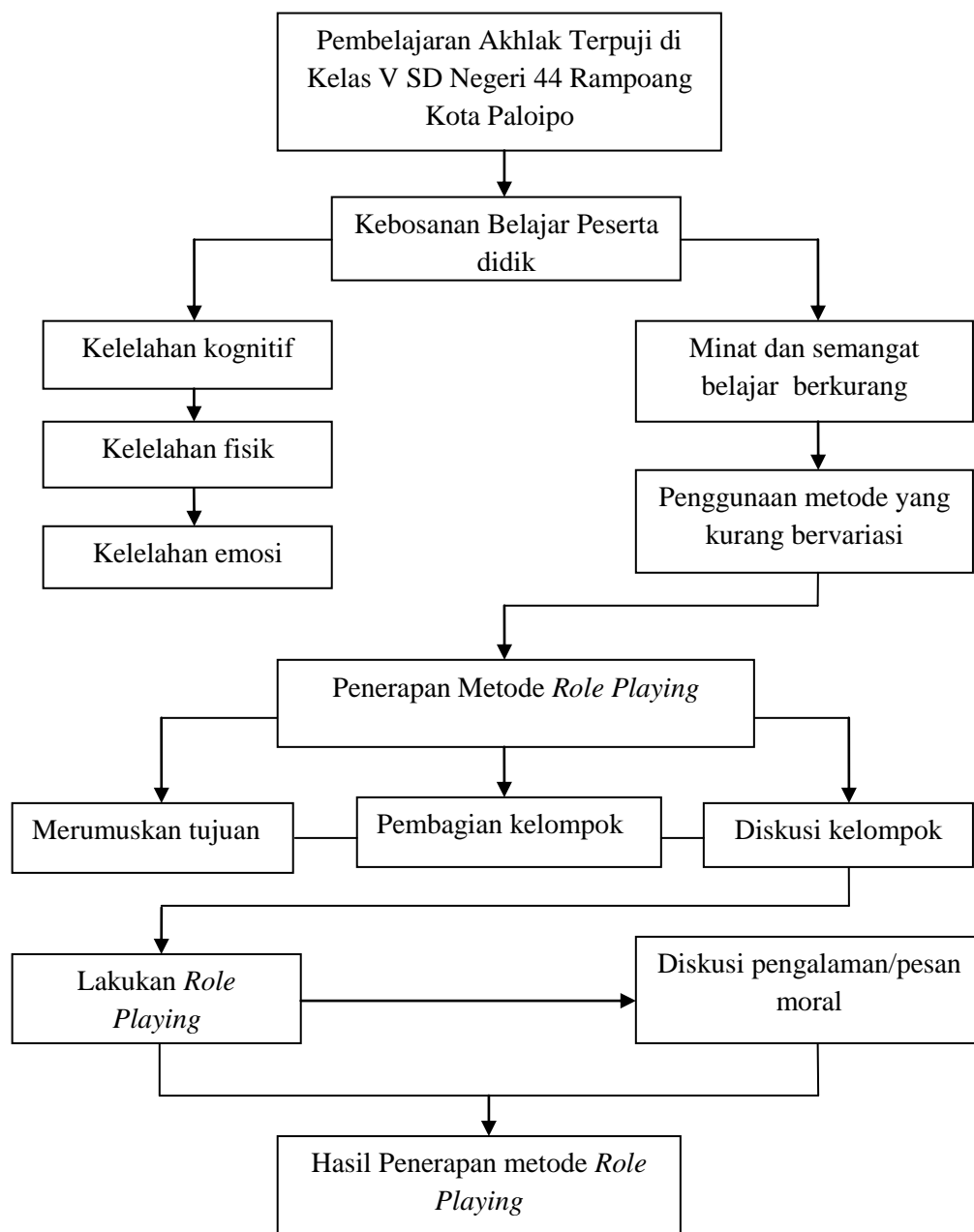
⁴⁰Abu Abdullah Ahmad bin Muhammad bin Hanbal as-Syaibani az-Dzuhli, *Musnad Al-Imam Ahmad bin Hanbal*, Kitab: *Musnad Abu Hurairah*, Juz 2, Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1981 M), h. 381.

⁴¹Pohan, *Aqidah Akhlak pada Madrasah*, 87.

C. Kerangka Pikir

Setelah dilakukan penelitian secara mendalam, dirumuskan beberapa penjelasan sebagai berikut : Didalam proses pembelajaran PAI pada materi akhlak terpuji terdapat suatu kendala yaitu peserta didik mengalami kebosanan selama proses pembelajaran sehingga kurang berpartisipasi atau kurang aktif didalam kelas dan hal ini dapat mengakibatkan hilangnya semangat dan minat belajar peserta didik. Metode pembelajaran yang digunakan guru yaitu metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Peneliti akan menggunakan metode *Role Playing* untuk mengurangi kebosanan belajar peserta didik dan dapat meningkatkan keaktifan dan antusias peserta didik selama proses pembelajaran didalam kelas.

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model dari Kemmis & Mc Taggart yang menggabungkan antara komponen *Acting & observing* karena keduanya merupakan kegiatan yang dilakukan dalam satu waktu dan tidak terpisahkan. Adapun alur kerangka pikir penelitian ini yaitu :



Bagan 2.1 Alur Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dari penelitian ini yaitu, penerapan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji dapat mengurangi kebosanan peserta didik kelas V di SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Penerapan Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang bertujuan untuk menginginkan sebuah perubahan dalam permasalahan yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mencegah dan mengatasi fenomena yang terjadi. Model Kemmis dan Mc Taggart model diadopsi dalam penelitian ini, terdiri dari empat tahapan dan dilakukan bersiklus atau berulang. Empat tahapan tersebut mencakup perencanaan, acting pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.⁴² Inti dari penelitian ini tidak hanya mencari atau menggali permasalahan yang ada akan tetapi menerapkan juga sebuah rancangan kegiatan.

B. Prosedur Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan 20 orang peserta didik kelas V SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo, sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, dilakukan penerapan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji, dampak strategi ini terhadap tingkat kebosanan peserta didik selama pembelajaran akan menjadi fokus utama penelitian.

⁴²Stephen Kemmis dan Robin McTaggart, "The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research - Stephen Kemmis, Robin McTaggart, Rhonda Nixon - Google Books," diakses 9 Oktober 2025, <https://books.google.co.id>.

2. Waktu dan Durasi Tindakan

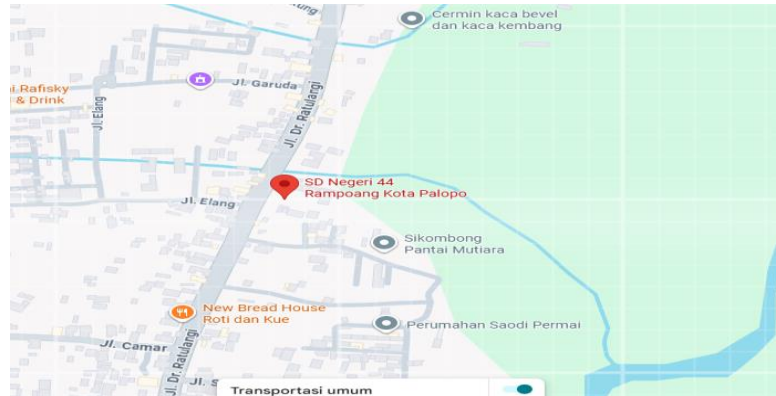
Penelitian ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah penelitian yang telah dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Agar lebih jelasnya dirumuskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Times Table* Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2025			
		Jun	Jul	Agst	Sep
1.	Tahap perencanaan penelitian	✓			
2.	a. Melakukan pengamatan pada siklus I, siklus II dan seterusnya		✓		
	b. Pengumpulan data		✓		
	c. Analisis data			✓	
3.	Tahap penyusunan hasil penelitian			✓	✓

3. Lokasi dan Waktu Penelitian

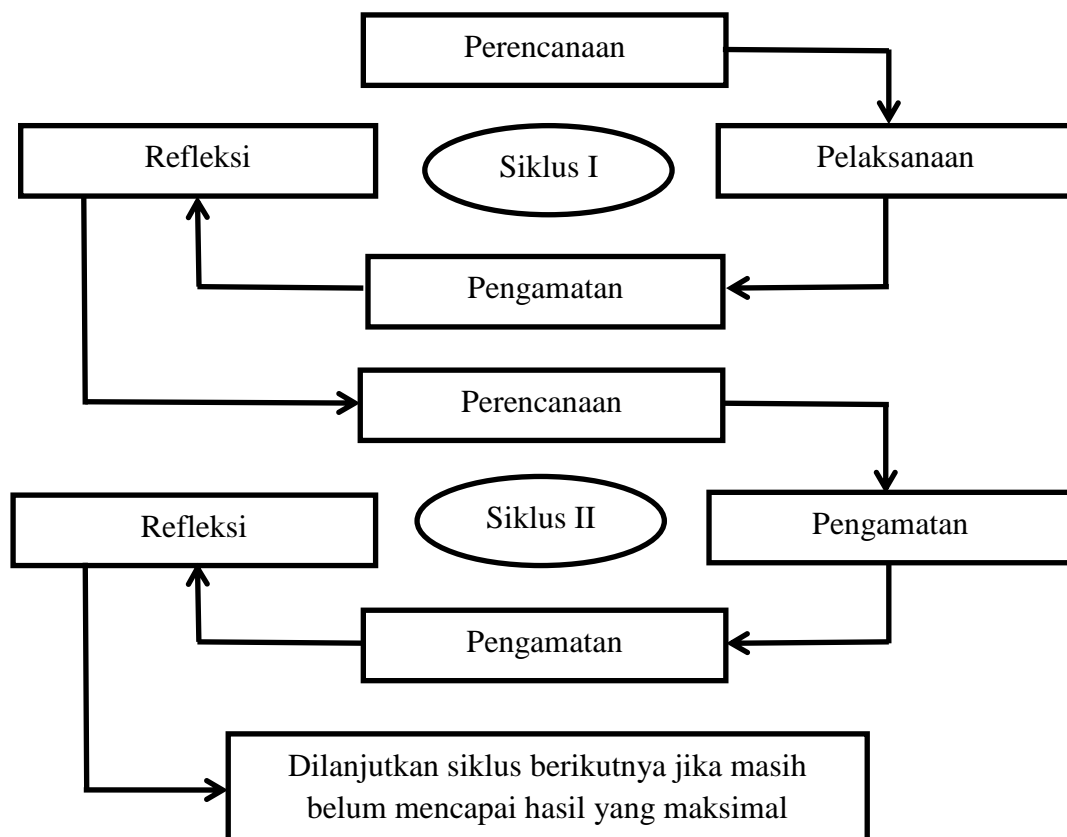
Pada Penelitian ini peneliti memilih lokasi di SD Negeri 44 Rampoang Kota Palopo yang terletak di Jl. Dr. Ratulangi Rampoang, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Alasan peneliti memilih tempat tersebut didasarkan pada hasil observasi ditemukan permasalahan tentang kebosanan belajar peserta didik yang menjadi sasaran penelitian kedepannya, serta para subjek penelitian ataupun narasumber yang cukup mempermudah untuk dimintai data-data yang berkaitan dengan penelitian.



Gambar 3.1 Denah Lokasi SDN 44 Rampoang kota Palopo

4. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Langkah-langkah umum dalam siklus pelaksanaan PTK meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Diagram spiral mewakili langkah-langkah yang berulang dan saling berhubungan dalam konsep ini, yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Berikut representasi visual alur kajian PTK.



Gambar 3.2 Modifikasi diagram siklus PTK Ridwan Abdullah Sanni⁴³

Penjelasan masing-masing tahapan disetiap siklus seperti yang terlihat pada gambar 3.2, diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Prosedur berikut digunakan oleh penelitian ini untuk bagian perencanaan:

- a. Mengumpulkan informasi langsung di situs SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo.
- b. Melakukan identifikasi permasalahan yang diangkat oleh penelitian sebelumnya dengan melakukan studi literatur.
- c. Mengembangkan deskripsi masalah yang diketahui.
- d. Menentukan ruang lingkup penelitian dan memilih metode.
- e. untuk mengumpulkan informasi, khususnya melalui observasi, angket dan dokumentasi.
- f. Sebelum melanjutkan proyek studi, pastikan semua data telah dianalisis.

2. Pelaksanaan

Setelah tahap perencanaan selesai selanjutnya adalah melaksanakan rencana yang telah disusun sebelumnya, yang dijadikan sebagai pedoman melakukan penelitian terhadap segala aktivitas yang dilakukan peserta didik selama proses metode *Role Playing* diterapkan.

3. Pengamatan

Berikut langkah-langkah dalam penelitian ini pada bagian observasi sebagai berikut:

⁴³Ridwan Abdullah Sanni, Wendhie Prayitno , dan Hodriani , Panduan Praktis *Penelitian Tindakan Kelas* , 1 ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2020), 39.

- a. Menyaksikan teknik *Role Playing* dalam aksi adalah inti dari observasi.
- b. Gunakan teknik observasi langsung untuk membuat catatan.
- c. Cari tahu apa yang perlu diukur, seperti keadaan peserta didik, tingkat keaktifan peserta didik, kemandirian teknik *Role Playing*, dan sebagainya.
- d. Mengamati keadaan sekitar, dapat mengetahui waktu dan lokasi pengamatan.

4. Refleksi

Merefleksikan pelaksanaan program tindakan sebagai berikut:

- a. Melakukan *review* dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai.
- b. Identifikasi apakah hasilnya sesuai dengan harapan.
- c. Mengevaluasi sejauh mana tujuan penelitian telah tercapai.
- d. Mencari hambatan-hambatan dalam penerapan metode tersebut dan perbaiki pada siklus berikutnya.

C. Sasaran Penelitian

Sasaran yang dituju dalam penelitian ini adalah berkurangnya kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas pada materi akhlak terpuji di kelas V SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data dalam penelitian ini meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen angket dan observasi telah divalidasi oleh validator ahli sebelum melaksanakan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Angket, observasi, dan dokumentasi adalah beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut penjelasan detailnya:

1. Angket

Angket adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, yang terdiri dari serangkaian pernyataan tertulis yang diajukan kepada responden untuk memperoleh informasi mengenai faktor kebosanan belajar peserta didik yang terdiri dari tiga indikator yaitu kelelahan kognitif, kelelahan fisik dan kelelahan emosi menjadi fokus utama dalam pernyataan angket.⁴⁴

Penggunaan angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data dari sejumlah besar responden secara efisien dan hemat waktu. Angket ini dibagikan kepada peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebosanan Belajar Peserta didik

Aspek yang dinilai	Indikator	Sub Indikator	Butir pernyataan
Kebosanan Belajar Peserta didik	1. Kelelahan Kognitif	a. Sulit berkonsentrasi saat belajar	
		b. Tidak mampu memahami materi dengan baik	
		c. Merasa pikiran cepat lelah ketika pelajaran berlangsung	
		d. Sering lupa terhadap materi yang dipelajari.	
	2. Kelelahan Fisik	a. Merasa mengantuk atau lesu saat belajar.	
		b. Tubuh terasa lemah ketika mengikuti pembelajaran.	
		c. Tidak bersemangat	
		d. Sering menunjukkan	

⁴⁴Meta Reulita dkk., "Analisis Kejenuhan dan Minat Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Daring pada Pelajaran Biologi di SMAN 1 Unggulan Muara Enim : (Analysis of Students' Saturation and Learning Interest in Online Learning in Biology Lessons at SMAN 1 Unggulan Muara Enim)" diakses 9 Agustus 2025, <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/14490>

Aspek yang dinilai	Indikator	Sub Indikator	Butir pernyataan
		sikap malas atau menunda tugas.	
	3. Kelelahan Emosi	a. Mudah merasa bosan selama pembelajaran	
		b. Mudah marah ketika diberi tugas	
		c. Merasa tidak senang dengan kegiatan belajar di kelas	
		d. Tidak memiliki motivasi untuk memperhatikan guru.	

2. Observasi

Observasi dilaksanakan guna untuk mengumpulkan berbagai macam informasi mengenai proses pembelajaran yang dilakukan. Melalui kumpulan informasi tersebut, peneliti bisa mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti bisa tahu sejauh manakah tindakan dan rancangan yang telah disusun untuk menghasilkan perubahan yang diinginkan.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Belajar Peserta didik

Aspek	Indikator	Penilaian Tiap Pertemuan	Ket
Kegiatan Pembuka			
	1. Peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari guru		
	2. Peserta didik mengikuti tujuan dan langkah-langkah dalam <i>Role Playing</i> .		

Kegiatan Inti	
Aktivitas Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran	1. Peserta didik bergabung dalam kelompok <i>Role Playing</i>
	2. Peserta didik berdiskusi untuk menentukan peran masing-masing
	3. Setiap kelompok <i>Role Playing</i> tampil secara bergantian
	4. Peserta didik mengikuti instruksi dari guru
	5. Peserta didik memperagakan skenario dalam <i>Role Playing</i> di depan kelas
	6. Peserta didik melakukan diskusi setelah menampilkan <i>Role Playing</i>
Penutup	
Peserta didik mendengarkan kesimpulan dari guru	

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

Aspek	Indikator	Penilaian Tiap Pertemuan	Ket
Kegiatan Pembuka			
Aktivitas Guru dalam Pembelajaran	1. Guru menjelaskan terlebih dahulu		
	2. Guru menyampaikan tujuan dan langkah-langkah dalam <i>Role Playing</i>		
	Kegiatan Inti		
	1. Guru membagi kelompok <i>Role Playing</i>		
	2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi terlebih dahulu		
	3. Guru mengarahkan kelompok <i>Role Playing</i> untuk tampil secara bergantian.		
	4. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik		

Aspek	Indikator	Penilaian Tiap Pertemuan	Ket
	5. Guru mengamati peserta didik selama kegiatan <i>Role Playing</i>		
	6. Guru meminta peserta didik menyampaikan pesan moral setelah menampilkan <i>Role Playing</i>		
Penutup			
Kesimpulan			

3. Dokumentasi

Informasi dari dokumen yang ada dikumpulkan menggunakan metode ini. Dokumentasi setiap siklus pembelajaran mencakup perangkat pembelajaran seperti, modul ajar, materi pembelajaran dan hasil observasi, serta hasil angket.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah teknik-teknik yang harus dilakukan untuk menganalisis data-data yang telah ditemukan oleh peneliti secara sistematis. Untuk memastikan keefektifan penggunaan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji untuk mengurangi kebosanan peserta didik kelas V, digunakan analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan atau menganalisis temuan penelitian. Proses analisis data dilakukan berdasarkan apa yang telah diperoleh baik dari hasil observasi, dan sebagainya, kemudian diuraikan, dibahas, dan diberi penjelasan sesuai ketentuan yang berlaku, yang nantinya disusun dalam bentuk tulisan dan disimpulkan.

a. Analisis data observasi aktivitas guru dan peserta didik

Hasil observasi terhadap guru dan peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus I dan II dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi skor diperoleh

N= Jumlah skor keseluruhan

Tabel 3.6 Kategori Hasil Obserservasi Aktivitas Guru dan Peserta didik

Persentase	Kategori
90%-100%	Sangat baik
80%-89%	Baik
70%-79%	Cukup
<60%	Kurang

b. Analisis data angket pernyataan peserta didik

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penerapan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji untuk mengurangi kebosanan peserta didik, maka pada setiap siklus dilakukan pembagian angket kepada peserta didik, pembagian angket ini dilakukan setelah proses penerapan metode *Role playing* dilaksanakan. Peneliti menggunakan skala *guttman* untuk memeriksa jawaban peserta didik, Sugiyono menyarankan penggunaan skala *guttman* sebagai alat untuk memperoleh tanggapan pasti dari peserta. Dibawah ini adalah tabel yang menampilkan Skala *guttman*.

Tabel 3.7 Skala *Guttman*

Alternatif Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber Sugiyono

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menentukan hasil angket yang sebelumnya telah dibagikan kepada peserta didik, dengan menggunakan rumus yang sesuai untuk menganalisis data kuantitatif pada akhir setiap siklus.⁴⁵ Rumus perhitungan persentase hasil angket pernyataan terkait tingkat kebosanan peserta didik, dihitung dengan menggunakan rumus berikut:⁴⁶

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi (jumlah **ya** atau **tidak**)

N = Jumlah total jawaban (responden x pernyataan)

Apabila hasil angket peserta didik yang menjawab “Ya” di siklus II lebih kecil (berkurang) dari siklus I maka penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran akhlak terpuji telah berhasil menurunkan kebosanan peserta didik kelas V SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo, untuk itu penelitian ini akan dihentikan dan tidak lagi dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

⁴⁵Muhammad Taufiq Azhari dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 35.

⁴⁶A. Rasul dkk., *Statistika Pendidikan Matematika* (CV Kreator Cerdas Indonesia, 2022), 43.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SD Negeri 44 Rampoang merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Bara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. SD Negeri 44 Rampoang didirikan pada tanggal 31 Desember 1945 dengan nomor SK Pendirian yang berada dalam naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2018 sudah berstatus Akreditasi A dan merupakan salah satu sekolah inti yang berada di Kec. Bara Kota Palopo. Saat ini SD Negeri 44 Rampoang telah memakai panduan kurikulum merdeka.

SD Negeri 44 Rampoang dipimpin oleh seorang kepala sekolah bernama Ahmad Dais, S.Pd.,SD. SD Negeri 44 Rampoang memiliki jumlah peserta didik sebanyak 227 orang, diantaranya laki-laki 123 orang dan perempuan berjumlah 104 orang.

2. Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengunjungi SD Negeri 44 Rampoang di jalan Dr. Ratulangi no 8, Kelurahan Rampoang, Kecamatan Bara, Kota Palopo. Tujuan kunjungan adalah untuk meminta izin kepada pihak sekolah khususnya kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian. Berkaitan dengan hal tersebut, sebelum melaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk memahami dan mengamati

kondisi awal mengenai suasana belajar peserta didik kelas V dan juga mengamati metode yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, sebelum memilih untuk menerapkan metode *Role Playing*. Tujuan dari tindakan ini adalah untuk melihat keadaan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada awal proses belajar mengajar, peneliti mengamati guru yang sedang mengajar peserta didik dan respon peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan dalam kegiatan pembelajaran pada pra siklus, sebagian besar peserta didik masih terlihat mengalami kebosanan dalam mengikuti proses belajar, beberapa peserta didik terlihat keluar masuk kelas, bermain, bercerita serta tidak bersemangat sehingga kurang memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Selain melakukan pengamatan secara langsung peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru PAI kelas V dan melakukan pembagian angket pernyataan kepada 20 orang peserta didik kelas V terkait keadaan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI di dalam kelas, dari hasil angket tersebut menunjukkan 85% peserta didik masih mengalami masalah kebosanan dalam belajar dan sebagian besar dikarenakan metode pengajaran yang kurang bervariasi.

Keadaan tersebut menjadi landasan bagi peneliti untuk melakukan sebuah tindakan guna mengurangi kebosanan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tingkat kebosanan peserta didik sebelum penerapan metode *Role Playing* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Angket Pernyataan Kebosanan Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Aspek yang Diamati	Indikator	Butir Pernyataan	Persentase Jawaban Ya (Bosan)	Persentase Jawaban Tidak
Kebosanan Belajar Peserta didik	Kelelahan Kognitif	6	86%	14%
	Kelelahan Fisik	5	85%	15%
	Kelelahan Emosi	5	85%	15%
	Jumlah	16	256	44
Rata-rata			85%	15%

Dari hasil tabel 4.1 dapat dilihat bahwa data yang diperoleh sebelum diberikan tindakan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*, tingkat kebosanan belajar peserta didik mencapai persentase 85% sedangkan peserta didik yang merasa tidak memiliki masalah terkait kebosanan dalam belajar hanya mencapai persentase 15%. Dengan adanya data hasil penelitian pra siklus ini serta didukung dengan hasil observasi dan wawancara guru PAI maka peneliti memilih penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk mengurangi kebosanan belajar peserta didik kelas V dengan menggunakan metode yang tepat.

B. Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2025 sampai tanggal 31 Juli 2025. Tahap penelitian dilakukan dengan dua siklus untuk memperoleh data mengenai tingkat kebosanan peserta didik kelas V SD Negeri 44 Rampoang kota

Palopo. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan dengan di akhir pertemuan kedua setelah pembelajaran dilakukan pembagian angket pernyataan terkait kebosanan belajar peserta didik apakah berkurang atau tidak. Tindakan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus disesuaikan dengan modul ajar yang telah dibuat yaitu dengan menerapkan metode *Role Playing* pada materi pembelajaran akhlak terpuji.

a. Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan penelitian siklus I dilakukan selama dua kali pertemuan dengan di akhir pertemuan kedua setelah pembelajaran dilakukan pembagian angket pernyataan terkait tingkat kebosanan belajar peserta didik. Pelaksanaan penelitian siklus I dilakukan dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut sebagai berikut:

1) Perencanaan

Perencanaan penelitian dilakukan untuk melaksanakan tindakan selama proses kegiatan penelitian berlangsung, adapun perencanaan tersebut sebagai berikut:

- a) Menentukan kelas penelitian dan menerapkan siklus tindakan.
- b) Menetapkan lamanya penelitian tindakan kelas
- c) Menetapkan materi pelajaran yang akan diajarkan yaitu “Akhlak Terpuji” sub tema kejujuran dan tolong menolong.
- d) Mempersiapkan modul ajar
- e) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas peserta didik.
- f) Mempersiapkan lembar angket pernyataan terkait kebosanan belajar peserta.

2) Pelaksanaan

a) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan menggunakan metode *Role Playing* pada sub tema yaitu kejujuran.

Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Pendahuluan

Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. Selanjutnya peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. Peneliti mengkodisikan peserta didik agar siap untuk mengikuti pembelajaran, lalu menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan berlangsung dalam pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti sebelum melakukan kegiatan *Role Playing*, peneliti terlebih dahulu menyampaikan tentang materi yang akan dipelajari serta memberikan tanya jawab singkat terkait materi pembelajaran sekaligus menyampaikan langkah-langkah dalam melakukan kegiatan *Role Playing*.

Selanjutnya peneliti mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok ada empat kelompok yang dibentuk, setiap kelompok terdiri dari 5 orang peserta didik. Setelah itu, peneliti memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi dan menentukan alur cerita yang akan dimainkan, setiap kelompok akan menampilkan peran secara bergantian di depan kelas.

Peneliti akan memantau dan membimbing para peserta didik serta memberikan instruksi agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Setelah semua kelompok selesai menampilkan *Role Playing*, peneliti kemudian memimpin diskusi terkait apa saja pesan moral dalam setiap drama yang telah di mainkan.

(3) Penutup

Peneliti menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, dan memberikan tanya jawab kepada peserta didik terkait hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran, serta memberikan penguatan kepada peserta didik. Terakhir menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan dengan menggunakan metode *Role Playing* pada sub tema yaitu tolong-menolong.

(1) Kegiatan Pendahuluan

Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. Selanjutnya peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. Peneliti mengkondisikan peserta didik agar siap untuk mengikuti pembelajaran, lalu menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan berlangsung dalam pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Sebelum masuk pada kegiatan inti pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan revidu singkat terkait materi pembelajaran sebelumnya untuk memperkuat pengetahuan peserta didik. Selanjutnya peneliti menyampaikan

tentang materi yang akan dipelajari setelah memberikan penjelasan materi peneliti kemudian menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan kegiatan *Role Playing*, dan mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok ada 4 kelompok yang dibentuk, setiap kelompok terdiri dari lima orang peserta didik. Selanjutnya peneliti memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi dan menentukan alur cerita yang akan dimainkan, setiap kelompok akan menampilkan drama secara bergantian di depan kelas. Peneliti memantau dan membimbing para peserta didik serta memberikan instruksi agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Setelah itu, peneliti memimpin diskusi terkait apa saja pesan moral dalam setiap drama yang telah di mainkan.

(3) Penutup

Pada akhir pertemuan kedua di siklus I, sebelum menutup pembelajaran peneliti terlebih dahulu membagikan LKPD pada setiap peserta didik terkait materi pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua di siklus I ini, untuk menilai sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dilakukan melalui metode *Role Playing*. Setelah itu, peneliti kemudian melakukan pembagian angket pernyataan pada setiap peserta didik terkait kebosanan belajar, lalu menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, dan memberikan tanya jawab singkat kepada peserta didik terkait hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran, serta memberikan penguatan dan apresiasi kepada peserta didik. Terakhir menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam.

3) Observasi

Selama proses pembelajaran, peneliti memberikan lembar observasi yang telah disediakan kepada guru untuk melakukan pengamatan mengenai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus I

Data mengenai partisipasi dan keterlibatan peserta didik pada siklus I disajikan tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus I

Aspek yang diamati	Penilaian Tiap Pertemuan		Persentase %
	1	2	

Pembuka:			
Peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari guru	17	19	90
Peserta didik mengikuti tujuan dan langkah-langkah dalam <i>Role Playing</i> .	17	19	90
Inti:			
Peserta didik bergabung dalam kelompok <i>Role Playing</i>	17	19	90
Peserta didik berdiskusi untuk menentukan peran masing-masing	15	18	82,5
Setiap kelompok <i>Role Playing</i> tampil secara bergantian	17	19	90
Peserta didik mengikuti instruksi dari guru	13	17	75
Peserta didik memperagakan skenario dalam <i>Role Playing</i> di depan kelas	17	19	90

Peserta didik melakukan diskusi setelah menampilkan <i>Role Playing</i>	17	19	90
---	----	----	----

Penutup :

Peserta didik mendegarkan kesimpulan dari guru	19	19	95
--	----	----	----

Jumlah	149	168	792,3
---------------	------------	------------	--------------

Persentase	16,5	19	88%
-------------------	-------------	-----------	------------

Kategori	Baik
-----------------	-------------

Hasil rekapitulasi observasi pada siklus I yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas belajar peserta didik persentase yang diperoleh yaitu mencapai 88% termasuk dalam kategori baik.

2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Data mengenai aktivitas guru pada siklus I disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Rata-Rata Hasil Observasi Guru Siklus I

Aspek yang diamati	Indikator	Pertemuan Siklus I	
		1	2
Pembuka	Aspek 1	4	4
	Aspek 2	4	4
Inti	Aspek 1	3	3
	Aspek 2	4	4
	Aspek 3	4	4
	Aspek4	3	3
	Aspek 5	4	4
	Aspek 6	3	3
Penutup	Aspek1	3	4
Jumlah	9	32	33
Persentase		89%	92%
Persentase rata-rata		90%	
Kategori		Sangat Baik	

3. Hasil Angket Kebosanan Belajar Peserta didik Siklus I

Penilaian tingkat kebosanan belajar peserta didik didasarkan pada hasil penyebaran angket pernyataan yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Angket Pernyataan Kebosanan Belajar Peserta didik Siklus I

Aspek yang Diamati	Indikator	Butir Pernyataan	Persentase Jawaban Ya (Bosan)	Persentase Jawaban Tidak
Kebosanan Belajar Peserta didik	Kelelahan Kognitif	6	39%	61%
	Kelelahan Fisik	5	42%	58%
	Kelelahan Emosi	5	40%	60%
	Jumlah	16	121	179
Rata-rata			40%	60%

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.4 hasil angket pernyataan terkait kebosanan belajar peserta didik kelas V yang dilakukan pada siklus I memperoleh nilai rata-rata tingkat kebosanan belajar peserta didik kelas V dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji sub tema kejujuran dan tolong menolong, yaitu dengan jumlah persentase rata-rata jawaban peserta didik yang memilih “ya” (bosan) sebanyak 40% dan jumlah persentase jawaban peserta didik yang memilih “tidak” sebanyak 60%.

4.) Refleksi

Berdasarkan dari perencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang telah dibuat dengan penerapan metode *Role Playing*, diperlukan waktu refleksi untuk menemukan kekurangan-kekurangan yang terlihat selama dua kali pertemuan di siklus I. Setelah mengetahui hasil tindakan pada siklus I, peneliti kemudian melakukan wawancara singkat kepada 4 orang perwakilan dari peserta didik yang

telah menjawab angket pernyataan terkait kebosanan belajar, untuk mengetahui alasan dari peserta didik memilih ya dan tidak. Dua orang peserta didik yang memilih “ya” (bosan) mengatakan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami tentang konsep dalam bermain peran sehingga mengakibatkan masih adanya rasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti kegiatan *Role Playing*, sementara dua peserta didik lainnya yang memilih jawaban “tidak” mengatakan metode *Role Playing* cukup membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena dilakukan dengan cara berkelompok sehingga dapat berinteraksi secara aktif.

Pada permasalahan yang terlihat dari hasil observasi dan juga pada pernyataan dari hasil wawancara peserta didik yang memilih jawaban “ya” pada angket pernyataan terkait kebosanan, maka dapat disimpulkan sebagian peserta didik belum terbiasa dengan metode yang digunakan sehingga peserta didik melakukan aktivitas lain yang menghalangi peserta didik untuk memahami sepenuhnya materi dan metode yang diajarkan oleh peneliti. Dari masalah-masalah tersebut maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada siklus kedua dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut.

Tabel 4.5 Masalah dan Solusi

No	Masalah	Solusi
1.	Sebagian peserta didik masih merasa tidak percaya diri untuk tampil di depan kelas dalam kegiatan <i>Role Playing</i> serta belum sepenuhnya memahami tentang konsep penerapan metode.	Memberikan dukungan dan motivasi kepada peserta didik agar lebih berani dan percaya diri untuk tampil di depan kelas dan juga menjelaskan secara lebih jelas lagi terkait konsep dan langkah-langkah dalam kegiatan <i>Role Playing</i> .

2.	Sebagian peserta didik masih kurang antusias dan tidak bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran melalui metode <i>Role Playing</i> .	Memberikan apresiasi serta bimbingan kepada para peserta didik dengan mengajak peserta didik untuk lebih kreatif dan bersemangat lagi dalam melakukan kegiatan pembelajaran melalui metode <i>role playing</i> .
----	---	--

2. Hasil Penelitian Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan penelitian dilakukan untuk melaksanakan tindakan selama proses kegiatan penelitian berlangsung, adapun perencanaan tersebut sebagai berikut:

- a) Melanjutkan penelitian dan menerapkan siklus II
- b) Menetapkan lamanya penelitian tindakan kelas
- c) Menetapkan materi pelajaran yang akan diajarkan yaitu “Akhlak Terpuji” sub tema ikhlas dan sabar.
- d) Mempersiapkan modul ajar
- e) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas peserta didik.
- f) Mempersiapkan lembar angket pernyataan terkait kebosanan belajar peserta didik.

2) Pelaksanaan

a) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama di siklus II dilaksanakan dengan menggunakan metode *Role Playing* pada sub tema yaitu ikhlas

Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Pendahuluan

Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. Selanjutnya peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. Peneliti mengkondisikan peserta didik agar siap untuk mengikuti pembelajaran, lalu menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan berlangsung dalam pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, sebelum membentuk kelompok, peneliti terlebih dahulu menyampaikan tentang materi yang akan dipelajari serta memberikan tanya jawab singkat terkait materi pembelajaran. Ada empat kelompok yang dibentuk, setiap kelompok terdiri dari lima orang peserta didik, selanjutnya peneliti menjelaskan langkah-langkah dalam kegiatan *Role Playing* peneliti kemudian memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi dan menentukan alur cerita yang akan dimainkan, setiap kelompok mulai menampilkan peran secara bergantian di depan kelas. Peneliti memantau dan membimbing para peserta didik serta memberikan instruksi agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Setelah itu, peneliti memimpin diskusi terkait apa saja pesan moral dalam setiap drama yang telah di mainkan.

(3) Penutup

Peneliti menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, dan memberikan tanya jawab singkat kepada peserta didik terkait hasil yang dicapai dalam proses

pembelajaran, serta memberikan penguatan kepada peserta didik. Terakhir menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan dengan menggunakan metode *Role Playing* pada sub tema yaitu sabar.

Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Pendahuluan

Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. Selanjutnya peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. Peneliti mengkondisikan peserta didik agar siap untuk mengikuti pembelajaran, lalu menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan berlangsung dalam pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti sebelum menyampaikan materi pembelajaran dan melakukan kegiatan *Role Playing*, peneliti terlebih dahulu melakukan revidi terkait materi pembelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya untuk memperkuat pengetahuan peserta didik. Setelah itu, peneliti mulai menyampaikan tentang materi yang akan dipelajari serta memberikan tanya jawab singkat terkait materi pembelajaran. Setelah menyampaikan materi peneliti mulai mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan *Role Playing* dengan membentuk kelompok terlebih dahulu ada empat kelompok yang dibentuk, setiap kelompok

terdiri dari lima orang peserta didik selanjutnya peneliti menjelaskan langkah-langkah dalam kegiatan *Role Playing*.

Peneliti kemudian memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi dan menentukan alur cerita yang akan dimainkan serta memberikan peserta didik kesempatan untuk lebih kreatif lagi dalam menampilkan alur cerita yang dimainkan, setiap kelompok mulai menampilkan peran secara bergantian di depan kelas, peneliti memantau dan membimbing para peserta didik serta memberikan instruksi agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Setelah itu, peneliti memimpin diskusi terkait apa saja pesan moral dalam setiap drama yang telah di mainkan.

(3) Penutup

Pada akhir pertemuan kedua di siklus II, sebelum menutup pembelajaran peneliti terlebih dahulu membagikan LKPD pada setiap peserta didik terkait materi pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua di siklus II ini, untuk mengetahui apa saja pengetahuan yang diperoleh setelah belajar menggunakan metode *Role Playing*. Setelah itu, peneliti kemudian melakukan pembagian angket pernyataan pada setiap peserta didik terkait kebosanan belajar, lalu menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, dan memberikan tanya jawab singkat kepada peserta didik terkait hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran, serta memberikan penguatan dan apresiasi kepada peserta didik. Terakhir menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam.

3.) Observasi

Aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan Siklus II selama proses belajar mengajar dilakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi. Peserta didik lebih aktif, suasana didalam kelas terlihat lebih tertib, serta setiap kelompok terlihat bersemangat dan antusias saat melakukan kegiatan *Role Playing*.

1. Hasil Observasi Belajar Peserta didik Siklus II

Data mengenai partisipasi dan keterlibatan peserta didik pada siklus II disajikan tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Belajar Peserta Didik Siklus II			
Aspek yang diamati	Penilaian Tiap Pertemuan		Persentase %
	1	2	
Pembuka:			
Peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari guru	18	20	95
Peserta didik mengikuti tujuan dan langkah-langkah dalam <i>Role Playing</i> .	18	20	95
Inti:			
Peserta didik bergabung dalam kelompok <i>Role Playing</i>	18	20	95
Peserta didik berdiskusi untuk menentukan peran masing-masing	17	20	92,5
Setiap kelompok <i>Role Playing</i> tampil secara bergantian	18	20	95
Peserta didik mengikuti instruksi dari guru	17	20	92,5
Peserta didik memperagakan skenario dalam <i>Role Playing</i> di depan kelas.	18	20	95
Peserta didik melakukan diskusi setelah menampilkan <i>Role Playing</i>	18	20	95

Penutup :

Peserta didik mendengarkan kesimpulan dari guru

Jumlah 18 20 95

Persentase 18 20 94%

Kategori Sangat Baik

Hasil observasi belajar peserta didik pada pertemuan kedua di siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan pertemuan pertama, dimana pada pertemuan kedua mencapai 94% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

2. Hasil Observasi Guru Siklus II

Data mengenai aktivitas guru pada siklus II disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Observasi Guru Siklus II

Aspek yang diamati	Indikator	Pertemuan Siklus I	
		1	2
Pembuka	Aspek 1	4	4
	Aspek 2	4	4
Inti	Aspek 1	4	4
	Aspek 2	4	4
	Aspek 3	4	4
	Aspek4	3	4
	Aspek 5	4	4
Penutup	Aspek 6	3	3
	Aspek1	4	4
Jumlah	9	34	35
Persentase		94%	97%
Persentase rata-rata		95%	
Kategori		Sangat Baik	

Hasil pengamatan aktivitas guru pada pertemuan kedua siklus II setelah dilakukan evaluasi mengalami peningkatan dimana hasil persentase mencapai 95% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

3. Hasil Angket Kebosanan Belajar Peserta didik Siklus II

Penilaian tingkat kebosanan belajar peserta didik didasarkan pada hasil penyebaran angket pernyataan yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Angket Pernyataan Kebosanan Belajar Peserta Didik Siklus II

Aspek yang Diamati	Indikator	Butir Pernyataan	Persentase Jawaban Ya (Bosan)	Persentase Jawaban Tidak
Kebosanan Belajar Peserta didik	Kelelahan Kognitif	6	17%	83%
	Kelelahan Fisik	5	15%	85%
	Kelelahan Emosi	5	13%	87%
	Jumlah	16	45	255
Rata-rata			15%	85%

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.8 dapat diketahui bahwa pada saat pelaksanaan siklus II hasil angket pernyataan terkait kebosanan belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo, dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu tingkat kebosanan peserta didik sangat berkurang dibanding siklus sebelumnya, dengan jumlah persentase peserta didik yang menjawab “ya” (bosan) yaitu hanya 15% sedangkan jumlah persentase peserta didik yang menjawab “tidak” yaitu sebanyak 85%.

4.) Refleksi

Penelitian Siklus II dilaksanakan untuk mengurangi kebosanan belajar peserta didik. Peserta didik sudah terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode pembelajaran yaitu metode *Role Playing* dalam tindakan siklus I dan tindakan siklus II, dan peneliti telah melakukan tugas dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan dengan hasil angket pernyataan terkait

kebosanan peserta didik yang cukup berkurang secara signifikan. Dengan menerapkan metode pembelajaran yaitu metode *Role Playing*.

5.) Hasil Penelitian Antar Siklus

Tahap penyajian data hasil angket pernyataan terkait kebosanan belajar peserta didik pada materi akhlak terpuji dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo, setelah dilakukan pengumpulan data sesuai prosedur, langkah selanjutnya adalah penyajian data hasil penelitian sesuai dengan hasil angket pernyataan yang telah dibagikan, sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Penelitian Antar Siklus

No	Kebosanan Peserta didik	Siklus I	Siklus II		
		Persentase	Ket	Persentase	Ket
1.	Peserta didik yang menjawab ya (bosan)	40%	Berkurang	15%	Berkurang
2.	Peserta didik yang menjawab tidak (bosan)	60%	Meningkat	85%	Meningkat
Jumlah Peserta didik			20		

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bermula dari hasil observasi awal yaitu pra siklus, dimana informasi yang diperoleh dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa tingkat kebosanan belajar peserta didik cukup tinggi sehingga kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, pernyataan ini dipertegas oleh hasil angket pra siklus dimana persentase kebosanan belajar peserta didik

mencapai 85% dan hanya 15% peserta didik yang masih antusias dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

1. Aktivitas belajar peserta didik kelas V melalui penerapan metode *Role Playing* pada Materi Akhlak Terpuji

Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran akhlak terpuji berlangsung, telah berjalan dengan baik dimana peserta didik menunjukkan keaktifan, perhatian dan antusias serta semangatnya. Pada siklus I hasil observasi aktivitas belajar peserta didik mencapai persentase 88% kategori (baik). Pada siklus II aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan, dimana hasil observasi aktivitas belajar peserta didik mencapai persentase 94% kategori (sangat baik). Metode *Role Playing*, membantu peserta didik agar lebih terlibat aktif dalam pembelajaran serta membuat peserta didik tidak merasa cepat bosan selain itu, peserta didik juga bisa termotivasi dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji dapat mengurangi kebosanan belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo.

Kegiatan pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan dua siklus yang berlangsung selama dua minggu dengan dua kali pertemuan di siklus I dan juga di siklus II, pada mata pembelajaran PAI materi akhlak terpuji terdapat empat sub tema pembelajaran yaitu: kejujuran, tolong-menolong, ikhlas dan sabar. Setiap pertemuan mengambil satu sub tema, dimana pada pertemuan pertama siklus I dimulai melakukan kegiatan *Role Playing* dengan sub tema kejujuran. Pelaksanaan kegiatan *Role Playing* yang terdiri dari kelima kelompok dengan

masing-masing kelompok berjumlah lima orang peserta didik, setiap kelompok secara bergantian akan menampilkan drama singkat dengan tema kejujuran, dengan alur cerita yang berbeda - beda. Kelompok pertama yang tampil lebih dulu menampilkan *Role Playing* dengan alur cerita seorang peserta didik yang kedatangan menyontek saat ujian, kelima orang peserta didik tersebut mengambil peran masing-masing satu orang bertindak sebagai pelaku dan empat orang lainnya sebagai saksi mata. Setelah kelompok pertama selesai tampil dilanjutkan dengan kelompok dua dan seterusnya sampai pada kelompok terakhir yaitu kelompok empat.

Pada pertemuan kedua kembali dilakukan kegiatan *Role Playing* dengan sub tema tolong-menolong, setiap kelompok akan menampilkan drama dengan alur cerita yang berbeda-beda. Kelompok yang tampil pertama menampilkan *Role Playing* dengan skenario yaitu menolong seorang pengemis yang mengalami perampokan, sedangkan kelompok dua menampilkan *Role Playing* dengan alur cerita menolong teman yang sedang dalam kesusahan, begitu juga dengan kelompok tiga dan empat masing-masing menampilkan drama dengan skenario yang berbeda.

Masuk pada siklus II pertemuan pertama dilanjutkan pembelajaran akhlak terpuji dengan sub tema ikhlas. Pada pertemuan pertama kembali dilakukan kegiatan *Role Playing* sama seperti langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebelumnya, para peserta didik mulai menampilkan *Role Playing* namun pada siklus kedua ini peserta didik lebih kreatif dalam menampilkan drama yang diperankan. Pada pertemuan pertama, di siklus II kelompok pertama menampilkan

Role Playing dengan alur cerita tentang memberi bantuan kepada teman yang sedang kesulitan dalam mengerjakan tugas, dua orang peserta didik berperan sebagai teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas, dan tiga orang lainnya berperan sebagai teman yang membantu. Pertemuan kedua sekaligus pertemuan terakhir di siklus II kembali dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan mengambil sub tema terakhir dalam materi pembelajaran akhlak terpuji yaitu sabar. Para peserta didik kembali membentuk empat kelompok yang terdiri dari lima orang kemudian menampilkan *Role Playing* di depan kelas secara bergantian sesuai dengan langkah-langkah kegiatan *Role Playing* yang telah diterapkan pada pertemuan sebelumnya. Lima orang peserta didik ini mengambil peran sebagai satu keluarga yang mengalami musibah rumahnya terdampak banjir, dalam peristiwa ini kesabaran keluarga tersebut diuji oleh Allah Swt.

2. Hasil Penerapan Metode *Role Playing* pada Materi Akhlak Terpuji Dapat Mengurangi Kebosanan Belajar Peserta Didik Kelas V

Penerapan metode *Role Playing* telah menunjukkan hasil yang efektif, hal ini terlihat sangat jelas dari hasil angket pernyataan, observasi dan wawancara langsung pada peserta didik terkait tingkat kebosanan belajar dari tiap siklusnya. Dimana siklus I hasil persentase keberhasilan terkait tingkat kebosanan peserta didik berkurang menjadi 40% sedangkan antusias dan semangat belajar peserta didik mencapai 60%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dimana kebosanan peserta didik berkurang menjadi 15% dan peserta didik yang tidak lagi merasa bosan mencapai persentase 85%. Berkurangnya kebosanan belajar peserta

didik kelas V juga dilihat dari hasil LKPD yang diberikan pada peserta didik di akhir pertemuan kedua siklus I dan II, dimana hasil LKPD peserta didik mencapai rata-rata 75% pada pertemuan kedua di siklus I dan meningkat di siklus II dengan rata-rata 81%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Melisa Restiastuti, dkk., (2024) yang menyimpulkan bahwa metode *Role Playing* efektif untuk mengurangi kejenuhan belajar peserta didik.⁴⁷ Selain itu, penelitian oleh Juwita Syahrani, dkk.,(2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran melalui metode *Role Playing* terjadi penurunan yang signifikan terhadap kejenuhan belajar Peserta didik.⁴⁸ Kemiripan hasil juga ditemukan dalam penelitian Ilfa Sriwahyuni, dkk.,(2024) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi serta peserta didik merasakan suasana di kelas lebih menyenangkan, tidak membosankan, membuat peserta didik lebih akrab dengan teman-teman yang lainnya, lebih memahami materi Pendidikan Agama Islam (PAI), dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada diri peserta didik, dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.⁴⁹ Pernyataan dari penelitian terdahulu ini memperkuat hasil-hasil sebelumnya bahwa metode *Role Playing*, sangat relevan dan efektif dalam mengurangi kebosanan belajar peserta didik.

⁴⁷Restiastuti, “Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Mengurangi Burnout (Kejenuhan) Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Cipatat | Fokus : Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan.”

⁴⁸Juwita Syahrani dkk., “Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar Peserta didik Melalui Bimbingan Kelompok Di SMA,” *Kognisi: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Konseling* 1, no. 01 (2024), <https://glonus.org/index.php/kognisi/article/view/242>.

⁴⁹Ilfa Sriwahyuni dkk., “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di SMPN 30 Makassar,” *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan* 17, no. 01 (2025), <https://www.journal.uiad.ac.id/index.php/al-qalam/article/view/3854>

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan pada pembahasan tentang ”Penerapan Metode *Role Playing* pada Materi Akhlak Tepuji Untuk Mengurangi Kebosanan Kelas V di SD Negeri 44 Rampoang Kota Palopo” Pada bab ini peneliti menarik kesimpulan yaitu :

1. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran akhlak terpuji berlangsung, telah berjalan dengan baik dimana peserta didik menunjukkan keaktifan, perhatian dan antusias serta semangatnya. Pada siklus I hasil observasi aktivitas belajar peserta didik mencapai persentase 88% kategori (baik). Pada siklus II aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan, dimana hasil observasi aktivitas belajar peserta didik mencapai persentase 94% kategori (sangat baik).
2. Tingkat kebosanan peserta didik kelas V SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo setelah menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran akhlak terpuji, cukup berkurang dengan hasil angket pernyataan terkait kebosanan peserta didik pada siklus I mencapai persentase jawaban “ya” (bosan) yaitu 40% sedangkan jawaban peserta didik yang tidak merasa bosan mencapai 60%. Kemudian pada siklus II tingkat kebosanan belajar peserta didik berkurang secara signifikan dimana hasil persentase jawaban “ya” (bosan) yaitu hanya 15% sedangkan hasil persentase jawaban peserta didik yang merasa tidak

bosan mencapai 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada materi akhlak terpuji terbukti mampu mengurangi kebosanan peserta didik kelas V di SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan implikasi yaitu:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar. Melalui metode *role playing*, siswa tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi juga berperan aktif dalam memerankan situasi nyata yang berkaitan dengan materi akhlak terpuji. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi akhlak terpuji. Hasilnya menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat menjadi alternatif teoritis yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan mengurangi kebosanan belajar pada siswa sekolah dasar.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan kurikulum Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penerapan metode *Role Playing* menunjukkan bahwa pembelajaran PAI, khususnya pada materi akhlak terpuji, dapat dikemas secara lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Oleh karena itu, kurikulum PAI perlu memberikan ruang yang lebih luas bagi penggunaan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*)

learning), seperti role playing, untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memilih metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Metode *Role Playing* terbukti dapat membuat siswa lebih antusias, aktif, dan memahami nilai-nilai akhlak dengan cara yang konkret.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di kelas V SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo penelitian ini, maka dikemukakan saran-saran antara lain:

1. Bagi guru hendaknya mampu menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar menghindari kebosanan peserta didik dalam belajar, seperti halnya pembelajaran yang melibatkan unsur permainan.
2. Bagi peserta didik diharapkan dapat membiasakan diri untuk belajar baik secara individu maupun kelompok.
3. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya seperti menentukan peran terlebih dahulu pada setiap peserta didik dan pemberian waktu untuk mempersiapkan penampilan, agar pelaksanaan *Role Playing* dapat berjalan secara sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sanni, Ridwan, Wendhie Prayitno, dan Hodriani. *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. 1 ed. PT Remaja Rosdakarya Offset, 2020.
- Agil, Amin, Muh. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Akhlak Siswa." 2021-07-28 6 (t.t.). <https://doi.org/10.24815/jlmps.v6i13.24699>.
- Akbar, Jakub Saddam, Putu Ari Dharmayanti, Vibry Andina Nurhidayah, dkk. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori dan Panduan Praktis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Alrehaili, Enas Abdulrahman, dan Hussein Al Osman. "A virtual reality role-playing serious game for experiential learning." *Interactive Learning Environments* 30, no. 5 (2022): 922–35. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1703008>.
- Azhari, Muhammad Taufiq, Al Fajri Bahri, Asrul, dan Tien Rafida. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Basyir, Hikmat, Hazim Haidar, dan Mustafa Muslim. *Tafsir Muyassar 2 Memahami Al-Qur'an dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*. Darul Haq, Jakarta, t.t.
- Basyir, Hikmat, Hasim Haldar, dan Muslim Mushthafaa. *Tafsir Muyassar 1 Memahami Al-Qur'an dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*. Darul Haq, Jakarta Berilmu Sebelum Berucap dan Berbuat, t.t.
- B.Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. 1 ed. Bumi Aksara, t.t.
- Dweck, Carol S. *Self-theories: Their role in motivation, personality, and development*. Psychology press, 2013. <https://www.taylorfrancis.com/books/self-theories-carol-dweck/>.
- Fathonah, Alfi Lutfiyah, Larasati Winahyu, Siti Alawiyah Zulfa, Asma Fathoni, Nurul. *Inovasi dan Transformasi Pendidikan Islam Strategi Holistik Menuju Generasi Berkarakter Di Era Digital*. Penerbit Kbm Indonesia, 2025.
- Haji, Sun. "Pembelajaran Tematik Yang Ideal Di SD/MI." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 2, no. 1 (2015): 56–69. <https://doi.org/10.69896/modeling.v2i1.47>.
- Hasriadi. *Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi*. 12, No.1, 2022 (t.t.).
- Hisbullah, Hisbullah, dan Firman Firman. "Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar." *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2019): 100–113. <https://doi.org/10.30605/cjpe.2.2.2019.231>.
- Karnia, Nia, Jeani Rida Dwi Lestari, Lukman Agung, Maya Aprida Riani, dan Muhammad Galih Pratama. "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023): 2. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>.

- Kemmis, Stephen, dan Robin McTaggart. "The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research - Stephen Kemmis, Robin McTaggart, Rhonda Nixon - Google Books." Diakses 9 Oktober 2025. <https://books.google.co.id>.
- Makmur, Baderiah, Nurjannah, dan Sulfikram. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Extrakurikuler Rohani Islam di SMAN 2 Palopo | Jurnal Pendidikan Refleksi." Diakses 9 Agustus 2025. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/293>.
- Makmur, dan Hadi Pajariantio. *Pendidikan Karakter Di Perguruan Tinggi Islam: (Model Character Building Training)*. 1 ed. Vol. 12. LPPI UM Palopo, 2023.
- Maulidia, Yuli. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD | Maulidiyah | Jurnal Ilmiah Mandala Education." Diakses 18 Desember 2024. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/2754>.
- Piaget, Jean, dan M. T. Cook. "The origins of intelligence in children (p. 419)." *New York, NY, US: WW Norton & Co*, 1952. <https://scholar.google.com>.
- Pohan, Indra Satia. *Aqidah Akhlak pada Madrasah*. Umsu press, 2022.
- Purwantoro, Farich, dan Nuntupa. "Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Akidah Akhlak." *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 1 (2021): 1–18. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i1.579>.
- Rasul, A., Subhanudin, dan Ruben Sonda. *Statistika Pendidikan Matematika*. CV Kreator Cerdas Indonesia, 2022.
- Restiastuti, Melisa. "Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Mengurangi Burnout (Kejenuhan) Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Cipatat | Fokus : Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan." Diakses 9 Agustus 2025. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/view/20479>.
- Rulita, Meta, Sri Wardhani, dan Astrid W. S. Sumah. "Analisis Kejenuhan Dan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Pelajaran Biologi Di SMAN 1 Unggulan Muara Enim : (Analysis of Students' Saturation and Learning Interest in Online Learning in Biology Lessons at SMAN 1 Unggulan Muara Enim)." *BIODIK* 7, no. 4 (2021): 95–106. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.14490>.
- Sanusi, Syamsu, Firman, dan Mirnawati. "Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung di Sekolah Dasar | Jurnal Sinestesia." Diakses 9 Agustus 2025. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/304>.
- Sari, Madona Agustin. "Perbandingan Konsep Tarbiyah, Ta'lim, Dan Ta'dib." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 1 (2024): 14–22. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i1.611>.
- Sayekti, Siskha Putri, dan Aida Putri. "Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Kuliah Pelajaran PAI." *Kordinat: Jurnal Komunikasi antar*

- Perguruan Tinggi Agama Islam* 21, no. 1 (2022): 136–44.
<https://doi.org/10.15408/kordinat.v21i1.27673>.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya, 2001.
- Syahrani, Juwita, Alfin Siregar, dan Ali Daud Hasibuan. “Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar Siswa Melalui Bimbingan Kelompok Di SMA.” *Kognisi: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Konseling* 1, no. 01 (2024).
<https://glonus.org/index.php/kognisi/article/view/242>.
- Syukri. *Metode Khusus Pendidikan dan Pembelajaran Agama Islam*. 2021, t.t.
- UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia. News. 17 Mei 2023.
<https://mutucertification.com/uu-no-20-tahun-2003-sistem-pendidikan/>.
- Vygotsky, Lev Semenovich. *The collected works of LS Vygotsky: Problems of the theory and history of psychology*. Vol. 3. Springer Science & Business Media, 1987. <https://books.google.com>.
- Wathoni, Lalu Muhammad Nurul. *Akhlak Tasawuf: Menyelami Kesucian Diri*. Forum Pemuda Aswaja, 2020.
- Yusuf, Munir. *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini*. Selat Media, 2023.
- Yusuf, Munir. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Disunting oleh Dodi Ilham. Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018.
<http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/5829/>.

LAMPIRAN

Lampiran I Hasil Wawancara Pra Siklus

Nama Guru : Elis Kusmiaty R, S.Pd.

B. Studi : PAI

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana penerapan metode pembelajaran yang digunakan dalam materi perilaku akhlak terpuji?	Menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
2.	Apakah metode pembelajaran yang digunakan di dalam kelas dapat berlangsung secara efektif ?	Belum bisa dikatakan efektif dan masih perlu ditingkatkan lagi.
3.	Apakah metode pembelajaran role playing sudah pernah diterapkan di dalam kelas pada materi perilaku akhlak terpuji?	Belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.
4.	Bagaimana perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas?	Para peserta didik masih sering tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran.
5.	Apakah menurut anda metode pembelajaran yang diterapkan di kelas masih perlu ditingkatkan lagi	Masih sangat perlu ditingkatkan, seperti kedepannya harus lebih sering menggunakan metode belajar yang interaktif dan inovatif.

Narasumber

Elis Kusmiaty R, S.Pd.

Lampiran II Administrasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Kampus 2 Jl. Bittu Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / https://tik.iainpalopo.ac.id

Nomor : B- 1869 /In.19/FTIK/HM.01/07/2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 14 Juli 2025

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Kota Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama	: Resqi Digrah Suci Rahmadani
NIM	: 2102010025
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Semester	: VIII (Delapan)
Tahun Akademik	: 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul;
"Penerapan Metode Role Playing pada Materi Akhlak Terpuji untuk Mengurangi Kebosanan Kelas V di SD Negeri 44 Rampoang Kota Palopo". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0952/IP/DPMTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : RESQI DIGRAH SUCI RAHMADANI
Jenis Kelamin : P
Alamat : Sampano, Kec. Larompong Selatan, Kab. Luwu
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 2102010025

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA MATERI AKHLAK TERPUJI UNTUK MENGURANGI
KEBOSANAN KELAS V DI SD NEGERI 44 RAMPOANG PALOPO**

Lokasi Penelitian : SD NEGERI 44 RAMPOANG PALOPO
Lamanya Penelitian : 15 Juli 2025 s.d. 15 Oktober 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 15 Juli 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPTSP Kota Palopo
SYAMBSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.

1. Wali Kota Palopo.
2. Dandim 1403 SWG.
3. Kapolres Palopo.
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel.
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo.
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo.
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.





PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 44 RAMPOANG
Alamat : Jl. Dr. Ratulangi No. 08 Kota Palopo. Telp (0471) 3311799



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 400.3.5/132/SDN.44

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : AHMAD DAIS, S.Pd.SD
NIP : 19850312 200902 2004
Pangkat/ Gol : Penata Tingkat I/III.d
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 44 Rampoang Palopo

Menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : RESQI DIGRAH SUCI RAHMADANI
NIM : 2102010025
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul tesis : Penerapan Metode Role Playing Pada Materi Akhlak Terpuji Untuk
Mengurangi Kebosanan Kelas V di SD Negeri 44 Rampoang
Kota Palopo

Yang bersangkutan di atas benar-benar telah melakukan penelitian dari tanggal 15 s.d. 31 Juli Tahun 2025 di Sekolah Dasar Negeri 44 Rampoang Kota Palopo Propinsi Sulawesi-Selatan

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Palopo 31 Juli 2025

Kepala sekolah

Ahmad Dais, S.Pd.SD
Nip. 19850312 200902 1004

Lampiran III Lembar Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas

Judul Validasi : Validasi Ahli Materi
Nama Validator : *prof. Dr. Muhasein, Mst*
Nama Pembuat : Resqi Digras Suci Rahmadani

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validasi angket siswa. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia
2. Jika ada yang perlu dikomentari, tuliskan pada lembar saran/langsung pada naskah

Kategori :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

No	Elemen Yang Divalidasi	Kategori				
		1	2	3	4	5
1.	Materi					
	1) Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran					
	2) Kebenaran konsep akhlak terpuji (jujur, tolong-menolong, sabar, dll)					
	3) Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa					
	4) Kejelasan dan ketepatan isi menggambarkan sikap dan perilaku akhlak terpuji					

2.	Konstruksi					
	1) Kesesuaian penerapan metode <i>role playing</i> terhadap materi yang disajikan					
	2) Kelengkapan contoh-contoh situasi <i>role playing</i> yang sesuai dengan nilai-nilai akhlak terpuji					
3.	Bahasa					
	1) Menggunakan Bahasa yang baik dan benar					
	2) Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami					
	3) Kejelasan huruf dan angka					
<p>Saran :</p> <p>..... <i>layak digunakan</i> </p>						

Untuk kesimpulan mohon diisi :

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- ② 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Palopo, 14/7/2025

Validator

[Signature]
 (Prof. Muhaseem)

NIP. 1979 0203 200501100

LEMBAR VALIDASI ANGKET SISWA

A. Identitas

Judul Validasi : Validasi Angket Siswa
Nama Validator : Alimuddin, S.Ud., M.Pd.I.
Nama Pembuat : Resqi Digrah Suci Rahmadani

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validasi angket siswa. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia
2. Jika ada yang perlu dikomentari, tuliskan pada lembar saran/langsung pada naskah

Kategori :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

No	Elemen Yang Divalidasi	Kategori				
		1	2	3	4	5
1.	Konsep 1) Konsep format angket siswa					✓
2.	Konstruksi 1) Kesesuaian dengan petunjuk penilaian pada angket siswa					✓
3.	Bahasa 1) Menggunakan Bahasa yang baik dan benar 2) Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami 3) Kejelasan huruf dan angka				✓ ✓	✓

Saran :


1. Fokuskan pernyataan yang mengarah pada indikator masalah yg diteliti.
2. Pastikan pernyataan grade angket dapat dijawab oleh siswa berdasarkan pengalaman mempelajari materi role playing.

Untuk kesimpulan mohon diisi :

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Palopo, 10/7/2025

Validator


(Ali Muddini, M.Pd.)

NIP. 155005152019011002

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI

A. Identitas

Judul Validasi : Validasi Instrumen Observasi Guru dan Siswa
Nama Validator : *Amwudin, S.Ud., M.Ed.I.*
Nama Pembuat : Resqi Digrah Suci Rahmadani

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap instrument validasi angket siswa. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

3. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia
4. Jika ada yang perlu dikomentari, tuliskan pada lembar saran/langsung pada naskah

Kategori :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

No	Elemen Yang Divalidasi	Kategori				
		1	2	3	4	5
1.	Konsep 1) Kesesuaian pernyataan-pernyataan dengan indikator					✓
2.	Bahasa 1) Menggunakan bahasa yang baik dan benar 2) Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami 3) Kejelasan huruf dan angka					✓ ✓ ✓

Saran :

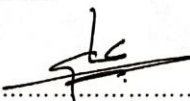
.....
.....
.....

Untuk kesimpulan mohon diisi :

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Palopo,.....,.....2025

Validator

()

NIP.

Lampiran IV Instrumen Penelitian

ANGKET PESERTA DIDIK

Penerapan Metode *Role Playing* Pada Materi Akhlak Terpuji Untuk Mengurangi Kebosanan Kelas V Di SD Negeri 44 Rampoang Kota Palopo

Nama :

Kelas : V (Lima)

Sekolah : SD Negeri 44 Rampoang kota Palopo

Petunjuk pengisian :

Jawablah pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda centang (✓)

Jawablah dengan sejujur-jujurnya dan sesuai dengan keadaan yang ada atau yang anda alami.

Tabel 1. Faktor Kejenuhan Belajar Peserta didik pada Indikator Kelelahan Kognitif

Faktor	No	Butir Pernyataan	Pilihan Jawaban	
			Ya	Tidak
Kejenuhan Belajar	1.	Saya merasa jenuh dengan pembelajaran akhlak terpuji yang dilakukan dengan metode <i>role playing</i>		
	2.	Saya tidak bersemangat mengikuti pembelajaran melalui metode <i>role playing</i>		
	3.	Saya kurang mengerti pelajaran akhlak terpuji melalui metode <i>role playing</i>		
	4.	Saya sulit mempelajari peran yang		

		diberikan dalam <i>role playing</i>		
	5.	Saya kesulitan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran akhlak terpuji melalui metode <i>role playing</i>		
	6.	Saya merasa tidak percaya diri tampil bermain peran di depan kelas		

Tabel 2. Faktor Kejenuhan Belajar Peserta didik pada Indikator Kelelahan Fisik

Faktor	No	Butir Pernyataan	Pilihan Jawaban	
			Ya	Tidak
Kejenuhan Belajar	7.	Saya merasa pembelajaran akhlak terpuji melalui metode <i>role playing</i> berjalan sangat lama		
	8.	Saya tidak tertarik mengikuti pembelajaran akhlak terpuji yang dilakukan dengan <i>role playing</i>		
	9.	Saya merasa tidak percaya diri untuk melakukan pembelajaran akhlak terpuji dengan metode <i>role playing</i>		
	10.	Saya merasa suasana belajar dengan menggunakan metode <i>role playing</i> tidak menyenangkan		
	11.	Badan saya terasa lelah setiap kali melakukan pembelajaran melalui metode <i>role playing</i>		

Tabel 3. Faktor Kejenuhan Belajar Peserta didik pada Indikator Kelelahan Emosi

Faktor	No	Butir Pernyataan	Pilihan Jawaban	
			Ya	Tidak
Kejenuhan Belajar	12.	Saya merasa tidak senang ketika melakukan pembelajaran melalui metode <i>role playing</i>		
	13.	Pembelajaran melalui metode <i>role playing</i> membuat saya merasa cemas dan tidak nyaman		
	14.	Kondisi di dalam kelas membuat saya tidak bersemangat mengikuti kegiatan <i>role playing</i>		
	15.	Saya merasa tertekan karena takut peran saya tidak sesuai harapan guru dan teman-teman		
	16.	Saya merasa jenuh jika <i>role playing</i> sering digunakan dalam proses pembelajaran		

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK

(SIKLUS)

Aspek yang diamati	Penilaian Tiap Pertemuan		Persentase %
	1	2	
Pembuka:			
1. Peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari guru			
2. Peserta didik mengikuti tujuan dan langkah-langkah dalam <i>Role Playing</i> .			
Inti:			
1. Peserta didik bergabung dalam kelompok <i>Role Playing</i>			
2. Peserta didik berdiskusi untuk menentukan peran masing-masing			
3. Setiap kelompok <i>Role Playing</i> tampil secara bergantian			
4. Peserta didik mengikuti instruksi dari guru			
5. Peserta didik memperagakan skenario dalam <i>Role Playing</i> di depan kelas			
6. Peserta didik melakukan diskusi setelah menampilkan <i>Role Playing</i>			
Penutup :			
Peserta didik mendegarkan kesimpulan dari guru			
Jumlah			
Persentase			
Kategori			

LEMBAR OSERVASI AKTIVITAS GURU

(SIKLUS)

No	Aspek yang diamati	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Pembuka:					
	1. Guru menjelaskan terlebih dahulu.					
	2. Guru menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran					
2.	Inti:					
	1. Guru membagi kelompok <i>Role Playing</i>					
	2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi terlebih dahulu					
	3. Guru mengarahkan kelompok <i>Role Playing</i> untuk tampil secara bergantian					
	4. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik					
	5. Guru mengamati peserta didik selama kegiatan <i>Role Playing</i>					
	6. Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan pesan moral setelah menampilkan <i>Role Playing</i>					
3.	Penutup :					
	Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah diberikan.					
Jumlah						
Rata-Rata						
Persentase						
Kategori						

Lampiran V Perangkat Pembelajaran

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PAI DAN BUDI PEKERTI SD KELAS V (LIMA)

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Resqi Digrah Suci Rahmadani
Instansi	:	SD Negeri 44 Rampoang
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2025
Jenjang Sekolah	:	SD Negeri 44 Rampoang
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase C, Kelas / Semester	:	V (Lima) / 1 (Ganjil)
Materi	:	Akhlak Terpuji (Kejujuran dan Tolong-menolong)
Alokasi Waktu	:	2 x 4 Jam Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL		
Capaian Pembelajaran Fase C <p>Pada Fase C, pada elemen Aqidah Akhlak peserta didik mampu memahami dan meyakini prinsip-prinsip aqidah Islam yang benar, serta meneladani akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Dalam aspek akhlak peserta didik menunjukkan kemampuan untuk menjelaskan, memahami dan mengamalkan nilai-nilai, kejujuran, tolong-menolong, ikhlas dan sabar. Peserta didik mampu bersikap jujur dalam ucapan dan perbuatan, serta dalam menunaikan amanah. Peserta didik juga menunjukkan perilaku tolong-menolong dalam hal kebaikan dan kegiatan sosial, baik di sekolah maupun di masyarakat. Dalam beribadah dan berbuat baik, peserta didik mampu menumbuhkan niat yang ikhlas, yaitu hanya mengharap ridha Allah Swt. Tanpa pamrih atau ingin di puji. Selain itu, peserta didik dapat menampilkan sikap sabar dalam menghadapi cobaan, menjaga emosi dan menyelesaikan persoalan dengan tenang. pada elemen Al-Qur'an Hadits peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar. Pada elemen akidah, peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, <i>qadā'</i> dan <i>qadr</i>.</p>		

Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Deskripsi
Akidah dan Akhlak	Peserta didik mampu memahami dan berperan aktif memberikan contoh dan mengetahui pokok penting materi kejujuran dan tolong-menolong.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia Pemahaman Agama /Kepercayaan Mengenal unsur-unsur utama agama/kepercayaan (ajaran, kitab suci, simbol-simbol, hari-hari dan hal-hal yang suci, sejarah agama, dan orang suci) dan menjadi pribadi yang mandiri.

D. SARANA DAN PRASARANA**Sarana prasarana dan media pembelajaran**

- Al-Qur'an
- Materi Ajar
- Lembar Angket Peserta didik
- LKPD

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Tatap muka

G. METODE PEMBELAJARAN

- *Role Playing* (Bermain Peran)

H. KATA KUNCI

-

I. SUB MATERI PEMBELAJARAN

- Pengertian kejujuran
- Contoh perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari
- Manfaat kejujuran
- Akibat dari ketidakjujuran (*dusta*)
- Latihan menerapkan kejujuran melalui *role playing*
- Pengertian tolong-menolong dalam Islam
- Contoh sikap tolong-menolong
- Manfaat tolong-menolong
- Latihan menerapkan tolong-menolong melalui *role playing*

J. SUMBER BELAJAR

a. Sumber belajar utama

- a. Buku Pendidikan Agama Islam Materi Akhlak Terpuji
Kemdikbud RI tahun 2021.
- b. Al-Qur'an dan Terjemah Kementerian Agama RI
- c. www.qurano.com

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan makna kejujuran dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
2. Mengidentifikasi contoh perilaku jujur di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
3. Memerankan sikap jujur dalam kegiatan *role playing* sesuai dengan skenario yang diberikan.
4. Mengevaluasi manfaat perilaku jujur bagi diri sendiri dan orang lain.
5. Menumbuhkan sikap positif dan kebiasaan berperilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.
6. Menjelaskan makna tolong-menolong dalam Islam
7. Memberikan contoh perilaku tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari.

8. Menampilkan sikap tolong-menolong dalam kegiatan *role playing*.
9. Menumbuhkan rasa empati dan kerja sama dengan sesama.

Alur Tujuan pembelajaran pada subbab:

Pertemuan Ke-1

- 1.1.1. Peserta didik mampu memahami makna kejujuran dalam kehidupan sehari-hari
- 1.1.2. Peserta didik dapat memerankan sikap jujur dalam kegiatan *role playing*

Pertemuan Ke-2

- 1.2.1. Peserta didik mampu memahami makna tolong-menolong dalam Islam
- 1.2.2. Peserta didik dapat memerankan sikap tolong-menolong dalam kegiatan *role playing*.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Memahami makna dari sikap kejujuran, mengamalkan sikap kejujuran dalam kehidupan sehari-hari, membedakan perilaku siap jujur dan tidak jujur (dusta). Memahami sikap tolong-menolong dalam Islam, mengamalkan perilaku tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Kejujuran

- Apakah kalian sudah mampu memahami makna dari sikap jujur?
- Apa saja contoh sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari?
- Apa yang kalian rasakan ketika memerankan sikap jujur dalam metode *role playing*?

2. Tolong-Menolong

- Apakah kalian sudah mampu memahami makna dari sikap tolong-menolong?
- Apa saja contoh sikap tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari?
- Apa yang kalian rasakan ketika memerankan sikap tolong-menolong dalam metode *role playing*?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1. Memahami Konsep Kejujuran Melalui *Role Playing* (waktu 1 x 4 JP)

Kegiatan Pembuka

- Guru memulai pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama.
- Guru mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* terlebih dahulu, sebelum memulai pembelajaran.
- Guru mengkondisikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan berlangsung dalam pembelajaran

Apersepsi :

Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus Al-Qur'an dilanjutkan berdoa.

Kegiatan Inti

Guru mengantarkan pembelajaran diawali sebagai stimulus. Dapat pula guru memberikan stimulus pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang akan disajikan.

- Guru menyampaikan pengertian dan pentingnya kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru memberikan salah satu dalil Al-Qur'an dan hadis tentang kejujuran. (QS. At-Taubah : 119)
- Guru memberikan tanya jawab singkat yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan.
- Guru mulai membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok 3-6 orang per kelompok, kemudian guru akan membagikan skenario kehidupan nyata yang berkaitan dengan kejujuran.
- Setiap kelompok akan diberi waktu berdiskusi untuk memahami alur cerita dan peran masing-masing.
- Guru memantau dan membimbing para peserta didik serta memberikan instruksi agar sesuai dengan tujuan yang ingin di capai.
- Setiap kelompok menampilkan peran secara bergantian di depan kelas.
- Peserta didik lainnya mengamati nilai tolong-menolong dan sikap peduli yang di tampilkan.

- Guru memimpin diskusi mengenai apa saja pesan moral dari setiap drama yang telah di mainkan.
- Peserta didik menyampaikan pendapat tentang pelajaran moral dalam setiap drama yang telah di tampilkan.

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran.
- Mengajark semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah.

Kesalahan umum

Menyamakan kemampuan pemahaman peserta didik seringkali terjadi. Sehingga ada beberapa peserta didik yang tidak bisa mengikuti pelajaran dengan baik. Karena itu guru membuat pemetaan kemampuan berinteraksi, keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran melalui metode *role playing*.

Konseling pembelajaran

- Guru mengecek kemampuan peserta didik dalam berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- Guru memberi bimbingan khusus bagi peserta didik yang merasa kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas.
- Memberikan semangat dan motivasi kepada semua peserta didik.

Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali

Catatan ini adalah bentuk interaksi yang dapat dilakukan oleh guru dengan orang tua/wali yang terkait dengan proses pembelajaran di sekolah atau tempat yang direkomendasikan, di antaranya adalah:

1. Aktivitas belajar peserta didik terkait kebiasaan bersikap jujur dalam kehidupan sehari-hari.
2. Informasi timbal balik terkait kesulitan, kecepatan belajar, atau kebutuhan khusus peserta didik.
4. Usulan dan *feedback* atas pembelajaran di sekolah atau tempat yang direkomendasikan.

Interaksi guru dan orang tua dapat dilakukan melalui kunjungan rumah, komunikasi via media atau buku penghubung.

Pertemuan Ke-2. Memahami Konsep Tolong-Menolong Melalui *Role Playing* (1 x 4JP)

Kegiatan Pembuka

- Guru memulai pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama.
- Guru mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* terlebih dahulu, sebelum memulai pembelajaran.
- Guru mengkondisikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan berlangsung dalam pembelajaran.

Apersepsi :

Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus Al-Qur'an dilanjutkan berdoa.

Kegiatan Inti

Guru mengantarkan pembelajaran diawali sebagai stimulus. Dapat pula guru memberikan stimulus pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang akan disajikan.

- Guru menyampaikan pengertian dan pentingnya kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru memberikan salah satu dalil Al-Qur'an dan hadis tentang kejujuran. (QS.Al-Miadah :2) dan hadis Nabi Saw.
- Guru memberikan tanya jawab singkat yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan.
- Guru mulai membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok 3-6 orang per kelompok, kemudian guru akan membagikan skenario kehidupan nyata yang berkaitan dengan tolong-menolong.
- Setiap kelompok akan diberi waktu berdiskusi untuk memahami alur cerita dan peran masing-masing.
- Guru memantau dan membimbing para peserta didik serta memberikan instruksi agar sesuai dengan tujuan yang ingin di capai.
- Setiap kelompok menampilkan peran secara bergantian di depan kelas.
- Peserta didik lainnya mengamati nilai tolong-menolong dan sikap peduli yang di tampilkan.
- Guru memimpin diskusi mengenai apa saja pesan moral dari

setiap drama yang telah di mainkan.

- Peserta didik menyampaikan pendapat tentang pelajaran moral dalam setiap drama yang telah di tampilkan.

Kegiatan Penutup

- Guru membagikan LKPD pada setiap peserta didik untuk melihat sejauh mana pengetahuan peserta didik terkait materi akhlak terpuji setelah melakukan pembelajaran dengan metode *Role Playing*.
- Pembagian angket pernyataan terkait kebosanan belajar peserta didik
- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah.

Kesalahan umum

Menyamakan kemampuan pemahaman peserta didik seringkali terjadi. Sehingga ada beberapa peserta didik yang tidak bisa mengikuti pelajaran dengan baik. Karena itu guru membuat pemetaan kemampuan berinteraksi, keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran melalui metode *role playing*.

Konseling pembelajaran

- Guru mengecek kemampuan peserta didik dalam berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- Guru memberi bimbingan khusus bagi peserta didik yang merasa kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas.
- Memberikan semangat dan motivasi kepada semua peserta didik.

Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali

Catatan ini adalah bentuk interaksi yang dapat dilakukan oleh guru dengan orang tua/wali yang terkait dengan proses pembelajaran di sekolah atau tempat yang direkomendasikan, di antaranya adalah:

1. Aktivitas belajar peserta didik terkait kebiasaan bersikap jujur dalam kehidupan sehari-hari.
2. Informasi timbal balik terkait kesulitan, kecepatan belajar, atau kebutuhan khusus peserta didik.
4. Usulan dan *feedback* atas pembelajaran di sekolah atau tempat

yang direkomendasikan.

Interaksi guru dan orang tua dapat dilakukan melalui kunjungan rumah, komunikasi via media atau buku penghubung.

Refleksi guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan metode pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

Refleksi Peserta Didik

- Refleksi peserta didik dilakukan dalam bentuk angket pernyataan setelah melakukan proses pembelajaran akhlak terpuji di kelas melalui metode *role playing*.

F. ASESMEN/ PENILAIAN

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Buku Panduan Guru dan Peserta didik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas V: Kemendikbudristek 2021.
- Juz ‘Amma dan Terjemah.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

Nama :

Kelas :

Hari, Tanggal :

Petunjuk pengisian jawaban:

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan saksama
2. Jawablah pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman saat kegiatan *Role Playing*.
3. Jawaban harus jelas dan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

Soal

1. Apa yang dimaksud jujur dan tolong-menolong dalam ajaran Islam?
2. Mengapa kita harus bersikap jujur kepada orang tua, guru, dan teman?
3. Sebutkan dua contoh perilaku jujur dan tolong-menolong di lingkungan sekitarmu?
4. Ceritakan kembali peran yang kamu mainkan dalam kegiatan *role playing* pada pertemuan ini! Nilai akhlak apa yang kamu tunjukkan dalam peran tersebut?
5. Saat kegiatan *role playing*, ada temanmu yang berperan sebagai seorang anak yang berbohong dan tidak mau menolong sesama. Menurutmu, bagaimana cara menasehati teman seperti itu agar mau berubah menjadi lebih baik?

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PAI DAN BUDI PEKERTI SD KELAS V (LIMA)

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Resqi Digrah Suci Rahmadani
Instansi	: SD Negeri 44 Rampoang
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD Negeri 44 Rampoang
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase C, Kelas / Semester	: V (Lima) / 1 (Ganjil)
Materi	: Akhlak Terpuji (Ikhlas dan Sabar)
Alokasi Waktu	: 2 x 4 Jam Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
<p>Capaian Pembelajaran Fase C</p> <p>Pada Fase C, pada elemen Aqidah Akhlak peserta didik mampu memahami dan meyakini prinsip-prinsip aqidah Islam yang benar, serta meneladani akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Dalam aspek akhlak peserta didik menunjukkan kemampuan untuk menjelaskan, memahami dan mengamalkan nilai-nilai, kejujuran, tolong-menolong, ikhlas dan sabar. Peserta didik mampu bersikap jujur dalam ucapan dan perbuatan, serta dalam menunaikan amanah. Peserta didik juga menunjukkan perilaku tolong-menolong dalam hal kebaikan dan kegiatan sosial, baik di sekolah maupun di masyarakat. Dalam beribadah dan berbuat baik, peserta didik mampu menumbuhkan niat yang ikhlas, yaitu hanya mengharap ridha Allah Swt. Tanpa pamrih atau ingin di puji. Selain itu, peserta didik dapat menampilkan sikap sabar dalam menghadapi cobaan, menjaga emosi dan menyelesaikan persoalan dengan tenang. pada elemen Al-Qur'an Hadits peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar. Pada elemen akidah, peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, <i>qadā'</i> dan <i>qadr</i>.</p>	

Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Deskripsi
Akidah dan Akhlak	Peserta didik mampu memahami dan berperan aktif dalam memberikan contoh dan mengetahui pokok penting dalam materi akhlak terpuji sub tema ikhlas dan sabar.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia Pemahaman Agama /Kepercayaan Mengenai unsur-unsur utama agama/kepercayaan (ajaran, kitab suci, simbol-simbol, hari-hari dan hal-hal yang suci, sejarah agama, dan orang suci) dan menjadi pribadi yang mandiri.

D. SARANA DAN PRASARANA**Sarana prasarana dan media pembelajaran**

- Al-Qur'an
- Materi Ajar
- Lembar Angket

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Tatap muka

G. METODE PEMBELAJARAN

- *Role Playing* (Bermain Peran)

I. SUB MATERI PEMBELAJARAN

- Pengertian Ikhlas

- Dalil tentang ikhlas
- Contoh perilaku Ikhlas dalam kehidupan sehari-hari
- Manfaat Ikhlas
- Latihan menerapkan perilaku ikhlas melalui *role playing*
- Pengertian sabar dalam Islam
- Contoh sifat sabar dalam kehidupan sehari-hari.
- Manfaat bersabar
- Latihan menerapkan sikap sabar melalui *role playing*

J. SUMBER BELAJAR

a. Sumber belajar utama

- a. Buku Pendidikan Agama Islam Materi Akhlak Terpuji Kemdikbud RI tahun 2021.
- b. Al-Qur'an dan Terjemah Kementerian Agama RI
- c. www.qurano.com

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan makna ikhlas dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
2. Mengidentifikasi contoh perilaku ikhlas.
3. Memerankan sifat ikhlas dalam kegiatan *role playing* sesuai dengan skenario yang diberikan.
4. Mengevaluasi manfaat perilaku ikhlas bagi diri sendiri dan orang lain.
5. Menumbuhkan sikap positif dan kebiasaan berperilaku Ikhlas dalam kehidupan sehari-hari.
6. Menjelaskan makna sabar dalam Islam
7. Memberikan contoh perilaku sabar dalam kehidupan sehari-hari.
8. Menampilkan sifat sabar dalam kegiatan *role playing*.
9. Menumbuhkan rasa empati dan kerja sama dengan sesama.

Alur Tujuan pembelajaran pada subbab:

Pertemuan Ke-1

- 1.1.1. Peserta didik mampu memahami makna keikhlasan dalam kehidupan sehari-hari

1.1.2. Peserta didik dapat memerankan sifat ikhlas dalam kegiatan *role playing*

Pertemuan Ke-2

1.2.1. Peserta didik mampu memahami makna kesabaran dalam Islam

1.2.2. Peserta didik dapat memerankan sifat sabar dalam kegiatan *role playing*.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Memahami makna dari sifat ikhlas, mengamalkan sikap keikhlasan dalam kehidupan sehari-hari, membedakan perilaku sifat ikhlas dan tidak ikhlas (terpaksa). Memahami sikap sabar dalam Islam, mengamalkan perilaku sabar dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Ikhlas

- Apakah kalian sudah mampu memahami makna dari sifat ikhlas?
- Apa saja contoh sifat ikhlas dalam kehidupan sehari-hari?
- Apa yang kalian rasakan ketika memerankan sifat ikhlas dalam metode *role playing*?

2. Sabar

- Apakah kalian sudah mampu memahami makna dari sifat sabar?
- Apa saja contoh sifat sabar dalam kehidupan sehari-hari?
- Apa yang kalian rasakan ketika memerankan sifat sabar dalam metode *role playing*?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1. Memahami Konsep Ikhlas Melalui *Role Playing* (waktu 1 x 4 JP)

Kegiatan Pembuka

- Guru memulai pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama.
- Guru mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* terlebih dahulu, sebelum memulai pembelajaran.
- Guru mengkondisikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan berlangsung dalam pembelajaran.

Apersepsi :

Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus Al-Qur'an dilanjutkan berdoa.

Kegiatan Inti

Guru mengantarkan pembelajaran diawali sebagai stimulus. Dapat pula guru memberikan stimulus pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang akan disajikan.

- Guru menyampaikan pengertian dan pentingnya memiliki sifat ikhlas dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru memberikan salah satu dalil Al-Qur'an tentang ikhlas. (QS. Al-Bayyinah:5)
- Guru memberikan tanya jawab singkat yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan.
- Guru mulai membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok 3-6 orang per kelompok, kemudian guru akan membagikan skenario kehidupan nyata yang berkaitan dengan sifat ikhlas.
- Setiap kelompok akan diberi waktu berdiskusi untuk memahami alur cerita dan peran masing-masing.
- Guru memantau dan membimbing para peserta didik serta memberikan instruksi agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- Setiap kelompok menampilkan peran secara bergantian di depan kelas.
- Peserta didik lainnya mengamati nilai tolong-menolong dan sikap peduli yang di tampilkan
- Guru memimpin diskusi mengenai apa saja pesan moral dari setiap drama yang telah di mainkan.
- Peserta didik menyampaikan pendapat tentang pelajaran moral dalam setiap drama yang telah di tampilkan.

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran.
- Mengajark semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah.

Kesalahan umum

Menyamakan kemampuan pemahaman peserta didik seringkali terjadi. Sehingga ada beberapa peserta didik yang tidak bisa mengikuti pelajaran dengan baik. Karena itu guru membuat pemetaan kemampuan berinteraksi, keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran melalui metode *role playing*.

Konseling pembelajaran

- Guru mengecek kemampuan peserta didik dalam berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- Guru memberi bimbingan khusus bagi peserta didik yang merasa kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas.
- Memberikan semangat dan motivasi kepada semua peserta didik.

Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali

Catatan ini adalah bentuk interaksi yang dapat dilakukan oleh guru dengan orang tua/wali yang terkait dengan proses pembelajaran di sekolah atau tempat yang direkomendasikan, di antaranya adalah:

1. Aktivitas belajar peserta didik terkait kebiasaan bersikap jujur dalam kehidupan sehari-hari.
2. Informasi timbal balik terkait kesulitan, kecepatan belajar, atau kebutuhan khusus peserta didik.
4. Usulan dan *feedback* atas pembelajaran di sekolah atau tempat yang direkomendasikan.

Interaksi guru dan orang tua dapat dilakukan melalui kunjungan rumah, komunikasi via media atau buku penghubung.

Pertemuan Ke-2. Memahami Konsep Sabar Melalui *Role Playing* (1 x 4JP)

Kegiatan Pembuka

- Guru memulai pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama.
- Guru mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* terlebih dahulu, sebelum memulai pembelajaran.
- Guru mengkondisikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan berlangsung dalam pembelajaran.

Apersepsi :

Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus Al-Qur'an dilanjutkan berdoa.

Kegiatan Inti

Guru mengantarkan pembelajaran diawali sebagai stimulus. Dapat pula guru memberikan stimulus pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang akan disajikan.

- Guru menyampaikan pengertian dan pentingnya kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru memberikan salah satu dalil Al-Qur'an tentang kesabaran. (QS. Az-Zumar : 10)
- Guru memberikan tanya jawab singkat yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan.
- Guru mulai membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok 3-6 orang per kelompok, kemudian guru akan membagikan skenario kehidupan nyata yang berkaitan dengan kesabaran.
- Setiap kelompok akan diberi waktu berdiskusi untuk memahami alur cerita dan peran masing-masing.
- Guru memantau dan membimbing para peserta didik serta memberikan instruksi agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- Setiap kelompok menampilkan peran secara bergantian di depan kelas.
- Peserta didik lainnya mengamati nilai kesabaran pada setiap peran yang di tampilkan.
- Guru memimpin diskusi mengenai apa saja pesan moral dari setiap drama yang telah di mainkan.
- Peserta didik menyampaikan pendapat tentang pelajaran moral dalam setiap drama yang telah di tampilkan.

Kegiatan Penutup

- Pembagian LKPD pada setiap peserta didik
- Pembagian angket pernyataan
- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran.
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah.

Kesalahan umum

Menyamakan kemampuan pemahaman peserta didik seringkali terjadi. Sehingga ada beberapa peserta didik yang tidak bisa mengikuti pelajaran dengan baik. Karena itu guru membuat pemetaan kemampuan berinteraksi, keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran melalui metode *role playing*.

Konseling pembelajaran

- Guru mengecek kemampuan peserta didik dalam berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- Guru memberi bimbingan khusus bagi peserta didik yang merasa kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas.
- Memberikan semangat dan motivasi kepada semua peserta didik.

Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali

Catatan ini adalah bentuk interaksi yang dapat dilakukan oleh guru dengan orang tua/wali yang terkait dengan proses pembelajaran di sekolah atau tempat yang direkomendasikan, di antaranya adalah:

1. Aktivitas belajar peserta didik terkait kebiasaan bersikap jujur dalam kehidupan sehari-hari.
2. Informasi timbal balik terkait kesulitan, kecepatan belajar, atau kebutuhan khusus peserta didik.
4. Usulan dan *feedback* atas pembelajaran di sekolah atau tempat yang direkomendasikan.

Interaksi guru dan orang tua dapat dilakukan melalui kunjungan rumah, komunikasi via media atau buku penghubung.

Refleksi guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan metode pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	

4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?		
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?		
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?		

Refleksi Peserta Didik

- Refleksi peserta didik dilakukan dalam bentuk angket pernyataan setelah melakukan proses pembelajaran akhlak terpuji di kelas melalui metode *role playing*.

F. ASESMEN/ PENILAIAN

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Buku Panduan Guru dan Peserta didik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas V: Kemendikbudristek 2021.
- Juz ‘Ammah dan Terjemah.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

Nama :

Kelas :

Hari, Tanggal :

Petunjuk pengisian jawaban:

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan saksama
2. Jawablah pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman saat

kegiatan *Role Playing*.

3. Jawaban harus jelas dan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

Soal

1. Apa yang dimaksud ikhlas dan sabar dalam ajaran Islam?
2. Mengapa sikap ikhlas dan sabar penting diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?
3. Sebutkan dua contoh sikap ikhlas dan sabar dalam kehidupan sehari-hari?
4. Ceritakan kembali peran yang kamu mainkan dalam kegiatan *role playing* pada pertemuan ini! Nilai akhlak apa yang kamu tunjukkan dalam peran tersebut?
5. Saat kegiatan *role playing*, ada temanmu yang berperan sebagai seorang anak yang tidak sabar dan mudah marah. Menurutmu, bagaimana cara menasehati teman seperti itu agar mau berubah menjadi lebih baik?

Lampiran VI Data Penelitian/Olah Data Penelitian

Dokumentasi Observasi Belajar Peserta Didik Kelas V



Scan Barcode

REKAPITULASI ANGKET PERNYATAAN SIKLUS I

1. Faktor Kejenuhan Belajar Siswa pada Indikator Kelelahan Kognitif

No	Nama Responden	Ya	Tidak
1	Adila Aqila	-	6
2	Arumi Putri	4	2
3	Asilah Ufairah	1	5
4	Dede Khaliq	3	3
5	Farah Adzkia	5	1
6	Furqan	4	2
7	Idza Raodah	1	5
8	Imam Hisyam	2	4
9	Muh. Adhwa	4	2
10	Muh. Alfarizi	1	5
11	Muh. Dzaka	4	2
12	Muh. Nabil	5	1
13	Muh. Sabil	-	6
14	Muh. Wahyu	1	5
15	Muh. Adam	2	4
16	Muh. Alif	4	2
17	Muh. Mirza	2	4
18	Niswah Atikah	3	3
19	Qais Zhaky	-	6
20	Sophyani Putri	1	5
Jumlah		47	73

Faktor Kejenuhan Belajar Siswa pada Indikator Kelelahan Fisik

No	Nama Responden	Ya	Tidak
1	Adila Aqila	-	5
2	Arumi Putri	3	2
3	Asilah Ufairah	-	5
4	Dede Khaliq	4	1
5	Farah Adzkia	4	1
6	Furqan	4	1
7	Idza Raodah	-	5
8	Imam Hisyam	1	4
9	Muh. Adhwa	4	1
10	Muh. Alfarizi	3	2
11	Muh. Dzaka	3	2
12	Muh. Nabil	4	1
13	Muh. Sabil	-	5
14	Muh. Wahyu	1	4
15	Muh. Adam	3	2
16	Muh. Alif	4	1
17	Muh. Mirza	2	3
18	Niswah Atikah	1	4
19	Qais Zhaky	-	5
20	Sophyani Putri	1	4
Jumlah		42	58

REKAPITULASI ANGKET PERNYATAAN SIKLUS II

Faktor Kejenuhan Siswa pada Indikator Kelelahan Emosi

No	Nama Responden	Ya	Tidak
1	Adila Aqila	-	5
2	Arumi Putri	4	1
3	Asilah Ufairah	-	5
4	Dede Khaliq	3	2
5	Farah Adzkia	4	1
6	Furqan	4	1
7	Idza Raodah	-	5
8	Imam Hisyam	1	4
9	Muh. Adhwa	3	2
10	Muh. Alfarizi	-	5
11	Muh. Dzaka	4	1
12	Muh. Nabil	4	1
13	Muh. Sabil	1	4
14	Muh. Wahyu	1	4
15	Muh. Adam	1	4
16	Muh. Alif	3	2
17	Muh. Mirza	3	2
18	Niswah Atikah	3	2
19	Qais Zhaky	-	5
20	Sophyani Putri	1	4
Jumlah		40	60

Faktor Kejenuhan Belajar Siswa pada Indikator Kelelahan Kognitif

No	Nama Responden	Ya	Tidak
1	Adila Aqila	-	6
2	Arumi Putri	2	4
3	Asilah Ufairah	-	6
4	Dede Khaliq	2	4
5	Farah Adzkia	2	4
6	Furqan	1	5
7	Idza Raodah	-	6
8	Imam Hisyam	1	5
9	Muh. Adhwa	2	4
10	Muh. Alfarizi	2	4
11	Muh. Dzaka	1	5
12	Muh. Nabil	3	3
13	Muh. Sabil	-	6
14	Muh. Wahyu	-	6
15	Muh. Adam	-	6
16	Muh. Alif	2	4
17	Muh. Mirza	1	5
18	Niswah Atikah	1	5
19	Qais Zhaky	-	6
20	Sophyani Putri	-	6
Jumlah		20	100

3. Faktor Kejenuhan Siswa pada Indikator Kelelahan Emosi

No	Nama Responden	Ya	Tidak
1	Adila Aqila	-	5
2	Arumi Putri	2	3
3	Asilah Ufairah	-	5
4	Dede Khaliq	1	4
5	Farah Adzkia	1	4
6	Furqan	2	3
7	Idza Raodah	-	5
8	Imam Hisyam	-	5
9	Muh. Adhwa	1	4
10	Muh. Alfarizi	-	5
11	Muh. Dzaka	2	3
12	Muh. Nabil	1	4
13	Muh. Sabil	-	5
14	Muh. Wahyu	-	5
15	Muh. Adam	-	5
16	Muh. Alif	1	4
17	Muh. Mirza	1	4
18	Niswah Atikah	1	4
19	Qais Zhaky	-	5
20	Sophyani Putri	-	5
Jumlah		13	87

2. Faktor Kejenuhan Belajar Siswa pada Indikator Kelelahan Fisik

No	Nama Responden	Ya	Tidak
1	Adila Aqila	-	5
2	Arumi Putri	2	3
3	Asilah Ufairah	-	5
4	Dede Khaliq	2	3
5	Farah Adzkia	-	5
6	Furqan	2	3
7	Idza Raodah		5
8	Imam Hisyam	1	4
9	Muh. Adhwa	2	3
10	Muh. Alfarizi	1	4
11	Muh. Dzaka	-	5
12	Muh. Nabil	2	3
13	Muh. Sabil	-	5
14	Muh. Wahyu	-	5
15	Muh. Adam	1	4
16	Muh. Alif	2	3
17	Muh. Mirza	-	5
18	Niswah Atikah	-	5
19	Qais Zhaky	-	5
20	Sophyani Putri	-	5
Jumlah		15	85

Hasil Angket Pernyataan Kebosanan Belajar Peserta didik

Scan Barcode Untuk Melihat Hasil Angket Pernyataan Kebosanan Belajar
Peserta didik



Hasil LKPD Siklus I dan II

Tabel Hasil LKPD Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Adila Aqila	80
2	Arumi Putri	80
3	Asilah Ufairah	80
4	Dede Khaliq	80
5	Farah Adzkia	80
6	Furqan	80
7	Idza Raodah	90
8	Imam Hisyam	80
9	Muh. Adhwa	80
10	Muh. Alfarizi	75
11	Muh. Dzaka	75
12	Muh. Nabil	80
13	Muh. Sabil	80
14	Muh. Wahyu	75
15	Muh. Adam	80
16	Muh. Alif	75
17	Muh. Mirza	75
18	Niswah Atikah	80
19	Qais Zhaky	75
20	Sophyani Putri	80
Jumlah		1500
Rata-Rata		75

Tabel Hasil LKPD Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Adila Aqila	90
2	Arumi Putri	90
3	Asilah Ufairah	95
4	Dede Khaliq	85
5	Farah Adzkia	85
6	Furqan	85
7	Idza Raodah	95
8	Imam Hisyam	85
9	Muh. Adhwa	85
10	Muh. Alfarizi	80
11	Muh. Dzaka	80
12	Muh. Nabil	85
13	Muh. Sabil	80
14	Muh. Wahyu	80
15	Muh. Adam	85
16	Muh. Alif	80
17	Muh. Mirza	85
18	Niswah Atikah	90
19	Qais Zhaky	80
20	Sophyani Putri	90
Jumlah		1620
Rata-Rata		81

DOKUMENTASI



Pertemuan pertama siklus I



Penerapan Role Playing



Pertemuan kedua siklus I



Penerapan *Role Playing* siklus I



Pertemuan ketiga siklus II



Penerapan *Role Playing* pertemuan ketiga siklus II



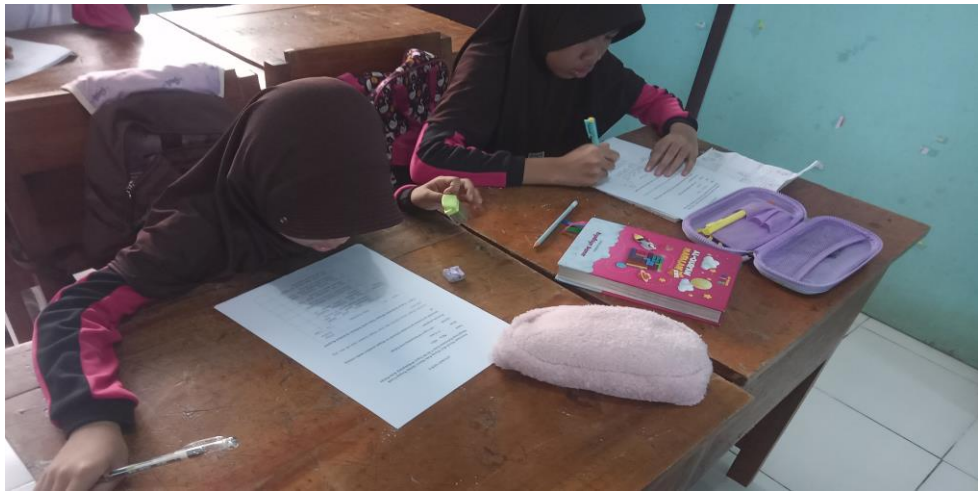
Pertemuan keempat siklus II



Penerapan *Role Playing* pertemuan keempat siklus II



Pengisian angket siklus I



Pengisian angket siklus I



Pengisian angket siklus II



Foto bersama guru PAI kelas V (Lima)

RIWAYAT HIDUP



Resqi Digrah Suci Rahmadani, lahir di Bajo pada tanggal 06 Oktober 2002. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara oleh pasangan Muh. Akis Radi dan Hasriyani B. Penulis bertempat tinggal di desa Sampano, kecamatan Larompong Selatan, Kab. Luwu penulis menyelesaikan pendidikan dasar pada tahun 2015 di MIN 02 Luwu. Kemudian melanjutkan pendidikan di MTs Bajo (Pondok Pesantren Modern Babussa'adah Bajo) dan selesai pada tahun 2018, dan di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di MA Sampano dan selesai pada tahun 2021. Setelah lulus di MA Sampano pada tahun 2021, penulis mendapat kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK), program studi Pendidikan Pendidikan Agama Islam.(PAI) Sebelum menyelesaikan tugas akhir studi, penulis menyusun skripsi dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* pada Materi Akhlak Terpuji Untuk Mengurangi Kebosanan Kelas V di SD Negerti 44 Rampoang Kota Palopo” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Srata Satu (S1) dengan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Contact person penulis: Resqidigrah@gmail.com