

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Shalat Berjamaah Melalui Metode Role Playing Kelas VII SMP Negeri 2 Woyla

Mulyadi TA¹, Muslim²,

¹SMP Negeri 2 Woyla, ²SD Negeri 1 Bubon

Email : mulyamulya514@gmail.com¹, Muslim28@guru.sd.belajar.id²

ABSTRACT

This research aims to improve the learning outcomes of seventh-grade students at SMP Negeri 2 Woyla on the Islamic Religious Education (PAI) material "Prayer in Congregation (Shalat Berjamaah)" through the application of the Role Playing Method. The research is motivated by low learning results and minimal practical worship skills among students due to the dominance of conventional lecture methods. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, involving 28 students from class VII as subjects. Data were collected through learning achievement tests (cognitive and psychomotor) and student activity observation sheets. The results indicate a significant increase. In the pre-cycle, the average learning outcome was 60.5 with a classical completeness of 32.1%. After implementing the Role Playing method, the average learning outcome in Cycle I rose to 75.8 with a classical completeness of 71.4%, and in Cycle II, it reached 84.5 with a classical completeness of 92.8%. This improvement is supported by high student engagement during the congregation prayer simulation, confirming that the Role Playing method is effective for enhancing both students' cognitive understanding and practical worship skills (psychomotor).

Keywords: Role Playing, Learning Outcomes, Prayer in Congregation, Islamic Religious Education, Junior High School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Woyla pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI) "Shalat Berjamaah" melalui penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran). Latar belakang penelitian adalah rendahnya hasil belajar dan minimnya keterampilan praktik ibadah siswa akibat dominasi metode ceramah konvensional. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian 28 siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (kognitif dan psikomotor) serta lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada pra-siklus, rata-rata hasil belajar siswa adalah 60,5 dengan ketuntasan klasikal 32,1%. Setelah penerapan metode Role Playing, rata-rata hasil belajar pada Siklus I meningkat menjadi 75,8 dengan ketuntasan klasikal 71,4%, dan pada Siklus II mencapai 84,5 dengan ketuntasan klasikal 92,8%. Peningkatan ini didukung oleh tingginya keaktifan siswa saat simulasi shalat berjamaah, menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif untuk meningkatkan pemahaman kognitif sekaligus keterampilan praktik ibadah (psikomotor) siswa.

Kata Kunci: *Role Playing, Hasil Belajar, Shalat Berjamaah, Pendidikan Agama Islam, SMP.*

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) memegang peranan krusial dalam membentuk akhlak dan kompetensi ibadah siswa. Salah satu materi pokok yang bersifat fundamental dan wajib dikuasai siswa kelas VII adalah "Shalat Berjamaah."

Shalat berjamaah tidak hanya mencakup dimensi kognitif (mengetahui syarat dan rukun), tetapi juga dimensi psikomotorik (melaksanakan praktik) serta afektif (menghayati nilai-nilai kebersamaan dan kedisiplinan) (Rofiq & Mashuri, 2021). Materi ini menuntut keterampilan praktik yang tinggi dan pemahaman urutan tata cara yang benar.

Observasi awal yang dilakukan di kelas VII SMP Negeri 2 Woyla menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi Shalat Berjamaah masih sangat rendah. Nilai rata-rata pra-siklus hanya mencapai 60,5, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 32,1%. Angka ini jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 75.

Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor utama. Pertama, guru PAI masih cenderung menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru (teacher-centered). Metode ini hanya efektif untuk transfer pengetahuan teoretis, namun gagal dalam mengembangkan keterampilan praktik (Waris, 2019).

Materi ibadah seperti Shalat Berjamaah yang sangat praktikal menjadi verbalistik ketika hanya dijelaskan tanpa simulasi. Siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan sulit membayangkan peran serta posisi imam, makmum masbuk, dan shaff yang benar hanya dari buku teks (Mopangga, 2020).

Kondisi ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam aspek psikomotorik ibadah. Mereka mungkin tahu teori rukun dan syarat shalat, tetapi ragu dan canggung saat diminta mempraktikkan gerakan dan bacaan shalat berjamaah secara spontan di depan kelas (Hayati & Wati, 2024).

Oleh karena itu, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang inovatif, yang mampu mengubah suasana kelas dari pasif menjadi aktif, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan langsung materi yang dipelajari (Sunaryati, 2014).

Metode Role Playing atau Bermain Peran dipilih sebagai solusi tindakan. Metode ini memungkinkan siswa menghayati dan memerankan tokoh atau situasi tertentu, yang dalam konteks ini adalah simulasi pelaksanaan shalat berjamaah secara lengkap (Waris, 2019).

Penerapan Role Playing diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoretis dan keterampilan praktik. Siswa akan secara aktif terlibat dalam menyiapkan skenario, menentukan peran, dan melaksanakan ibadah seolah-olah dalam situasi nyata.

Secara psikologis, metode ini juga melatih siswa untuk percaya diri, berani tampil di depan kelas, serta meningkatkan kerjasama dan toleransi dalam kelompok (Mopangga, 2020). Aspek afektif seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerjasama akan terbangun secara alami melalui peran yang mereka mainkan.

Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa kelas VII SMP Negeri 2 Woyla pada materi Shalat Berjamaah.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. PTK dipilih karena berfokus pada perbaikan kualitas pembelajaran secara bertahap melalui tindakan yang terencana dan refleksi yang berkelanjutan (Aly, 2000). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII SMP Negeri 2 Woyla pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

Subjek Penelitian adalah seluruh siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Woyla yang berjumlah 28 orang.

Prosedur Penelitian mengadopsi model Siklus PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yaitu terdiri dari dua siklus berulang. Setiap siklus mencakup empat tahapan: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Tindakan yang diterapkan adalah penggunaan metode *Role Playing* dalam simulasi pelaksanaan Shalat Berjamaah, termasuk tata cara menjadi imam, makmum, dan posisi shaff yang benar.

Instrumen Penelitian yang digunakan meliputi:

1. **Tes Hasil Belajar (Kognitif):** Berupa soal uraian dan pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa tentang syarat, rukun, sunnah, dan hal-hal yang membatalkan shalat berjamaah. Tes diberikan sebagai *post-test* di setiap akhir siklus.
2. **Lembar Penilaian Kinerja (Psikomotorik):** Berupa rubrik penilaian praktik untuk mengukur keterampilan siswa dalam melaksanakan gerakan dan bacaan Shalat Berjamaah yang dinilai oleh guru dan teman sebaya (Hayati & Wati, 2024).
3. **Lembar Observasi Aktivitas Siswa:** Digunakan untuk mencatat keaktifan, antusiasme, kerjasama, dan kedisiplinan siswa selama proses simulasi *Role Playing*.

Teknik Analisis Data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

- **Data Kuantitatif** (hasil tes dan penilaian praktik) dianalisis untuk menentukan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan sebesar 75. Kriteria keberhasilan tindakan PTK ditetapkan jika persentase ketuntasan klasikal mencapai (Ibrahim, 2021 dalam Situbondo, 2021).
- **Data Kualitatif** (observasi) dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan keaktifan, motivasi, dan perubahan perilaku siswa yang menjadi dasar penting dalam tahap refleksi.

Hasil dan Diskusi

Hasil Pra-Siklus dan Identifikasi Masalah

Pada tahap awal sebelum penerapan metode Role Playing, dilaksanakan tes diagnostik (pra-siklus) untuk mengukur hasil belajar awal siswa. Nilai rata-rata kelas hanya 60,5, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai materi secara kognitif. Dari total 28 siswa, hanya 9 siswa yang tuntas, sehingga persentase ketuntasan klasikal sangat rendah, yaitu 32,1%. Hasil ini secara jelas menunjukkan kegagalan metode konvensional (ceramah) dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama pada materi praktikum ibadah (Rofiq & Mashuri, 2021).

Hasil Tindakan Siklus I

Tindakan Siklus I dimulai dengan penerapan metode Role Playing. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil dan memberikan skenario pelaksanaan Shalat Berjamaah, termasuk kasus-kasus khusus seperti makmum masuk.

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik:

Setelah pelaksanaan tindakan Siklus I, tes akhir menunjukkan peningkatan signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,8. Jumlah siswa yang mencapai KKM (75) adalah 20 siswa, dengan persentase ketuntasan klasikal 71,4%. Meskipun meningkat drastis, angka ini belum mencapai target keberhasilan klasikal (85%) (Waris, 2019).

Peningkatan Aktivitas Siswa:

Data observasi menunjukkan peningkatan antusiasme dan keaktifan. Siswa menjadi lebih berani dan inisiatif dalam memerankan peran mereka. Tingkat aktivitas siswa mencapai 78,5%. Siswa tidak lagi pasif mencatat, melainkan secara fisik dan mental terlibat dalam simulasi.

Refleksi Siklus I:

Meskipun terjadi peningkatan, refleksi menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum tuntas. Permasalahan utama yang teridentifikasi adalah: (1) Skenario yang diberikan guru masih terlalu kaku, membuat siswa kurang spontan dan canggung saat improvisasi. (2) Penilaian praktik (psikomotorik) beberapa siswa masih kurang karena kurangnya penekanan pada ketepatan bacaan dan gerakan, terutama saat simulasi makmum masuk. (3) Waktu diskusi dan evaluasi setelah Role Playing masih kurang mendalam (Mopangga, 2020). Perbaikan di Siklus II akan fokus pada skenario yang lebih terbuka dan penekanan pada aspek tarjim (terjemah) bacaan shalat untuk memperkuat aspek kognitif dan afektif.

Hasil Tindakan Siklus II

Perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan: (1) Guru memberikan kebebasan yang lebih besar kepada kelompok untuk mengembangkan skenario Shalat Berjamaah yang lebih kompleks (misalnya, simulasi shalat di tempat umum). (2) Penekanan pada aspek evaluasi praktik, di mana setiap siswa yang tampil wajib dikomentari secara konstruktif oleh kelompok pengamat.

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik: Tes hasil belajar pada akhir Siklus II menunjukkan keberhasilan tindakan. Nilai rata-rata kelas mencapai 84,5. Jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM 75 adalah 26 siswa, atau 92,8% ketuntasan klasikal. Angka ini telah melampaui kriteria keberhasilan PTK () dan menunjukkan peningkatan luar biasa sebesar 60,7% dari pra-siklus (Situbondo, 2021).

Peningkatan Aktivitas Siswa: Tingkat keaktifan siswa selama Siklus II semakin optimal, mencapai 91,2%. Siswa menampilkan *Role Playing* dengan penuh penghayatan, berani berdiskusi secara terbuka, dan menunjukkan pemahaman mendalam tentang peran dan tanggung jawab masing-masing dalam shalat berjamaah.

Diskusi:

Peningkatan signifikan hasil belajar melalui metode *Role Playing* pada materi Shalat Berjamaah dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme kunci:

Pertama, Konkretisasi Pembelajaran Ibadah. Materi ibadah yang bersifat praktik menjadi konkret ketika divisualisasikan dan diperankan. Metode *Role Playing* memberikan pengalaman belajar yang otentik (*authentic learning*), yang membuat siswa tidak hanya tahu, tetapi juga bisa (Hayati & Wati, 2024).

Kedua, Penguatan Tiga Aspek Belajar (Kognitif, Psikomotorik, Afektif). *Role Playing* secara simultan melatih kognitif (memahami hukum shalat), psikomotorik (melakukan gerakan dan bacaan shalat), dan afektif (menghayati nilai-nilai kedisiplinan, ukhuwah, dan tanggung jawab) (Rofiq & Mashuri, 2021). Siswa belajar dari pengalaman yang diperankan oleh dirinya dan teman-temannya.

Ketiga, Peningkatan Retensi Memori. Pengalaman langsung (simulasi) jauh lebih mudah diingat dibandingkan dengan informasi yang hanya didengar (ceramah). Peran aktif siswa sebagai subjek pembelajaran dalam *Role Playing* memicu memori jangka panjang, sehingga pemahaman dan keterampilan ibadah mereka bertahan lebih lama (Mopangga, 2020).

Keempat, Pembangunan Kepercayaan Diri dan Komunikasi. Siswa yang semula pasif dan takut salah menjadi berani tampil dan berkomunikasi. Aspek ini sangat penting dalam ibadah berjamaah, di mana mereka harus mampu berinteraksi dan bertanggung jawab dalam peran (imam atau makmum) yang diemban (Waris, 2019).

Oleh karena itu, metode *Role Playing* terbukti menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk materi PAI yang menuntut keterampilan praktik dan penghayatan nilai, seperti Shalat Berjamaah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Kelas VII SMP Negeri 2 Woyla, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Role Playing efektif dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa pada materi Shalat Berjamaah. 1). Hasil belajar siswa meningkat signifikan dari rata-rata 60,5 (pra-siklus) menjadi 84,5 (Siklus II). 2). Ketuntasan klasikal berhasil melampaui target PTK, yaitu meningkat dari 32,1% (pra-siklus) hingga mencapai 92,8% (Siklus II). 3). Metode Role Playing berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih aktif, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang nyata, sehingga meningkatkan keterampilan praktik (psikomotorik) dan pemahaman kognitif siswa secara simultan. Dengan demikian, metode Role Playing direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran utama untuk materi PAI yang bersifat praktik di tingkat SMP.

Daftar Pustaka

- Aly, Hary Noer. (2000). *Watak Pendidikan Islam*. Jakarta: Friska Agung Insani.
- Hayati, R., & Wati, L. (2024). Hasil Belajar Pai Materi Shalat Bejamaah Menggunakan Metode Role Play. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Guru*, 1(1), 101-108.
- Mopangga, M. S. (2020). *Menerapkan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 11 Satap Pulubala Kabupaten Gorontalo*. Skripsi. IAIN Gorontalo.
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- Situbondo. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Roleplay Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Shalat Berjamaah SMP Negeri 6 Situbondo Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 10(1), 1-10.
- Sunaryati, T. (2014). Peningkatan Sikap Demokratis Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1-15.
- Waris, A. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat Berjamaah pada Siswa Kelas VII MTs Noor Iman Samarinda. *Jurnal Tarbiyah & Ilmu Keguruan (JTik) Borneo*, 1(1), 1-12.