

Analisis Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI dalam Perspektif Filsafat Ilmu

Muldani Surya Dirja¹, Siti Fatimah²

muldanisurya@gmail.com¹, sitifatimah@fis.unp.ac.id²

Universitas Negeri Padang^{1,2}

ARTICLE INFO

Article history:

Received, October 25th, 2025

Revised, November 04th, 2025

Accepted, November 20th, 2025

Keywords:

Analisis, Model Role Playing,

Motivasi Belajar PAI, Filsafat

Ilmu, Ilmu Pengetahuan

Conflict of Interest:

None

Funding:

None

ABSTRACT

This study aims to analyze the application of role-playing learning models in increasing extrinsic motivation to learn Islamic Religious Education (PAI) of fifth-grade students at SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang, then linked to the perspective of the philosophy of science: knowledge. This research is motivated by the problem of students' lack of enthusiasm and motivation to learn, so a learning model that can improve this is needed. This study uses a qualitative method with a case study approach. Overall, the results of the analysis show: there are several steps to implement it, namely: the teacher provides stimulus and explanations to students; the teacher provides learning motivation to students; the teacher provides scenario scripts in the form of dialogue conversations to all students; the teacher allows students to choose their group mates, and so on. When viewed from the perspective of the philosophy of science: knowledge, this research is categorized as a science because of the truth of the theory that role-playing models can indeed increase students' learning motivation, through investigations that researchers conducted in the field according to the rules of the scientific method.

Corresponding Author: Muldani Surya Dirja, Department Islamic Education Faculty of Social Science Universitas Negeri Padang, Indonesia, Email: muldanisurya@gmail.com, Phone Number: 085359901201



Copyright©2025, Author(s)

1. Pendahuluan

Filsafat ilmu merupakan refleksi kritis terhadap proses dan produk ilmu pengetahuan, yang bertujuan untuk memahami hakikat ilmu, metode ilmiah, dan implikasinya bagi manusia. Filsafat ilmu memiliki peran krusial dalam membantu memahami serta mengembangkan pengetahuan ilmiah. Ia menyediakan dasar pemikiran untuk melakukan analisis kritis, menilai metode yang digunakan, serta mengeksplorasi dampak sosial dari kegiatan-kegiatan ilmiah (Reyvani dkk, 2025).

Ilmu pengetahuan, yang juga dikenal sebagai sains, merupakan elemen dari pengetahuan secara umum. Ini adalah pengetahuan yang disusun secara terstruktur tentang fenomena

alam dan masyarakat, bertujuan untuk mencapai kebenaran, mendapatkan wawasan, memberikan klarifikasi, dan bahkan menerapkannya dalam praktik. Arti dari susunan yang terstruktur adalah bahwa ilmu pengetahuan melibatkan prosedur dan metode yang dapat diverifikasi, diuji secara empiris, serta diadopsi oleh siapa saja. Karena pengetahuan ini diikat oleh prinsip-prinsip metode ilmiah, maka ia dikenal sebagai bentuk pengetahuan yang bersifat ilmiah. Dari makna ilmu pengetahuan inilah nantinya akan diketahui bahwa penelitian yang peneliti lakukan tentang model pembelajaran *role playing* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD termasuk ke dalam kategori ilmu pengetahuan karena penelitian ini telah teruji klinis secara langsung di lapangan sehingga bukan bersifat spekulatif atau praduga.

Motivasi adalah faktor krusial dalam kegiatan belajar dan pengajaran Pendidikan Agama Islam, karena ia merangsang munculnya perilaku serta memengaruhi dan mengubah perilaku siswa. Selain itu, motivasi belajar memiliki fungsi penting dalam menyediakan antusiasme atau dorongan semangat belajar, sehingga siswa dengan motivasi yang tinggi memiliki energi yang melimpah untuk menjalankan aktivitas belajar Pendidikan Agama Islam (Nihaya, 2024: 69-73).

Djamarah (2008) menjelaskan bahwa motivasi memang bukanlah segala-galanya, tapi segala-galanya ditentukan oleh motivasi. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa motivasi memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Motivasi memiliki jenis yang beragam, salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar harus dimiliki oleh siswa sebagai dasar dalam melakukan kegiatan yaitu belajar Pendidikan Agama Islam. Tidak ada siswa yang belajar tanpa adanya motivasi. Terdapat banyak cara untuk meningkatkan motivasi dalam belajar. Diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran yang variatif oleh guru. Model pembelajaran memiliki peran krusial dalam mencapai keberhasilan proses belajar, karena ia berfungsi sebagai petunjuk atau arahan utama bagi para pendidik dan peserta didik saat menjalankan kegiatan pembelajaran (Barus, 2019; Samala dkk, 2022: 2794-2808). Model pembelajaran *Role Playing* adalah pendekatan pembelajaran yang memandu siswa untuk terlibat dalam aktivitas berpura-pura sebagai tokoh tertentu, menyerupai kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat (Saefuddin dan Berdiati, 2016).

Terdapat beberapa jenis masalah belajar pada siswa di Sekolah Dasar (SD) yaitu ketidakadaan motivasi dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa kehilangan antusiasme belajar, terkesan apatis atau enggan belajar, serta cenderung mengembangkan sikap dan kebiasaan yang tidak baik. Di samping itu, banyak siswa yang rutinitas belajar harian mereka bersifat kontra-produktif, seperti sering menunda atau memperpanjang waktu penyelesaian tugas, merasa antipati terhadap guru, enggan bertanya ketika menghadapi kesulitan, dan berbagai perilaku serupa lainnya (Ishayati, 2007: 5-21). Situasi ini mirip dengan yang ditemukan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Buah Hati Air Tawar Barat Padang, dimana peneliti melalui observasi dan wawancara awal dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI), yakni Bapak D, mengamati bahwa sebagian besar siswa kurang bersemangat belajar, kekurangan dorongan motivasi, dan tidak aktif terlibat dalam interaksi pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan penyampaian dari guru

PAI tersebut bahwa banyak siswa yang kurang semangat belajar, kurang termotivasi belajar, dan siswa tidak interaktif dalam belajar.

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh siswa sekolah dasar tersebut, maka penerapan model pembelajaran menjadi sangat krusial bagi guru dalam kegiatan belajar-mengajar. Sebab, model ini dapat berfungsi sebagai pedoman utama bagi guru untuk membangun proses pembelajaran yang efektif, *engaging*, serta penuh kegembiraan. Apabila model pembelajaran ini tidak digunakan, guru akan mengalami kesulitan mencapai target pendidikan, proses belajar akan terasa monoton dan kurang variatif, sehingga siswa kehilangan antusiasme dan motivasi karena kurangnya inovasi dalam model pengajaran di kelas. Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar-mengajar, khususnya untuk siswa sekolah dasar, seperti: model *take and give*, model *picture and picture*, model *mind mapping*, model *demonstration*, model *talking stick*, model *role playing*, model SQ3R, model *jigsaw*, model *problem solving*, serta model PBL (Rahman, 2018). Dari beragam pilihan model tersebut, model pembelajaran *role playing* menjadi salah satu opsi yang tepat untuk digunakan dalam proses pengajaran siswa SD.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Model *Role Playing* guna meningkatkan motivasi belajar PAI dari perspektif Filsafat Ilmu: Ilmu Pengetahuan. Selanjutnya, penelitian ini juga akan mengeksplorasi hasil studi terkait penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar PAI pada siswa kelas V SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang.

2. Tinjauan Pustaka

a. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan upaya yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menginternalisasi ajaran Agama Islam. Pembelajaran ini juga berperan dalam mengoptimalkan potensi kecerdasan siswa, meningkatkan kemampuan mereka untuk menikmati hidup, serta memperkuat interaksi fisik dan sosial dengan lingkungan sekitar (Mukhtar, 2003). Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru dalam rangka mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami, dan juga mengamalkan ajaran Islam dengan kegiatan bimbingan, pengajaran ataupun pelatihan yang telah ditentukan dalam mencapai suatu tujuan (Ernasari dan Sulaiman, 2023: 410-420).

Terdapat tiga tujuan utama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yakni: (1) mewujudkan insan kamil, yang berfungsi sebagai perwakilan Tuhan di dunia, (2) menciptakan insan kaffah dengan tiga aspek pokok yaitu dimensi religius, budaya, dan ilmiah, serta (3) membangun kesadaran akan peran manusia sebagai hamba, khalifah Allah, pewaris para nabi, dan menyediakan bekal yang memadai untuk menjalankan peran tersebut (Tafsir, 2017). Tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini selaras dan merupakan elemen integral dari tujuan Pendidikan Nasional, sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Bab II Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi individu yang

beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat secara fisik dan mental, berpengetahuan, mahir, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab” (UU Sisdiknas, 2003).

b. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran adalah merujuk pada prosedur atau pola terstruktur yang berfungsi sebagai panduan untuk mencapai sasaran pendidikan, di mana mencakup elemen-elemen seperti strategi, teknik, metode, bahan ajar, media, serta instrumen penilaian (Afandi dkk, 2013). Model pembelajaran memegang peran krusial dalam keberhasilan proses belajar, karena ia berfungsi sebagai acuan utama bagi guru dan siswa dalam menjalankan kegiatan pembelajaran (Barus, 2019). Model pembelajaran *role playing*, atau bermain peran, adalah salah satu pendekatan yang dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini melibatkan bentuk permainan aktif yang mencakup tujuan, aturan, dan elemen kesenangan untuk memperkaya pengalaman belajar (Damayanti, 2016: 87–97; Dewi dkk, 2023: 667-673).

Tahapan dalam model pembelajaran *role playing* meliputi: menetapkan sasaran belajar, memilih karakter atau peran, menyusun skrip atau skenario, memberikan instruksi dan penjelasan, melakukan pemanasan (*briefing*), menjalankan aksi *role playing*, melakukan pengamatan dan pemantauan, mengadakan diskusi serta refleksi (*debriefing*), memberikan umpan balik serta evaluasi, dan menerapkan hasil pembelajaran dalam konteks nyata (Akbar dkk, 2023).

Beberapa keunggulan model pembelajaran *role playing* antara lain: (1) siswa berlatih memahami dan menghafal materi melalui peran yang mereka mainkan, (2) siswa belajar mengambil inisiatif dan menunjukkan kreativitas, (3) bakat seni seperti drama dapat berkembang di sekolah, (4) kerjasama antarpeserta ditingkatkan secara optimal, (5) siswa terbiasa berbagi tanggung jawab dengan teman, dan (6) kemampuan berbicara siswa menjadi lebih efektif dan mudah dipahami (Tarigan, 2016: 102-112). Namun, model pembelajaran *role playing* ini juga memiliki kekurangan, yaitu: (1) anak yang tidak terlibat mungkin kehilangan kreativitas, (2) memerlukan waktu yang lama untuk persiapan dan pelaksanaan, (3) membutuhkan ruang yang luas agar berjalan lancar, dan (4) sering mengganggu kelas lain karena suara dari peserta atau penonton (Tarigan, 2016: 102-112).

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah perubahan energi internal pada individu yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu (Kompri, 2016). Motivasi belajar melibatkan dorongan dari dalam maupun luar diri siswa untuk mengubah perilaku, didukung oleh indikator-indikator tertentu (Uno, 2009).

Pentingnya motivasi belajar bagi siswa mencakup: (1) membuat siswa menyadari posisi mereka sejak awal hingga akhir pembelajaran, (2) membandingkan upaya belajar dengan teman sebayanya, (3) memberikan arah pada aktivitas belajar, (4)

membangkitkan antusiasme selama proses, dan (5) membantu siswa memahami jalur karir di masa depan (Winarsih, 2009).

Motivasi ekstrinsik merujuk pada dorongan-dorongan yang aktif atau berfungsi karena pengaruh stimulus dari luar, seperti lingkungan sekitar, orang tua, guru, teman, atau kondisi eksternal lainnya (Sardiman, 2018). Bentuk motivasi ini berasal dari faktor di luar individu sendiri. Sebagai contoh, dorongan eksternal untuk meraih prestasi seperti juara, atau seseorang yang tekun berolahraga karena pengaruh luar (Emda, 2018: 172-182).

d. Filsafat Ilmu

Filsafat ilmu adalah hal yang mengacu pada bagaimana filsafat memengaruhi semua bidang keilmuan, mirip dengan cabang ilmu lainnya (Rofiq, 2018). Filsafat ilmu merupakan refleksi kritis terhadap proses dan produk ilmu pengetahuan, yang bertujuan untuk memahami hakikat ilmu, metode ilmiah, dan implikasinya bagi manusia (Reyvani dkk, 2025). Filsafat ilmu sangat berperan dalam memahami dan mengembangkan pengetahuan, karena ia menyediakan kerangka untuk berpikir kritis, menilai metode, dan mempertimbangkan dampak sosial dari kegiatan ilmiah. Dengan memahami filsafat ilmu, kita dapat menggunakan ilmu pengetahuan secara lebih bertanggung jawab dan efektif untuk kebaikan manusia dan lingkungan (Reyvani dkk, 2025).

e. Ilmu Pengetahuan

Ilmu pengetahuan, yang juga dikenal sebagai sains, merupakan elemen dari pengetahuan secara umum. Ini adalah pengetahuan yang disusun secara terstruktur tentang fenomena alam dan masyarakat, bertujuan untuk mencapai kebenaran, mendapatkan wawasan, memberikan klarifikasi, dan bahkan menerapkannya dalam praktik. Susunan sistematis ini berarti ilmu melibatkan prosedur dan metode yang dapat diverifikasi, diuji, dan diadopsi oleh semua orang. Karena diikat oleh metode ilmiah, ia disebut pengetahuan ilmiah. Melalui metode dan prosedur, ilmu mesti melalui serangkaian proses dan cara yang benar-benar objektif dan ketat untuk menemukan dan menentukan sebuah kebenaran (Ariyatun & Anwar, 2023).

Ilmu pengetahuan adalah keseluruhan upaya yang disengaja untuk meneliti, mengungkap, dan memperkaya wawasan manusia terhadap beragam aspek realitas di dunia manusia. Aspek-aspek tersebut dibatasi supaya dapat menghasilkan pernyataan-pernyataan yang akurat dan tegas. Ilmu memberikan keyakinan dengan membatasi cakupan pengamatannya, sehingga kepastian dalam ilmu berasal dari batasan-batasan tersebut. Ilmu bukan hanya berupa pengetahuan sederhana, melainkan menggabungkan kumpulan pengetahuan yang didasarkan pada teori-teori yang telah disetujui dan bisa diuji secara terstruktur menggunakan metode yang diakui di bidang ilmu yang bersangkutan (Ariyatun & Anwar, 2023). Adapun metodologi atau cara mendapatkan ilmu pengetahuan yaitu dengan pendekatan ilmiah dan non-ilmiah, namun pada penelitian ini ilmu pengetahuan yang didapat melalui pendekatan ilmiah.

3. Metode

Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan teknik *purposive sampling*, berdasarkan permasalahan yang diteliti. Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman dan interpretasi fenomena sosial melalui data non-angka, seperti narasi, wawancara, dan observasi, yang umum digunakan di bidang humaniora, sosial, dan agama untuk analisis mendalam dan holistik (Darmalaksana, 2020: 1-6). Penelitian studi kasus dilakukan untuk menganalisis secara intensif interaksi, kondisi, dan lingkungan unit penelitian, seperti individu, masyarakat, atau institusi, meskipun subjeknya terbatas, tetapi variabelnya luas (Harahap, 2020).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi langsung dengan guru PAI dan siswa kelas V, menggunakan instrumen penelitian. Sumber data berasal dari 23 informan, yaitu 22 siswa kelas V dan 1 guru PAI, seperti yang disarankan oleh Stainback (1988), untuk memperdalam interpretasi situasi dan fenomena.

4. Hasil dan Pembahasan

Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Ekstrinsik Belajar PAI Siswa Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Buah Hati Air Tawar Barat Padang

Analisis penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar PAI siswa kelas V di SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang, berdasarkan observasi dan wawancara pada 8 September 2025, menunjukkan langkah-langkah berikut:

1) Guru Memberikan Stimulus dan Penjelasan Kepada Siswa

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan pada tanggal 8 September 2025, peneliti melihat bagian pendahuluan pembelajaran diawali dengan guru memberikan stimulus dan penjelasan kepada siswa terkait makna, cara dan teknis model pembelajaran *role playing* hingga penjelasan terkait capaian dan tujuan pembelajaran juga disampaikan oleh guru sebelum memulai proses pembelajaran. Selanjutnya, stimulus yang diberikan bapak D dengan merangkul siswa melalui pemberian masukan dan pengertian kepada siswa terkait penting dan enaknya belajar.

Berdasarkan data observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak D sebagai guru Pendidikan Agama Islam pada 8 September 2025, terungkap bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* oleh guru dimulai dengan memberikan rangsangan dan penjelasan terkait arti, cara, serta teknik model tersebut, beserta penjelasan mengenai capaian dan tujuan pembelajaran kepada siswa sebelum proses dimulai. Hal ini jelas terlihat ketika peneliti meminta modul ajar yang telah disusun oleh Bapak D beserta buku ajar siswa pada tanggal 3 September 2025, yang guru siapkan secara matang untuk menjamin proses pembelajaran berjalan dengan terstruktur. Selain itu, guru PAI juga memberikan rangsangan dengan cara melibatkan siswa melalui masukan dan penjelasan tentang manfaat serta kesenangan belajar melalui bermain peran, guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan data observasi yang dilakukan peneliti pada 8 September 2025, dalam proses penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas V, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan semangat tinggi ketika guru mengumumkan kegiatan belajar melalui bermain peran atau drama, karena mereka sangat menyukai pembelajaran yang berorientasi kinestetik.

Data di atas diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan para siswa pada tanggal 8 September 2025, bahwa para siswa kelas V SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang sangat suka dengan pembelajaran yang terdapat unsur bergerak di dalamnya, motivasi dari luar didapatkan siswa melalui guru karena guru memberikan masukan dan pengertian tentang penting dan enaknya belajar, sehingga motivasi belajar siswa semakin meningkat.

2) Guru Memberikan Motivasi Belajar Kepada Siswa

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 8 September 2025, peneliti melihat bahwa setelah guru PAI (bapak D) memberikan stimulus dan penjelasan kepada siswa, bapak D kemudian memberikan motivasi belajar kepada siswa dengan menyampaikan arti penting belajar dan memberikan nilai yang bagus serta *reward* bagi kelompok siswa yang bagus dalam bermain peran nantinya. Pada saat itu siswa terlihat lebih semangat untuk mendapatkan nilai yang bagus dan *reward* dari bapak D, mereka terlihat mendengarkan motivasi dan hal yang disampaikan oleh bapak D dengan tertib serta tenang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa pemberian motivasi sangat penting dalam menerapkan proses pembelajaran karena dengan adanya pemberian motivasi dari guru maka akan membuat keinginan belajar siswa menjadi lebih kuat. Oleh karena itu motivasi dari luar sangat diperlukan seperti motivasi dari guru, teman-teman dan orang tua siswa masing-masing agar siswa merasa didukung oleh orang-orang terdekat atau lingkungan sekitar mereka.



Gambar 1. Pemberian Motivasi Belajar oleh Guru Kepada Siswa

3) Guru Memberikan Teks Skenario Berupa Dialog Percakapan Kepada Seluruh Siswa

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 8 September 2025, terlihat bahwa guru memberikan teks skenario berupa *print out* dari kisah “Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu” kepada seluruh siswa untuk memudahkan siswa membaca dan memahami kisah tersebut yang tentunya siswa dapat melakukan pengembangan dari kisah jika siswa ingin melakukannya, walaupun perkembangan tersebut bukanlah

sesuatu yang wajib dilakukan, karena yang paling krusial adalah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta peningkatan motivasi belajar mereka.

Guru membagikan naskah skenario kepada setiap siswa secara individu, sehingga masing-masing siswa dapat membaca dan memahami cerita tersebut dengan baik. Dengan pemahaman yang diperoleh, siswa kemudian dapat merencanakan penampilan terbaik mereka dalam kegiatan bermain peran. Terlihat juga bahwa guru membolehkan siswa untuk berkreasi dalam bermain peran nantinya, hal ini dilihat oleh peneliti ketika ada siswa yang bertanya kepada bapak D dengan pertanyaan “Apakah boleh kami berkreasi dengan teks skenario ini dalam bermain peran nanti agar lebih terlihat bagus pak?” kemudian dijawab oleh bapak D “sangat boleh sekali, hal itu akan menjadi penambahan nilai jika kalian bisa melakukannya”. Aspek ini tentu saja akan meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka dapat menampilkan penampilan terbaik dalam kegiatan bermain peran.

4) Guru Membebaskan Siswa untuk Memilih Teman Sekelompoknya

Melihat hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 8 September 2025, diketahui bahwa guru membebaskan siswa untuk memilih teman sekelompoknya dimaksudkan agar ketika siswa berdiskusi dan bermain peran dengan temannya tidak merasa canggung, malu dan tidak merasa malas karena teman bermain peran mereka adalah teman yang mereka pilih sendiri sehingga akan membuat mereka senang, nyaman dan aktif dalam belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatnya motivasi belajar siswa.

Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memilih teman sekelompoknya dengan jumlah kelompok adalah 5. Dikarenakan jumlah siswa kelas V ada 22 orang maka 1 kelompok diisi oleh 4 orang siswa dengan 2 kelompok lagi anggotanya berjumlah 5 orang. Pada saat guru membebaskan siswa untuk memilih teman kelompoknya peneliti melihat siswa sangat senang karena mereka bisa bermain peran dengan teman dekatnya di kelas. Waktu yang diberikan guru untuk siswa membentuk kelompok dan duduk secara berkelompok adalah 3 menit.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih anggota kelompok mereka sendiri. Tujuannya adalah agar siswa lebih antusias dan termotivasi saat terlibat dalam kegiatan bermain peran, sehingga menghindari rasa malu atau kekakuan di antara mereka. Selain itu, hal ini juga didasarkan pada persyaratan kurikulum Merdeka yang menuntut agar proses pembelajaran lebih berfokus pada siswa.

5) Guru Meminta Siswa untuk Saling Diskusi, Membantu dan Bekerja Sama

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 8 September 2025, peneliti mengamati bahwa guru mendorong siswa untuk saling berdiskusi, saling membantu di antara kelompok siswa, serta bekerja sama satu sama lain. Tujuannya adalah agar siswa lebih antusias dan termotivasi dalam proses belajar, yang dipengaruhi oleh interaksi dengan teman-temannya. Ketika proses ini berlangsung terlihat banyak siswa yang antusias dan semangat dalam belajar karena

diantara mereka saling membantu temannya yang belum terlalu memahami materi atau teknis model pembelajaran *role playing*.

Para siswa saling berdiskusi terkait cara mereka akan melakukan permainan peran, kemudian dengan sedikit mengeluarkan suara para siswa berdiskusi bersama. Para siswa sangat fokus terhadap diskusi mereka sambil saling memberikan argumen mereka kepada teman sekelompoknya masing-masing sehingga membuat proses belajar menjadi lebih hidup dan interaktif.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kegiatan diskusi yang dijalankan siswa sesuai dengan petunjuk guru bertujuan untuk meningkatkan interaksi dan motivasi belajar di kalangan siswa. Melalui dukungan dari teman-teman sekelas, siswa akan menjadi lebih antusias dalam proses belajar, karena siswa sekolah dasar umumnya cenderung meniru perilaku teman mereka; sehingga, jika teman belajar dengan giat, siswa lain juga akan terdorong untuk mengikuti, dan sebaliknya, jika teman tidak belajar, mereka pun dapat terpengaruh secara negatif.



Gambar 2. Proses Diskusi dan Kerja Sama Siswa

6) Setiap Kelompok Siswa Diharuskan Bermain Peran sampai Kelompok yang Terakhir

Pada hasil observasi dan wawancara peneliti tanggal 8 September 2025, peneliti melihat bahwa pada bagian penampilan bermain peran, diawali dengan guru meminta kelompok 1 untuk tampil bermain peran terlebih dahulu di kelas. Pada saat kelompok 1 melakukan bermain peran, guru melihat dan menyimak permainan peran yang dilakukan oleh siswa dengan tujuan agar guru dapat menilai dan mengevaluasi hasil penampilan bermain peran dari kelompok 1. Sebelum bermain peran, kelompok 1 terlihat menyiapkan alat penunjang dalam memperagakan kisah “Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu”. Alat penunjang yang siswa gunakan seperti mangkuk, penggaris, pena, pensil, dan penghapus papan tulis. Adapun alat-alat penunjang tersebut digunakan untuk adegan memasak pada kisah yang diperankan oleh siswa.

Kelompok 1 sampai kelompok 3 tampil bermain peran pada pertemuan 1 hari senin yaitu tanggal 8 September 2025, sedangkan kelompok 4 sampai kelompok 5 tampil pada tanggal 15 September 2025. Pada saat kelompok 1 tampil mereka menyiapkan alat penunjang seperti kertas *print out* kisah “Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu” kemudian kotak alat tulis sebagai peragaan seolah-olah

mereka membawa bahan makanan seperti dalam kisah Umar tersebut. Selanjutnya setelah kelompok 1 selesai, bapak D meminta kelompok 2 tampil dalam bermain peran yang dimana sama halnya dengan kelompok 1 yaitu para siswa juga diperhatikan penampilannya oleh bapak D. Kelompok 2 memakai alat penunjang seperti penggaris, kotak alat tulis, dan mangkuk dalam memperagakan seperti orang yang sedang memasak sebagaimana yang ada pada kisah Umar. Setelah kelompok 2 selesai tampil, kemudian bapak D meminta kelompok 3 untuk tampil bermain peran di kelas sambil diperhatikan oleh bapak D. Kelompok 3 ini mereka menggunakan alat penunjang seperti mangkuk, penggaris, pena, pensil, dan penghapus papan tulis. Setiap kelompok diberi waktu tampil oleh bapak D selama 17 menit kurang lebih dengan waktu jam pelajaran 2 x 35 menit, sehingga pembelajaran lebih dapat termanajemen dengan baik. Pada 15 menit awal digunakan bapak D untuk memberikan stimulus dan penjelasan kepada siswa tentang teknis model pembelajaran *role playing*.

Setelah kelompok 1 sampai kelompok 3 tampil bermain peran, dikarenakan waktu jam pelajaran sudah habis dan sudah disesuaikan dengan rencana yang dilakukan bapak D. Peneliti melihat pembelajaran diakhiri terlebih dahulu oleh bapak D pada hari senin tanggal 8 September 2025 tersebut, yang dimana akan dilanjutkan kembali pada pertemuan 2 di hari senin tanggal 15 September 2025.

Melalui observasi peneliti pada tanggal 15 September 2025, peneliti melihat bahwa pembelajaran dilanjutkan dengan pembukaan seperti ucapan salam oleh guru kepada siswa, guru mengecek kehadiran siswa dan kemudian guru meminta kelompok 4 untuk tampil bermain peran. Kelompok 4 ini menggunakan alat penunjang seperti buku, penggaris dan mangkuk untuk adegan memasak dan mengangkut bahan makanan seperti pada kisah Umar tersebut. Setelah kelompok 4 tampil, selanjutnya giliran kelompok 5 untuk tampil bermain peran. Dimana guru meminta kelompok 5 untuk tampil bermain peran selama kurang lebih 17 menit. Kelompok 5 pun tampil bermain peran selama 17 menit sambil diperhatikan oleh bapak D.

7) Guru Berdiskusi dengan Siswa Terkait Hasil Bermain Peran Masing-Masing Kelompok dan Pemahaman Siswa Terkait Kisah yang Diperankan

Dilihat dari hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 15 September 2025, peneliti melihat bapak D mulai membuka diskusi dengan meminta siswa dari kelompok 1 untuk memberikan pendapatnya tentang penampilan siswa dari kelompok yang lain dan begitu seterusnya sampai seluruh siswa memberikan pandangannya tentang penampilan kelompok siswa lainnya. Selanjutnya bapak D yang memberikan pandangan terhadap penampilan seluruh kelompok siswa. Bapak D kemudian melanjutkan diskusi dengan bertanya kepada siswa terhadap yang mereka pahami dari kisah “Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu” yang telah mereka perankan baik dari segi hikmah kisah, watak dari tokoh yang ada dalam kisah dan makna atau pelajaran yang didapat dari kisah.

Terlihat siswa sangat antusias dalam berdiskusi dengan bapak D, mereka sangat semangat dalam memberikan pendapatnya tentang penampilan bermain peran dari temannya yang lain. Siswa juga sangat antusias ketika mencoba menjawab pertanyaan dari bapak D terkait dengan materi kisah yang telah mereka perankan tersebut.

Pada hasil observasi dan wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat antusias ketika proses diskusi berlangsung, baik itu diskusi terkait hasil bermain peran dari masing-masing kelompok siswa maupun diskusi dalam menjawab pertanyaan dari guru PAI. Para siswa sangat antusias memberikan pendapatnya tentang hasil bermain peran dari temannya yang lain dan siswa sangat antusias menjawab pertanyaan dari guru PAI terkait dengan materi kisah “Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu”.



Gambar 3. Proses Bermain Peran Kelompok Siswa

8) Guru Menyampaikan Kesimpulan Umum dan Evaluasi dari Hasil Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 15 September 2025, peneliti melihat pada bagian ini guru menyampaikan kesimpulan secara keseluruhan terkait hikmah, makna, pelajaran, watak tokoh, serta hal yang baik dan buruk dalam kisah agar siswa semakin memahami kisah dan agar pemahaman siswa tidak salah terhadap kisah yang telah mereka pahami dan perankan tersebut. Selain itu, guru juga memberikan evaluasi berupa masukan dan penilaian kepada seluruh kelompok siswa agar siswa dapat lebih baik lagi dalam bermain peran untuk kedepannya.

Peneliti melihat pada saat guru menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran dari kisah “Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu” siswa mendengarkan dengan tertib dan tenang sehingga kelas terlihat kondusif dan guru dapat menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran dengan aman dan nyaman.

9) Guru Menutup Pembelajaran dan Memberikan Tugas Kepada Siswa

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 15 September 2025, peneliti melihat bahwa bapak D menutup pembelajaran dengan lafadz hamdalah dan berdoa bersama serta memberikan tugas sesuai modul ajar yang sebelumnya telah dibuat oleh bapak D agar semakin menambah pemahaman siswa tentang materi pembelajaran serta dengan penerapan model pembelajaran *role playing* yang telah dilaksanakan, motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas lima terus mengalami peningkatan.

Hasil dari implementasi model pembelajaran *role playing* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang saat belajar, dengan motivasi belajar mereka yang terus meningkat. Awalnya, banyak siswa yang kurang aktif dan interaktif, namun setelah model ini diterapkan, mereka menjadi lebih giat dan terlibat dalam kegiatan kelas, sehingga proses pembelajaran terasa lebih dinamis dan menarik.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan 22 siswa kelas V yang secara langsung terlibat dalam kegiatan bermain peran saat penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas. Dalam sesi wawancara tersebut, peneliti menekankan pertanyaan pada beberapa elemen utama, seperti pemahaman siswa terhadap model pembelajaran *role playing*, rasa yang dialami siswa selama pelaksanaan model tersebut, perubahan motivasi dan antusiasme belajar PAI yang berasal dari faktor eksternal (motivasi belajar ekstrinsik), peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar di kelas, serta pengertian mereka terhadap isi materi pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan 22 siswa kelas V pada tanggal 15 September 2025, diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* oleh Bapak D untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar PAI terbukti efektif dan efisien dalam membuat siswa lebih bahagia, bersemangat, serta termotivasi dalam proses belajar, di mana semua faktor ini timbul dari pengaruh luar seperti guru, teman, maupun orang tua siswa sendiri. Fenomena ini terlihat dari tingginya antusiasme siswa selama kegiatan belajar mengajar di kelas, kemampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan, serta keberhasilan yang tercermin dari respons positif siswa terhadap penggunaan model ini pada mata pelajaran PAI. Sebagian besar siswa lebih memilih model pembelajaran *role playing* karena dirasa menyenangkan dan memberikan kebebasan bagi mereka untuk mengekspresikan diri saat memerankan karakter dalam cerita "Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu".

Analisis Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Ekstrinsik Belajar PAI Siswa Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Buah Hati Air Tawar Barat Padang

Ada berbagai alat bantu pembelajaran yang efektif membantu mencapai sasaran pembelajaran secara optimal dalam penerapan model pembelajaran *role playing* oleh guru Pendidikan Agama Islam di kelas V SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang, yakni modul ajar, buku teks PAI untuk siswa, capaian pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang selaras dengan prinsip kurikulum merdeka.



Gambar 4. Modul Ajar Fase C PAI



Gambar 5. Bahan Ajar Siswa Kelas V PAI

Penerapan adalah tindakan yang dilakukan, baik oleh perorangan maupun kelompok, dengan tujuan utama mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Di sisi lain, menurut Afi Pamawi, implementasi diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh individu atau kelompok untuk menyelesaikan sasaran yang telah direncanakan sebelumnya (Pamawi, 2020). Selanjutnya, menurut Supriyati, model pembelajaran *role playing* digambarkan sebagai bentuk permainan yang melibatkan peniruan tokoh atau objek di sekitar siswa, sehingga mampu merangsang imajinasi dan memberikan pengalaman mendalam terhadap kegiatan yang telah dilakukan (Rumilasari, 2016).

Berdasarkan analisis hasil penelitian melalui observasi, wawancara, dan pengumpulan data, penerapan model pembelajaran *role playing* merupakan inisiatif yang diambil oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membentuk suasana pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang kondusif, serta

meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengajaran dengan metode meniru tokoh atau objek di sekitar siswa, yang pada akhirnya mampu mengasah imajinasi siswa.

Penerapan proses-proses tersebut tentunya tidak dapat dipisahkan dari sasaran-sasaran yang telah ditetapkan, berdasarkan hasil analisis penelitian, di mana tujuan dari implementasi model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas V di SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang adalah agar siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri mereka, melatih keterampilan dalam membuat keputusan yang benar, meningkatkan kepercayaan diri saat berinteraksi dengan teman-teman, serta memperkuat semangat belajar siswa.

Pendapat ini sejalan dengan pandangan Endraswara, yang menyatakan bahwa tujuan dari penerapan model pembelajaran *role playing* mencakup pengembangan keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain, peningkatan motivasi belajar dan penguatan rasa percaya diri pada siswa membantu mereka mengenali serta memperbaiki kesalahpahaman dengan tepat, sekaligus mendorong mereka untuk membangun realitas pribadi mereka sendiri (Puspitasari, 2015). Sementara itu, menurut Syaiful, tujuan dari penerapan model pembelajaran *role playing* adalah agar siswa bisa menghormati emosi teman-temannya, memahami konsep tanggung jawab, belajar mengambil keputusan secara spontan dalam situasi kelompok, serta termotivasi untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi (Sagala, 2011).

Dalam penerapan model pembelajaran *role playing* tentunya ada langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Djumingin terdapat beberapa langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *role playing* agar berhasil dengan baik, yaitu:

- 1) Guru mempersiapkan naskah yang akan dipelajari di kelas, berupa dialog percakapan yang akan diperankan oleh siswa, dan siswa diperbolehkan melakukan pengembangan pada dialog tersebut.
- 2) Guru memilih sejumlah siswa sebelum sesi belajar mengajar dimulai, dengan pemilihan dilakukan secara acak, kemudian siswa-siswa tersebut dibentuk menjadi kelompok.
- 3) Guru membentuk beberapa kelompok siswa dan selanjutnya membagikan lembar naskah yang akan mereka perankan.
- 4) Guru menyampaikan kompetensi yang diharapkan dicapai secara langsung sebelum kegiatan bermain peran atau pelakonan dimulai.
- 5) Guru mengundang siswa yang telah dipilih untuk memainkan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan.
- 6) Kelompok siswa lainnya serta siswa yang belum mendapat bagian untuk berperan diminta untuk mengamati dan berdiskusi mengenai skenario yang telah ditampilkan.
- 7) Setiap kelompok menyajikan hasil dari penampilan peran yang mereka lakukan.

8) Guru memberikan ringkasan umum beserta sesi refleksi.

9) Penutupan sesi pembelajaran (Djumingin, 2011).

Berdasarkan pada analisis hasil penelitian melalui observasi dan wawancara, langkah-langkah penerapan model pembelajaran *role playing* yang diambil oleh guru Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar PAI pada siswa kelas V di SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan stimulus dan penjelasan kepada siswa.
- 2) Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.
- 3) Guru memberikan teks skenario berupa dialog percakapan kepada seluruh siswa.
- 4) Guru membebaskan siswa untuk memilih teman sekelompoknya.
- 5) Guru meminta siswa untuk saling diskusi, membantu dan bekerja sama.
- 6) Setiap kelompok siswa diharuskan bermain peran sampai kelompok yang terakhir.
- 7) Guru berdiskusi dengan siswa terkait hasil bermain peran masing-masing kelompok dan pemahaman siswa terkait kisah yang diperankan.
- 8) Guru menyampaikan kesimpulan umum dan evaluasi dari hasil pembelajaran.
- 9) Guru menutup pembelajaran dan memberikan tugas kepada siswa.

Berdasarkan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *role playing* yang diambil oleh guru untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar siswa kelas V di SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang, terlihat bahwa berbagai inisiatif telah dilakukan oleh guru, seperti memberikan rangsangan dan penjelasan mengenai teknik pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui dorongan dan pengaruh dari guru; ini juga meliputi pemberian motivasi belajar, membiarkan siswa memilih kelompok teman mereka, meminta siswa saling berdiskusi, membantu, dan bekerja sama; berdiskusi dengan siswa tentang hasil bermain peran dari setiap kelompok serta pemahaman mereka terhadap kisah yang diperankan; serta memberikan ringkasan umum dan evaluasi dari hasil pembelajaran.

Secara keseluruhan, upaya ini berkontribusi pada peningkatan motivasi ekstrinsik belajar PAI siswa. Pendapat ini selaras dengan pandangan Moh. Uzer Usman, yang menyatakan bahwa kegiatan guru yang memengaruhi tingkat keaktifan siswa meliputi: 1) Memberikan dorongan untuk menarik minat siswa agar mereka terlibat aktif dalam pembelajaran, 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran (termasuk kemampuan dasar) kepada siswa, 3) Mengingat kemampuan belajar yang dimiliki siswa, 4) Memberikan rangsangan berupa masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari, 5) Memberikan panduan tentang metode belajar yang efektif, 6) Mendorong timbulnya aktivitas dan partisipasi siswa, 7) Memberikan umpan balik untuk membantu perbaikan, 8) Melakukan penilaian melalui tes agar kemampuan siswa terus dipantau, serta 9) Merangkum materi yang disampaikan di akhir sesi. Selanjutnya, Moh. Uzer Usman menjelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa, antara lain dengan mengalokasikan lebih

banyak waktu untuk kegiatan belajar, meningkatkan partisipasi siswa secara efektif, dan memberikan pengajaran yang jelas serta tepat sesuai dengan sasaran pembelajaran yang ditetapkan (Usman, 1993).

Analisis Filsafat Ilmu: Ilmu Pengetahuan Terhadap Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Ekstrinsik Belajar PAI Siswa Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Buah Hati Air Tawar Barat Padang

Berdasarkan pada penelitian yang telah peneliti lakukan bahwa penelitian tersebut dapat dikatakan sebagai suatu ilmu pengetahuan karena penelitian ini berusaha mengungkapkan kebenaran dari teori bahwa model pembelajaran berbasis *role playing* terbukti mampu meningkatkan semangat belajar bagi siswa di SDIT Buah Hati Air Tawar Barat, khususnya mereka yang berada di kelas V. Jika dilihat dari perspektif ilmu pengetahuan dengan makna bahwa ilmu pengetahuan adalah elemen dari pengetahuan secara umum. Ini adalah pengetahuan yang disusun secara terstruktur tentang fenomena alam dan masyarakat, bertujuan untuk mencapai kebenaran, mendapatkan wawasan, memberikan klarifikasi, dan bahkan menerapkannya dalam praktik. Ilmu pengetahuan juga merupakan keseluruhan upaya yang disengaja untuk meneliti, mengungkap, dan memperkaya wawasan manusia terhadap beragam aspek realitas di dunia manusia.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa model *role playing* memang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, berdasarkan pemeriksaan berbagai elemen dalam karya tulis ilmiah yang memenuhi standar ketat keilmuan. Hal ini erat hubungannya dengan prinsip ilmu pengetahuan yang menekankan bahwa setiap pengetahuan harus diverifikasi secara langsung melalui prosedur metode ilmiah yang benar. Oleh karena itu, teori yang menyatakan bahwa model *role playing* dapat memperkuat motivasi belajar pada mata pelajaran PAI siswa terbukti akurat, sebagaimana telah dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya dari para ahli. Dengan demikian, penelitian ini dapat dianggap sebagai bentuk ilmu pengetahuan yang valid, karena telah diverifikasi melalui proses penyelidikan yang sesuai dengan aturan metode ilmiah.

Selanjutnya, pada penelitian terkait model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan hasil akhir dari sebuah ilmu pengetahuan yang bisa diuji kebenarannya melalui data di lapangan secara langsung sehingga dalam kacamata atau perspektif filsafat ilmu bahwa ilmu pengetahuan harus memiliki metode ilmiah dan implikasi bagi manusia. Jika dilihat dari hasil penelitian ini bahwa penelitian ini sejalan dengan kacamata filsafat ilmu yang dimana peneliti menggunakan metode ilmiah dalam penelitian ini serta penelitian ini memiliki implikasi atau pengaruh bagi manusia yaitu dapat merubah kondisi motivasi belajar seseorang menjadi lebih baik sehingga akan mudah bagi seseorang (siswa) menangkap dan memahami sebuah pembelajaran demi suksesnya sebuah proses pembelajaran dan pendidikan terutama di Indonesia.

5. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, studi ini dapat dikategorikan sebagai bentuk ilmu pengetahuan yang sah karena berupaya memverifikasi kebenaran teori mengenai kemampuan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SDIT Buah Hati Air Tawar Barat, terutama bagi siswa kelas V. Lebih lanjut, hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa model *role playing* memang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, berdasarkan analisis berbagai elemen dalam karya tulis ilmiah yang mematuhi standar ketat keilmuan. Oleh sebab itu, hal ini selaras dengan prinsip ilmu pengetahuan yang mengharuskan setiap penemuan dibuktikan secara langsung melalui prosedur metode ilmiah yang benar. Akibatnya, teori yang menyatakan bahwa model *role playing* dapat memperkuat motivasi belajar pada mata pelajaran PAI siswa terbukti akurat, sebagaimana telah didemonstrasikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya dari para ahli. Dengan demikian, penelitian ini layak diakui sebagai ilmu pengetahuan yang valid, karena telah diverifikasi melalui proses penyelidikan yang mengikuti aturan metode ilmiah.

6. Referensi

- Afandi, Muhamad, dkk. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung Semarang (UNISSULA) Press.
- Akbar, Jakub Saddam, dkk. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ariyatun, Tri & Abu Anwar. (2023). Pengertian Ilmu Pengetahuan, Ciri-Ciri, Persamaan dan Perbedaan Dengan Agama dan Filsafat. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 669-671. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.2293>
- Barus, D. R. (2019). *Model-Model Pembelajaran Yang Disarankan Untuk Tingkat SMK Dalam Menghadapi Abad 21*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Damayanti, N. (2016). "Praktik Pemberian Scaffolding oleh Mahasiswa Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar (SBM) Matematika". *Jurnal Likhitaprajna*, 18(1), 87-97.
- Darmalaksana, W. (2020). "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan". *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1-6.
- Dewi, Dara Shintia, dkk. (2023). "Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Penduduk dalam Mata Pelajaran IPS". *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2), 667-673.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djumingin, Sulastriningsih. (2011). *Strategi Dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Emda, A. (2018). "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran". *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.

- Ernasari, Resi dan Sulaiman. (2023). "Implementasi Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada pembelajaran PAI di SMA". *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(4), 410-420.
- Harahap, Nursapia. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal Ashri Publishing.
- Ishayati. (2007). "Identifikasi Masalah Belajar dan Faktor Penyebab Kesulitan Belajar pada Siswa SD". *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 11(1), 5-21.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Mukhtar. (2003). *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Misaka Galiza.
- Nihaya, Musdalifah. (2024). "Peran dan Urgensi Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 4(1), 69-73.
- Pamawi, Afi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Puspitasari, Wina Dwi, dkk. (2015). "Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- Rahman, Taufiqur. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Reyvani, Divya, dkk. (2025). Pengertian Filsafat Ilmu dan Ruang Lingkup Filsafat Ilmu. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 502-512. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3511>
- Rofiq, M. Nafiur. (2018). Peranan Filsafat Ilmu Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan. *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 9(1), 161-175.
- Rumilasari, Ni Putu Desy, dkk. (2016). "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A". *Jurnal Anak Usia Dini*, 4(2).
- Saefuddin, Asis dan Ika Berdiati. (2016). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samala, Agariadne Dwinggo, dkk. (2022). "Studi Teoritis Model Pembelajaran: 21st Century Learning dan TVET". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2794-2808.
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Tafsir, A. (2017). *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, A. (2016). "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS". *Jurnal Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102-112.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*
- Uno, Hamzah B. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Winarsih, Varia. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Latansa Pers.