



**PENINGKATAN KONDUSIVITAS DAN HASIL BELAJAR PAI MELALUI  
INTEGRASI METODE *ROLE PLAY* DAN *PICTURE AND PICTURE*  
DI KELAS V SDN SIRNABAYA 01**

**Irfan Nawawi<sup>1</sup>, Kayla Putri Auliani<sup>2</sup>, Linda Nabila<sup>3</sup>, M. Makbul<sup>4</sup>**

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

e-mail: [2310631110110@student.unsika.ac.id](mailto:2310631110110@student.unsika.ac.id)<sup>1</sup>, [2310631110113@student.unsika.ac.id](mailto:2310631110113@student.unsika.ac.id)<sup>2</sup>,  
[2310631110115@student.unsika.ac.id](mailto:2310631110115@student.unsika.ac.id)<sup>3</sup>, [m.makbul@fai.unsika.ac.id](mailto:m.makbul@fai.unsika.ac.id)<sup>4</sup>

Diterima: 24/5/2026; Direvisi: 6/6/2026; Diterbitkan: 20/6/2026

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas metode *role play* dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif pada siswa kelas V SDN Sirnabaya 01. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi siswa dan kurang optimalnya pengelolaan kelas akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus dengan melibatkan 28 siswa. Tindakan dilakukan melalui penerapan metode *role play*, yang pada siklus kedua diperkuat dengan model *Picture and Picture* sebagai strategi pendukung. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I keterlibatan siswa meningkat, tetapi ketuntasan belajar baru mencapai 75% karena suasana kelas belum sepenuhnya terkendali. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II melalui integrasi *role play*, *Picture and Picture*, dan pengelolaan kelas yang lebih terstruktur, ketuntasan belajar meningkat menjadi 96,43% dengan rata-rata nilai 90. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *role play* yang didukung strategi visual dan pengelolaan kelas yang efektif dapat meningkatkan partisipasi siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Role play, Kondusivitas Belajar, Pendidikan Agama Islam, Penelitian Tindakan Kelas.*

**ABSTRACT**

This study aimed to analyze the effectiveness of the role-play method in creating a conducive learning environment for fifth-grade students at SDN Sirnabaya 01. The study was motivated by low student participation and suboptimal classroom management resulting from teacher-centered learning practices. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles involving 28 students. The intervention was implemented through the role-play method, which was reinforced in the second cycle with the Picture and Picture model as a supporting strategy. Data were collected through observation, learning achievement tests, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that in Cycle I, student engagement increased; however, learning mastery reached only 75% because classroom conditions were not yet fully controlled. Following improvements in Cycle II through the integration of *role play*, Picture and Picture, and more structured classroom management, learning mastery increased to 96.43%, with an average score of 90. These findings indicate that the role-play method, supported by visual learning strategies and effective classroom management, can enhance student participation





while creating a more conducive learning atmosphere in Islamic Religious Education at the elementary school level.

**Keywords:** *Role play, Learning Environment, Islamic Religious Education, Classroom Action Research.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan akademik, karakter, serta keterampilan sosial peserta didik sebagai bekal menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Pada fase ini, peserta didik tidak hanya dituntut menguasai berbagai kompetensi pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap, nilai, dan keterampilan yang mendukung kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara sistematis agar mampu mengakomodasi kebutuhan perkembangan siswa yang beragam. Pembelajaran yang efektif tidak cukup hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan aktif peserta didik. Dalam konteks tersebut, pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek utama belajar menjadi salah satu faktor penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan secara optimal.

Pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa diyakini mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar. Melalui keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir, serta memperkuat kemampuannya. Namun demikian, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi oleh pendekatan *teacher centered* yang menempatkan guru sebagai sumber utama informasi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menurunnya konsentrasi, serta kurang optimalnya interaksi yang terjadi di kelas (Simanullang & Gultom, 2024). Temuan Wijaya et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang partisipasi lebih besar kepada siswa cenderung menghasilkan kualitas proses belajar yang lebih baik. Selain itu, Lee dan Ha (2024) menjelaskan bahwa kualitas lingkungan belajar dan proses pembelajaran merupakan faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan akademik peserta didik. Fakta tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran ideal yang diharapkan dengan praktik pembelajaran yang masih ditemukan di berbagai sekolah dasar.

Kondisi serupa juga ditemukan di SDN Sirnabaya 01 berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung, serta sering melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan kegiatan belajar. Selain itu, dominasi guru dalam menyampaikan materi menyebabkan kesempatan siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif menjadi terbatas. Situasi tersebut berpotensi menghambat terciptanya suasana belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Dalam penelitian ini, kondusivitas belajar dimaknai sebagai kondisi pembelajaran yang ditandai oleh perhatian siswa terhadap materi, keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, kepatuhan terhadap aturan kelas, kemampuan bekerja sama, serta terciptanya interaksi positif selama proses pembelajaran. Temuan Oktafiani dan Febrianta (2025) menunjukkan bahwa peningkatan konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif.



Salah satu strategi pembelajaran yang berpotensi menjawab permasalahan tersebut adalah metode *role play*. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui simulasi dan pengalaman langsung sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat memahami materi pembelajaran secara lebih kontekstual karena mereka mengalami secara langsung situasi yang dipelajari. Kartika et al. (2023) menjelaskan bahwa *role play* mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Sementara itu, Mitton dan Murray-Orr (2022) menegaskan bahwa unsur bermain dalam pembelajaran dapat memperkuat perhatian, daya ingat, dan pengalaman belajar yang bermakna. Hasil penelitian Asiah (2023) juga menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan *role play* sebagai salah satu alternatif yang potensial untuk mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih kondusif dan berpusat pada siswa.

Efektivitas metode *role play* juga telah didukung oleh berbagai hasil penelitian sebelumnya. Trisnawati dan Fathoni (2023) menemukan bahwa penerapan *role play* mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan. Penelitian Ananda dan Kristin (2023) menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik, sedangkan Sarifudin dan Setyawan (2025) melaporkan peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis *role play*. Selain itu, penelitian Lahbib dan Farhane (2023) serta Chen et al. (2024) mengungkapkan bahwa *role play* berkontribusi terhadap penguatan interaksi sosial, kemampuan komunikasi, dan motivasi belajar siswa. Berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa *role play* memiliki manfaat yang luas dalam pembelajaran. Akan tetapi, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan capaian akademik dan keterampilan tertentu sehingga aspek kondusivitas belajar sebagai prasyarat penting keberhasilan pembelajaran belum banyak mendapat perhatian.

Berdasarkan hasil telaah literatur, terdapat beberapa celah penelitian yang masih perlu dikaji lebih lanjut. Pertama, penelitian mengenai pengaruh *role play* terhadap kondusivitas belajar siswa masih relatif terbatas dibandingkan penelitian yang berorientasi pada hasil belajar, motivasi, atau keterampilan komunikasi. Kedua, sebagian besar penelitian sebelumnya menerapkan *role play* secara mandiri tanpa mengintegrasikannya dengan media visual yang dapat membantu mengarahkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Padahal, penggunaan media visual berpotensi memperkuat fokus siswa dan mempermudah pemahaman terhadap alur kegiatan bermain peran. Penelitian Alsokari et al. (2024) menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih terstruktur melalui penggunaan media visual. Selain itu, Rosnaimar dan Oriza (2025) menemukan bahwa model *Picture and Picture* efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam karena membantu siswa memahami materi secara lebih sistematis. Ketiga, kajian mengenai penerapan integrasi *role play* dan *Picture and Picture* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang sekolah dasar masih belum banyak dilakukan. Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan penelitian yang mengombinasikan strategi partisipatif dengan media pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih efektif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi metode *role play* dengan model *Picture and Picture* untuk meningkatkan kondusivitas belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Integrasi tersebut tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan keterlibatan aktif



siswa, tetapi juga untuk membantu pengelolaan kelas melalui pemanfaatan media visual yang mampu memusatkan perhatian dan mempermudah pemahaman siswa selama proses bermain peran. Temuan Rahmawati et al. (2025) menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkat ketika pembelajaran dirancang secara kolaboratif, interaktif, dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Dengan menggabungkan aktivitas partisipatif dan dukungan visual, pembelajaran diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih tertib, interaktif, dan kondusif. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penelitian ini menawarkan alternatif strategi pembelajaran yang dapat mendorong siswa belajar secara aktif sekaligus memperkuat interaksi sosial dan pemaknaan materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memperluas kajian mengenai efektivitas *role play*, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis dan praktis terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih berpusat pada siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode *role play* dalam meningkatkan kondusivitas belajar siswa kelas V di SDN Sirnabaya 01.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (*mixed methods*) yang mengintegrasikan data kuantitatif dan kualitatif secara komplementer untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai peningkatan kondusivitas belajar siswa. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur ketercapaian indikator kondusivitas belajar, sedangkan data kualitatif digunakan untuk menjelaskan perubahan perilaku dan proses pembelajaran selama tindakan berlangsung. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dalam dua siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena memungkinkan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan kelas (Tamelan & Suriyanti, 2020).

Penelitian dilaksanakan di SDN Sirnabaya 01 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek sebanyak 28 siswa kelas V yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan permasalahan rendahnya partisipasi siswa, kurangnya fokus belajar, dan kondisi kelas yang belum kondusif. Pada Siklus I diterapkan metode *role play* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sedangkan pada Siklus II tindakan disempurnakan melalui integrasi metode *role play* dan model *Picture and Picture* disertai pengelolaan kelas yang lebih terstruktur berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Guru kelas berperan sebagai kolaborator dalam pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi selama penelitian berlangsung.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Instrumen observasi memuat indikator kondusivitas belajar yang meliputi perhatian siswa terhadap pembelajaran, keterlibatan dalam kegiatan belajar, kepatuhan terhadap aturan kelas, kemampuan bekerja sama, dan respons terhadap arahan guru, sedangkan wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas tindakan dan perubahan perilaku siswa. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi serta melalui diskusi reflektif antara peneliti dan guru kolaborator. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dihitung menggunakan persentase ketercapaian indikator kondusivitas belajar, sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 85% siswa mencapai indikator kondusivitas belajar yang telah ditentukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada 28 siswa kelas V SDN Sirnabaya 01. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar dan observasi kondusivitas belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kondusivitas belajar diamati berdasarkan lima indikator, yaitu perhatian siswa, keterlibatan, kepatuhan terhadap aturan kelas, kerja sama, dan respons terhadap arahan guru. Pengamatan dilakukan secara berkelanjutan pada setiap siklus untuk melihat perubahan perilaku belajar siswa secara sistematis dan terukur.

**Tabel 1. Perkembangan Ketuntasan Belajar Siswa pada Setiap Siklus**

Tahapan Penelitian	Metode Pembelajaran	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Siklus I Pertemuan 1	<i>Role play</i>	21	75%
Siklus I Pertemuan 2	<i>Role play</i>	23	82,14%
Siklus II Pertemuan 1	<i>Role play</i> dan Picture and Picture	24	85,71%
Siklus II Pertemuan 2	<i>Role play</i> dan Picture and Picture	27	96,43%

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari Siklus I hingga Siklus II. Pada Siklus I pertemuan pertama, ketuntasan mencapai 75% dan meningkat menjadi 82,14% pada pertemuan kedua. Pada Siklus II, ketuntasan kembali meningkat menjadi 85,71% dan mencapai 96,43% pada pertemuan akhir. Pola peningkatan ini menunjukkan bahwa setiap perbaikan tindakan dalam siklus PTK memberikan dampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selain mengukur capaian hasil belajar, penelitian ini juga mengamati perubahan kondusivitas belajar siswa selama proses tindakan berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan perilaku belajar siswa yang menjadi salah satu tujuan utama penelitian. Aspek yang diamati mencakup berbagai indikator yang merepresentasikan kualitas suasana pembelajaran, baik dari segi perhatian, partisipasi, maupun kepatuhan terhadap aturan yang berlaku di kelas. Hasil observasi terhadap kondusivitas belajar siswa pada setiap siklus disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Observasi Kondusivitas Belajar Siswa**

Indikator Kondusivitas Belajar	Siklus I	Siklus II
Perhatian terhadap pembelajaran	Cukup	Baik
Keterlibatan dalam kegiatan belajar	Cukup	Sangat Baik
Kepatuhan terhadap aturan kelas	Kurang	Baik
Kemampuan bekerja sama	Cukup	Baik
Respons terhadap arahan guru	Cukup	Baik

Berdasarkan hasil observasi, terlihat adanya perubahan positif pada kualitas proses pembelajaran setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih terarah dan mendukung keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.



Suasana kelas yang semakin tertib turut memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara lebih efektif dengan guru maupun teman sebaya selama proses belajar berlangsung. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan kondusivitas belajar tidak hanya berkaitan dengan aspek akademik, tetapi juga dipengaruhi oleh pengelolaan kelas dan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

## **Pembahasan**

### **Dinamika Kondusivitas Belajar pada Siklus I**

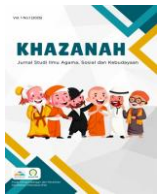
Penerapan metode *role play* pada Siklus I menunjukkan bahwa siswa mulai lebih aktif dalam pembelajaran, namun kondusivitas kelas belum terbentuk secara optimal. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan partisipasi yang tidak diimbangi dengan pengendalian perilaku belajar yang baik. Sebagian siswa masih menunjukkan kesulitan dalam menjaga fokus ketika kegiatan bermain peran berlangsung. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran yang bersifat aktif memerlukan dukungan pengelolaan kelas yang lebih terstruktur agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan siswa tidak selalu diikuti oleh peningkatan kualitas lingkungan belajar apabila belum disertai pengelolaan aktivitas yang efektif.

Fenomena ini dapat dipahami melalui perspektif pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya keseimbangan antara partisipasi siswa dan kontrol pembelajaran oleh guru. Dalam konteks ini, *role play* berhasil meningkatkan keterlibatan, tetapi belum sepenuhnya mampu menjaga stabilitas kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa perlu diiringi dengan strategi penguatan aturan dan arahan yang jelas selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan Chen et al. (2024) yang menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis aktivitas sangat dipengaruhi oleh pengelolaan kelas yang baik. Temuan ini juga didukung oleh Putri et al. (2024) yang menunjukkan bahwa metode *role play* mampu meningkatkan *learning engagement* siswa sekolah dasar, tetapi keberhasilannya sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengarahkan aktivitas belajar. Selain itu, Wasilah dan Sukasih (2024) menegaskan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan ketika didukung oleh struktur pembelajaran yang jelas dan terencana.

### **Peran Integrasi Picture and Picture dalam Meningkatkan Kondusivitas Belajar**

Refleksi pada Siklus I menjadi dasar penerapan integrasi *role play* dan *Picture and Picture* pada Siklus II. Perubahan strategi ini dilakukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami alur materi dan menjaga fokus selama pembelajaran. Media visual dalam *Picture and Picture* berperan sebagai pengarah yang membantu siswa memahami urutan konsep sebelum melakukan aktivitas bermain peran. Dengan demikian, siswa memiliki gambaran yang lebih jelas terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media visual juga membantu mengurangi kebingungan siswa selama proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar dapat berlangsung lebih terarah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual memberikan dampak positif terhadap keteraturan proses pembelajaran. Kondisi kelas menjadi lebih tertib dan interaksi siswa menjadi lebih terarah dibandingkan Siklus I. Secara tematik, peningkatan tersebut ditandai dengan membaiknya fokus belajar, meningkatnya kerja sama kelompok, dan lebih stabilnya respons siswa terhadap arahan guru. Hal ini menunjukkan bahwa media visual tidak hanya membantu aspek kognitif, tetapi juga mendukung aspek perilaku belajar siswa di kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Gustiawan et al. (2023) yang menemukan bahwa model *Picture and Picture* mampu meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan proses



pembelajaran yang lebih aktif. Hasil serupa juga ditemukan oleh Salsabila dan Mubarak (2024) yang melaporkan bahwa penerapan *Picture and Picture* dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Selain itu, Anzelina et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Picture and Picture* membantu siswa memahami materi secara lebih sistematis sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, integrasi kedua model ini memberikan kontribusi yang lebih komprehensif. Penelitian terdahulu lebih banyak menekankan pada peningkatan hasil belajar atau motivasi siswa secara terpisah. Misalnya, Ananda dan Kristin (2023) menyoroti peran *role play* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sedangkan Rosita (2022) menunjukkan efektivitas *Picture and Picture* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi *role play* dan *Picture and Picture* mampu membentuk kondisi belajar yang lebih kondusif secara simultan. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan strategi aktif dan visual dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pembentukan lingkungan belajar yang lebih tertib, fokus, dan partisipatif.

### **Implikasi terhadap Hasil Belajar dan Kontribusi Penelitian**

Peningkatan hasil belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap capaian akademik siswa. Ketika siswa mampu fokus, memahami materi secara lebih terarah, dan berinteraksi secara aktif, maka proses belajar menjadi lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh metode pembelajaran, tetapi juga oleh kualitas lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan siswa. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang kondusif merupakan prasyarat penting bagi tercapainya hasil belajar yang optimal.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan bermakna dalam pendidikan dasar. Trisnawati dan Fathoni (2023) menemukan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa karena mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran. Penelitian Yusnarti dan Suryaningsih (2021) juga menunjukkan bahwa *role playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Rahmah et al. (2024) menjelaskan bahwa peningkatan fokus belajar menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran PAI. Kondisi belajar yang kondusif terbukti menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran PAI. Dalam penelitian ini, kondusivitas belajar diposisikan sebagai elemen kunci yang menjembatani antara strategi pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dapat dipahami sebagai dampak dari terciptanya suasana kelas yang lebih terstruktur dan partisipatif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi *role play* dan *Picture and Picture* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk lingkungan belajar yang lebih kondusif secara berkelanjutan. Temuan ini mendukung pandangan Kartika et al. (2023) bahwa aktivitas bermain peran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta sejalan dengan Mitton dan Murray-Orr (2022) yang menegaskan bahwa unsur bermain dalam pembelajaran mampu memperkuat perhatian, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran aktif yang menempatkan kondusivitas kelas sebagai aspek penting dalam proses belajar. Selain itu, secara praktis penelitian ini memberikan alternatif strategi bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, terarah, dan efektif di sekolah dasar.



## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tetapi peningkatan partisipasi tersebut belum secara otomatis menghasilkan kondisi belajar yang kondusif. Temuan pada Siklus I mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran yang bersifat partisipatif memerlukan pengelolaan kelas yang terstruktur agar fokus, kedisiplinan, dan interaksi positif siswa dapat terjaga selama proses belajar berlangsung. Integrasi metode *role play* dengan model *Picture and Picture* pada Siklus II terbukti mampu mengatasi kendala tersebut melalui pemanfaatan media visual yang membantu siswa memahami alur materi, memusatkan perhatian, dan mengarahkan aktivitas belajar secara lebih sistematis. Hasil ini menunjukkan bahwa kondusivitas belajar tidak hanya ditentukan oleh tingginya keterlibatan siswa, tetapi juga oleh adanya dukungan pedagogis yang mampu mengorganisasi aktivitas belajar secara efektif. Dengan demikian, penelitian ini memperlihatkan bahwa kombinasi strategi pembelajaran aktif dan media visual dapat membentuk lingkungan belajar yang lebih tertib, fokus, kolaboratif, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menempatkan kondusivitas belajar sebagai variabel penting yang menjembatani hubungan antara strategi pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi *role play* dan *Picture and Picture* yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar atau motivasi, tetapi juga pada pembentukan lingkungan belajar yang kondusif sebagai prasyarat keberhasilan pembelajaran. Temuan ini memperluas kajian mengenai efektivitas pembelajaran aktif dengan menunjukkan bahwa keberhasilan metode pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuannya menciptakan suasana kelas yang terarah dan mendukung partisipasi siswa secara positif. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada akhir tindakan menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang kondusif berperan sebagai mekanisme yang memperkuat efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, integrasi *role play* dan *Picture and Picture* dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bagi guru sekolah dasar untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada siswa sekaligus meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alsokari, T., Rahmatika, N., Herawati, D., Kardinal, K., & Yumna, Y. (2024). Classroom action research: Implementasi model *Picture and Picture* in social learning in elementary schools. *International Journal of Elementary School*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.69637/ijes.v1i1.24>
- Ananda, D., & Kristin, F. (2023). Applying role-playing learning model to improve motivation and social studies learning outcomes of elementary school students. *EDUBASIC Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 157–172. <https://doi.org/10.17509/ebj.v5i2.63145>
- Anzelina, D., Eliyawati, E., Azizan, N., & Lubis, M. A. (2023). Implementation of the *Picture and Picture* learning model to improve Pancasila and citizenship education learning outcomes for elementary school students. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i3.20991>



- Asiah, S. (2023). Semangat belajar PAI dengan metode bermain peran (*role playing*) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi. *JCSE: Journal of Community Service and Empowerment*, 4(1), 77–87. <https://doi.org/10.32639/jcse.v4i1.305>
- Chen, P. Z., Chang, T. C., & Wu, C. L. (2024). Class of Oz: Role-play gamification integrated into classroom management motivates elementary students to learn. *Educational Studies*, 50(6), 1373–1388. <https://doi.org/10.1080/03055698.2022.2081788>
- Gustiawan, R., Erita, Y., Nadia, D. O., & Henita, N. (2023). The effect of Picture and Picture type cooperative learning model on participation and learning outcomes of grade IV elementary school students. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(3), 533–543. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i3.50>
- Kartika, I. M., Sila, I. M., Priantini, D. A. M. M. O., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2023). *Role play* game-based learning multimedia for elementary school students. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 56(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jpp.v56i1.60734>
- Lahbib, K., & Farhane, H. (2023). The impact of *role play* on enhancing learners' interaction in speaking. *International Journal of Language and Literary Studies*, 5(1), 28–51. <https://doi.org/10.36892/ijlls.v5i1.1155>
- Lee, G. G., & Ha, H. (2024). Multi-level structural equation modelling for factors affecting science achievement of Korean middle school students before and after COVID-19: Based on 2018–2020 national assessment of educational achievement data. *International Journal of Science Education*, 46(3), 281–312. <https://doi.org/10.1080/09500693.2023.2230534>
- Mitton, J., & Murray-Orr, A. (2022). Exploring the connection between playfulness and learning: Making learning memorable in a culturally and economically diverse grade 5 classroom. *Thinking Skills and Creativity*, 43, Article 101005. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101005>
- Oktafiani, J., & Febrianta, R. (2025). Upaya guru pendidikan agama Islam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik di kelas IV SDN 15 Ampang Gadang. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(12), 2312–2324. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/791>
- Putri, D. D., Susanti, R. H., Herlinda, H., & Aramudin, A. (2024). Enhancing student learning engagement through role-play method in 5th grade Indonesian language primary classroom. *Journal of Learning Improvement and Lesson Study*, 3(2), 14–21. <https://doi.org/10.24036/jlils.v3i2.57>
- Rahmah, S. N., Aini, N. A. F., & Makbul, M. M. (2024). Meningkatkan fokus peserta didik terhadap pembelajaran PAI dengan menggunakan metode Think Pair Share. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 740–753. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9674>
- Rahmawati, D., Mazrur, I. M., & Mahmudah, I. (2025). The effect of TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning assisted by Wordwall on student learning activity in Islamic religious education subject at SD IT Al Ghazali. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 262–276. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v11i2>
- Rosita, R. (2022). Penggunaan model cooperative learning tipe Picture and Picture sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar muatan IPA peserta didik di kelas IV SDN 98/X Rantau Indah semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. *Journal on Education*, 4(2), 770–783. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i2.489>
- Rosnaimar, & Oriza, E. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi kisah nabi melalui model pembelajaran Picture and Picture. *Jurnal Pendidikan dan*



- Pengembangan Guru, 2(2), <https://journal.barkahpublishing.com/index.php/jppg/article/view/283>
- Salsabila, A. S., & Mubarok, T. (2024). Implementasi model Picture and Picture terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran PAI kelas 5 di SD Al-Irsyad Tegal. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(4), 684–693. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/632>
- Sarifudin, S., & Setyawan, W. H. (2025). The effect of using role-play method in improving speaking skills of basic level students at central course. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 29–35. <https://doi.org/10.37478/jpm.v6i1.5190>
- Trisnawati, O. E., & Fathoni, A. (2023). The *role playing* method on the reading ability of elementary school students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 142–149. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.56643>
- Wijaya, D. A. M. R. P., Juniarta, P. A. K., & Mahendrayana, G. (2025). Differentiated learning as a humanistic approach to improving the quality of education in Indonesian context. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, 6(2), 191–206. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v6i2.1098>
- Wasilah, Z., & Sukasih, S. (2024). Speaking, playing, learning: Unveiling the potential of *role playing* models in differentiated elementary education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 405–413. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.83604>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>