



Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Muhamad Azin*

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 05/10/2023

Revised : 08/12/2023

Published : 25/12/2023



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 3

No. : 2

Halaman : 111 - 118

Terbitan : Desember 2023

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang maksimalnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX C SMPN2 Bumiayu. Hal ini disebabkan karena selama pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran terhadap materi dikarenakan strategi mengajar guru yang monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen design, dengan tujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana proses penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX C SMPN2 Bumiayu; (2) Apa saja hambatan siswa kelas IX C SMPN 2 Bumiayu dalam penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI; (3) Bagaimana peningkatan keaktifan siswa kelas IX C SMPN 2 Bumiayu setelah diterapkan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI. Teknik pengumpulan data diambil dari angket kuisioner, lembar observasi dan wawancara untuk melihat keaktifan belajar siswa. Dari hasil angket keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan, dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $13,29 > 2,037$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka rata-rata keaktifan belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih tinggi dari rata-rata keaktifan belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran ceramah.

Kata Kunci : Metode Role Playing; Keaktifan Belajar Siswa.

ABSTRACT

The background of this research is the lack of maximum activeness in student learning in PAI class IX C SMPN2 Bumiayu. This is because during the process of learning activities there are students who do not pay attention to the teacher when explaining learning material, the lack of active student learning in learning the material due to the teacher's monotonous teaching strategy. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design method, with the aim of knowing (1) how is the process of applying the role playing method to PAI subjects in increasing the active learning of class IX C students of SMPN2 Bumiayu; (2) What are the obstacles for class IX C students of SMPN 2 Bumiayu in applying the role playing method to PAI subjects; (3) How to increase the activity of class IX C students of SMPN 2 Bumiayu after applying the role playing method to PAI subjects. Data collection techniques were taken from questionnaires, observation sheets and interviews to see student learning activeness. From the results of the student learning activeness questionnaire before and after being given treatment there was an increase, and it was obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $13.29 > 2.037$, then H_0 was rejected and H_1 was accepted. So the average learning activity of students who are taught using the role playing learning method is higher than the average learning activity of students who use the lecture learning method.

Keywords : Role playing method; Student learning activity.

@ 2023 Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam, Unisba Press. All rights reserved.

A. Pendahuluan

Kehidupan manusia bergantung pada pendidikan. Pendidikan juga disebut sebagai latihan moral, mental, dan fisik yang menumbuhkan manusia berbudaya dan berdedikasi tinggi untuk melaksanakan tanggung jawab, tugas, dan kewajiban yang diberikan kepada mereka dalam masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan berarti menumbuhkan personalitas dan menanamkan rasa tanggung jawab. Keluarga, masyarakat, dan pemerintah harus bekerja sama untuk memprioritaskan pendidikan, mengingat pentingnya hal itu. Pendidikan ditanamkan sejak usia dini, mencakup pendidikan informal yang diberikan oleh keluarga, pendidikan non-formal yang diberikan oleh masyarakat, dan pendidikan formal yang diberikan di sekolah atau madrasah.

Pendidikan membantu manusia mengembangkan berbagai hal, termasuk teknologi dan ilmu pengetahuan. Dalam era globalisasi saat ini, pendidikan juga memengaruhi cara orang berpikir tentang situasi dan kondisi di suatu negara. Pendidikan adalah kunci perubahan. Pendidikan mengajarkan orang-orang cara mengubah cara mereka berpikir untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan bersaing (Moh. As'adi & Ahmad Izza Muttaqin, 2019).

Pembelajaran adalah satu hal penting dalam pendidikan. Kata "belajar" dan "mengajar", juga dikenal sebagai proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar, digabungkan untuk membentuk istilah "pembelajaran". Pembelajaran didefinisikan secara psikologis sebagai suatu proses di mana seseorang mengalami perubahan perilaku yang signifikan sebagai akibat dari interaksi mereka dengan lingkungannya. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat dalam berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran; namun, tidak semua perubahan yang terjadi dianggap sebagai pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan perubahan (M. Andi Setiawan, 2017).

Salah satu unsur penunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yaitu keaktifan dan mendapatkan hasil belajar maksimal. Menurut Deni Afriani Yunita dan Astuti Wijayanti, hasil yang diperoleh siswa lebih besar jika mereka lebih aktif. Dua indikator dapat digunakan untuk mengukur kualitas kompetensi yang dicapai selama proses pembelajaran: keaktifan siswa selama pembelajaran (antusiasme siswa) dan hasil siswa setelah pembelajaran selesai (Yunita & Wijayanti, 2017).

Pembelajaran aktif adalah proses pendidikan yang berfokus pada partisipasi siswa dan memanfaatkan berbagai potensi siswa, termasuk fisik, mental, emosional, dan intelektual, untuk mencapai tujuan akademik yang berkaitan dengan pemahaman kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar aktif mencakup berbagai cara untuk membuat siswa menjadi aktif sejak awal melalui aktifitas yang membangun kerja kelompok dan membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran dalam waktu singkat. Ada teknik untuk memimpin belajar di seluruh kelas atau dalam kelompok kecil, untuk mendorong diskusi dan debat, untuk melakukan pertanyaan, dan bahkan untuk membuat siswa dapat saling mengajar satu sama lain.

Keaktifan belajar adalah keadaan, perilaku, atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses belajar. Keaktifan belajar ditandai dengan keterlibatan siswa, seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru, bekerja sama dengan siswa lain, dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Jika siswa terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif, guru dapat meningkatkan sistem pembelajaran mereka dengan cara yang sistematis dan merangsang keterlibatan siswa. Selain itu, keaktifan ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah sehari-hari. Salah satu masalah yang sering dihadapi sekolah adalah siswa tidak terlibat dan tidak memahami proses pembelajaran materi PAI (Pendidikan Agama Islam) di sekolah. Selain itu, siswa tidak antusias dalam menanggapi materi yang diberikan oleh guru mereka. Siswa menjadi tidak aktif dan kurang aktif karena materi PAI yang tidak menarik dan model pembelajaran yang monoton. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa di kelas, yang cenderung hanya melihat dan mendengar apa yang diajarkan oleh gurunya.

Untuk mencapai keaktifan belajar yang optimal, guru harus menggunakan model pembelajaran atau metode yang dapat meningkatkan pola pikir siswa. Salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah metode pembelajaran inkuiri. Memasukkan metode ini ke dalam pelajaran PAI dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Zukin, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru PAI di SMP NEGERI 2 BUMIAYU yakni Bapak Masruri pada tanggal 12 Januari 2023, permasalahan yang dijumpai di kelas IX C SMPN2 Bumiayu yakni. Kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai 56% yaitu terdapat 18 siswa, Siswa bermain sendiri ketika pembelajaran yang berlangsung mencapai 21% yaitu terdapat 7 siswa, 15% siswa tertidur ketika pembelajaran sedang berlangsung yaitu terdapat 5 siswa, Siswa belum memahami secara maksimal materi

yang disampaikan guru mencapai 40% yaitu terdapat 13 siswa, dan 71% kurangnya penerapan model pembelajaran yang cocok untuk karakteristik siswa yaitu terdapat 23 siswa. Maka, untuk mengatasi masalah ini, model pembelajaran yang sesuai harus digunakan selama proses pembelajaran. Ini akan membantu siswa lebih terlibat dalam belajar (Djaslim Saladin, 2003).

Guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran untuk mencegah siswa bosan atau jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Mereka juga dapat membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami apa yang disampaikan guru. Dalam hal ini, peneliti mengambil suatu pendekatan pembelajaran yang mana harus melihat seberapa besar pengaruh metode role playing terhadap keaktifan belajar PAI. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan mengubah pendekatan pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan tidak hanya berpusat pada guru sebagai sumber pengetahuan. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa akan diajarkan lebih mandiri.

Metode pembelajaran selalu ada dalam pendidikan. Salah satu aspek penting keberhasilan sistem pendidikan adalah bagaimana guru menyampaikan pelajaran kepada siswa mereka. Oleh karena itu, guru harus mencoba hal-hal baru untuk mengajar. Metode pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan untuk mengatur pembelajaran di kelas atau tutorial. Tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, dan manajemen kelas semua termasuk dalam istilah "metode pembelajaran". Salah satu metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode role playing (bermain peran). Role playing atau bermain peran dikatakan sama dengan metode sosiodrama sehingga dalam penggunaannya sering disilahkan (Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zein, 2010).

Metode pembelajaran role playing atau bermain peran memberikan peserta didik kesempatan untuk bermain peran yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan berekspresi secara bebas selama proses pembelajaran. Pada dasarnya, metode pembelajaran bermain peran diharapkan dapat efektif dalam pembelajaran karena memberikan peserta didik kesempatan untuk bermain peran sebebass mungkin. Yang terpenting, metode ini harus konsisten dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Juhji, 2018).

Metode role playing sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran memiliki keunggulan sebagaimana metode lainnya. Adapun keunggulan dari metode role playing ini adalah: Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Peneliti memilih metode peran bermain karena ini adalah salah satu cara untuk membuat pelajaran di kelas menyenangkan dan tidak membosankan. Materi penelitian ini diambil dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, jadi peran bermain adalah metode pembelajaran yang tepat untuk materi tersebut. Selain itu, metode ini dapat menarik perhatian siswa, yang berarti siswa akan lebih aktif dan penuh semangat saat belajar tentang Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana proses penerapan metode role playing pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX C SMPN2 Bumiayu? Apa saja hambatan siswa kelas IX SMPN 2 Bumiayu dalam penerapan metode role playing pada mata pelajaran PAI? Bagaimana peningkatan keaktifan siswa kelas IX SMPN 2 Bumiayu setelah diterapkan metode role playing pada mata pelajaran PAI? Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sbb. Untuk mengetahui proses penerapan metode role playing pada mata pelajaran PAI siswa kelas IX SMPN2 BUMIAYU. Untuk mengetahui apasaja hambatan siswa kelas IX C SMPN 2 Bumiayu dalam penerapan metode pembelajaran Role playing pada mata pelajaran PAI. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa kelas IX C SMPN 2 Bumiayu setelah diterapkan metode role playing pada mata pelajaran PAI.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode teknik quasi eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, alasan peneliti menggunakan metode penelitian ini dikarenakan peneliti ingin melihat sejauh mana pengaruh penerapan metode pembelajaran role playing terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Bumiayu Kabupaten Brebes Provinsi Jawa Tengah. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI C SMP Negeri 2 Bumiayu yang berjumlah 32 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial.

C. Hasil dan Pembahasan

Proses Penerapan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PAI dikelas IX C SMPN 2 Bumiayu

Tingkat keberhasilan target yang diharapkan sangat dipengaruhi oleh perencanaan metode pembelajaran role playing untuk mengatasi masalah pembelajaran yang ditemukan pada observasi awal. Proses role playing digunakan dalam perencanaan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Menentukan kelas eksperimen adalah langkah pertama yang dilakukan. Metode yang digunakan dan kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam belajar adalah faktor penting dalam menentukan kelas. Pada tahap pemilihan kelas ini, peneliti terlebih dahulu menentukan kelas eksperimen. Setelah menentukan kelas, observasi dilakukan terhadap pengajar atau guru PAI di SMPN 2 Bumiayu.

Hasil dari observasi awal yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa, sebagai langkah awal dalam penerapan metode role playing, peneliti harus mengetahui metode sebelumnya yang digunakan oleh pengajar. Ini sesuai dengan tujuan awal peneliti, yaitu untuk menerapkan model pembelajaran role playing, peneliti harus mengetahui metode yang telah digunakan oleh pengajar sebelumnya. Tujuannya adalah agar peneliti dapat dengan mudah memahami dan menjelaskan perbedaan di antara metode yang akan digunakan dan metode yang telah digunakan sebelumnya. Setelah mendapatkan informasi dari guru atau pengajar, peneliti memutuskan bahwa kelas IX C adalah kelas yang akan digunakan dalam eksperimen. Selain dari hasil di atas, guru PAI SMPN 2 Bumiayu menyarankan peneliti untuk memilih kelas IX C sebagai kelas eksperimen dan kelas IX D sebagai kelas control. Setelah data dan rekomendasi dikumpulkan, peneliti menetapkan kelas IX C sebagai kelas eksperimen.

Perencanaan pembelajaran adalah tahap penting dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap guru harus menyiapkan semua yang diperlukan agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan benar. Sebagai hasil dari pengamatan yang dilakukan pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN2 Bumiayu Brebes kelas IX C, peneliti dan guru berbicara tentang bagaimana membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas IX C. Dalam kelas eksperimen ini, peneliti mulai dengan menjelaskan perbedaan antara metode sebelumnya dan pengertian siswa tentang metode pembelajaran peran. Memberikan penjelasan tentang metode ini adalah langkah penting bagi peneliti karena sangat penting bagi siswa untuk memahami secara menyeluruh tentang metode yang baru mereka pelajari agar mereka dapat melakukannya dengan mudah.

Menurut perencanaan pembelajaran, RPP disusun dalam tiga tahap: pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pembelajaran dilakukan dengan metode *role playing*. Uno H. mengatakan bahwa langkah-langkah yang diperlukan untuk menerapkan metode role playing adalah sebagai berikut: persiapan atau pemanasan; pemilihan pemain atau partisipan; pengaturan panggung atau ruang kelas; persiapan pengamat atau pengamat; memainkan peran; diskusi dan evaluasi; bermain peran ulang; kedua diskusi dan evaluasi; dan berbagi pengalaman dan kesimpulan (Hamzah B & UNO, 2011).

Hambatan Siswa Kelas IX C SMPN 2 Bumiayu dalam Penerapan Metode *Role Playing*

Hasil observasi yang dilakukan peneliti adalah siswa kelas IX C mempunyai tingkat keaktifan belajar yang rendah. dimana adanya siswa yang tertidur ketika pembelajaran, adanya siswa yang malas-malasan ketika pembelajaran, adanya siswa yang sibuk dengan urusan sendiri, dan adanya siswa yang asik mengobrol dengan temannya sampai mengganggu kecondusifan belajar, seperti yang digambarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Siswa Kelas IX C

No	Indikator Permasalahan	Banyaknya siswa	Prosentase
1	Kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran	18 siswa	56%
2	Siswa bermain sendiri ketika pembelajaran yang berlangsung	7 siswa	21%

No	Indikator Permasalahan	Banyaknya siswa	Prosentase
3	Siswa tertidur ketika pembelajaran sedang berlangsung	5 siswa	15%
4	Siswa belum memahami secara maksimal materi yang disampaikan guru	13 siswa	40%
5	Kurangnya penerapan model pembelajaran yang cocok untuk karakteristik siswa	23 siswa	71%

Berdasarkan hasil eksperimen yang didapat oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan bahwa hambatan yang paling berpengaruh dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* yaitu menertibkan beberapa siswa agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Salah satu tantangan besar bagi peneliti saat menggunakan metode pembelajaran adalah ketika peneliti harus menjelaskan makna metode *role playing* itu sendiri. Seperti yang ditunjukkan oleh data dari observasi awal, 71% siswa tidak berada dalam model pembelajaran yang sesuai atau cocok dengan karakteristik mereka. Peneliti menemukan bahwa meyakinkan siswa bahwa metode *role playing* adalah metode yang tepat dan sesuai, dan membuat siswa merasa nyaman dengan gaya mereka sendiri.

Peningkatan keaktifan siswa kelas IX C SMPN 2 Bumiayu setelah diterapkan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI

Melihat dari hasil data, peneliti memperoleh data yang bagus bagi peningkatan keaktifan siswa kelas IX C SMPN 2 Bumiayu, dari data itu maka dapat dengan mudah diketahui bahwa terdapat perbedaan prosentase hasil angket keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebelum menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dan prosentase hasil angket keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) setelah diterapkan atau metode *role playing* (bermain peran). Yaitu data hasil angket keaktifan belajar siswa kelas IX C SMPN 2 Bumiayu pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) itu lebih tinggi dibandingkan dengan data hasil angket keaktifan belajar siswa kelas IX C SMPN 2 Bumiayu pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan tidak diterapkannya atau tidak menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

Hasil kuisioner yang dilakukan oleh siswa kelas IX C SMPN 2 Bumiayu tentang penggunaan metode pembelajaran *role playing* menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, siswa lebih memahami materi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), meningkatkan rasa percaya diri siswa, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Jika siswa sangat terlibat dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, mereka akan menunjukkan kehebatannya dalam proses pembelajaran, menunjukkan keinginan mereka untuk berhasil dalam pembelajaran, mengalami kepuasan dan kenyamanan saat belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang memungkinkan siswa bertahan dan belajar dengan baik.

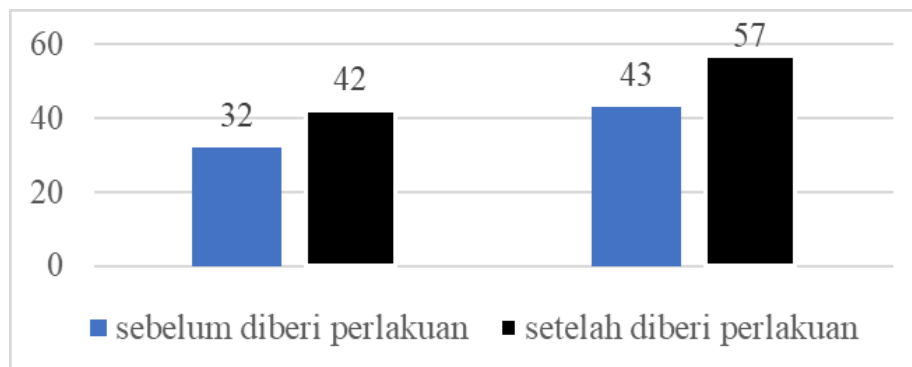
Dibawah ini akan peneliti paparkan hasil kuisioner perbandingan secara keseluruhan antara keaktifan belajar siswa kelas XI C SMPN 2 Bumiayu sebelum diberi perlakuan (metode pembelajaran *role playing*) dan setelah diberi perlakuan (metode pembelajaran *role playing*).

Tabel 2. Hasil Kuisioner Perbandingan Secara Keseluruhan

No	Nama	Sebelum diberi perlakuan	Setelah diberi perlakuan
1	Alifah Nazla Isnaya	34	50
2	Anika Sari	38	47
3	Armita Afaf Putri Ramadhani	40	50
4	Bagas Rizqi Pratama	38	43
5	Dea Nazyra Isabella	38	46
6	Denis Setiawan	33	43
7	Erlangga Tri Wisnu Prayoga	39	44
8	Faris Apriliyanto	38	47

No	Nama	Sebelum diberi perlakuan	Setelah diberi perlakuan
9	Haris Saptono	38	53
10	Imas Masitoh	39	45
11	Keisha Nur Afni Riantika	35	46
12	Moch. Nafis Al Mu'afa	39	45
13	Mohamamad Hasby Apdillah	40	47
14	Muhammad Budi Setiawan	40	45
15	Muhammad Eza Aditya	32	43
16	Muhammad Lutfi Ramadhan	38	44
17	Muhammad Meinis Ibrahim	43	57
18	Muhammad Zaqi Fitriyono	40	47
19	Naela Dwi Indriawati	43	51
20	Nala Abdah Cahaya	39	45
21	Razita Bussaina Khairunnisa	41	48
22	Reinka Aprilia Putri	40	49
23	Renggi Setiawan	41	46
24	Reza Nur Fahmi	32	42
25	Safriel Faiz Athalah	43	46
26	Sera Izatul Yazidah	40	45
27	Sinta Widiyanti	41	46
28	Sulthaan Zufar	39	46
29	Tasya Khumaerah	40	55
30	Trismawati	38	49
31	Widya Destiana Putri	40	50
32	Zerlina Maulida	37	50

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil kuisioner menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan metode pembelajaran bermain peran atau role playing. Lebih singkatnya digambarkan pada diagram dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Kuisioner Perbandingan Secara Keseluruhan

Hasil terendah siswa pada saat sebelum perlakuan adalah 32, sedangkan hasil tertinggi adalah 43. Setelah perlakuan, siswa mengalami peningkatan dengan skor terendah 42, dan skor tertinggi adalah 57.

Adapun berikut nilai sikap yang diperoleh dari kelas kontrol (kelas XI D) dengan metode pembelajaran ceramah dan kelas eksperimen (kelas IX C) dengan metode pembelajaran *role playing*:

Tabel 3. Nilai Sikap yang Diperoleh dari Kelas Kontrol

No	Nama	Kelas	Nilai	Nama	Kelas	Nilai
1	Alifah Nazla Isnaya	IX C	76	Ahmad Dani Winardi	IX D	63
2	Anika Sari	IX C	79	Ahmad Rafki Maulana Rois	IX D	56
3	Armita Afaf Putri Ramadhani	IX C	75	Anindita Shofa Mariyana	IX D	78
4	Bagas Rizqi Pratama	IX C	78	Arzeti Rosiana Sarasati	IX D	76
5	Dea Nazyra Isabella	IX C	72	Ayu Cahya Ningsih	IX D	89
6	Denis Setiawan	IX C	71	Clodya Zahra	IX D	79
7	Erlangga Tri Wisnu Prayoga	IX C	69	Fachrie Wyanri Pratama	IX D	86
8	Faris Apriliyanto	IX C	64	Faqih Zainul Abror	IX D	76
9	Haris Saptono	IX C	78	Fery Sugiyanto	IX D	73
10	Imas Masitoh	IX C	78	Galang Fajar Putra Jatmiko	IX D	48
11	Keisha Nur Afni Riantika	IX C	80	Gangsar Arka Adisya	IX D	75
12	Moch. Nafis Al Mu'afa	IX C	82	Khansa Rayya Intan Safitri	IX D	83
13	Mohamamad Hasby Apdillah	IX C	82	Khoerul Firdos Silmi	IX D	64
14	Muhammad Budi Setiawan	IX C	74	Lisdania Dwi Hati	IX D	80
15	Muhammad Eza Aditya	IX C	79	M. Fadhlan Maulidi	IX D	78
16	Muhammad Lutfi Ramadhan	IX C	85	M. Fadli Ramadhani	IX D	58
17	Muhammad Meinis Ibrahim	IX C	79	Manisah	IX D	86
18	Muhammad Zaqi Fitriyono	IX C	64	Moh. Fahrizul Khaqi	IX" D	87
19	Naela Dwi Indriawati	IX C	79	Muhammad Idchulus Surur	IX D	71
20	Nala Abdah Cahaya	IX C	78	Muhammad Kahfi Maulana	IX D	73
21	Razita Bussaina Khairunnisa	IX C	75	Muhammad Messi Benzema	IX D	48
22	Reinka Aprilia Putri	IX C	78	Nabiel Arrizky Zamani	IX D	69
23	Renggi Setiawan	IX C	78	Nazwa Aulia Aguwanti	IX D	79
24	Reza Nur Fahmi	IX C	58	Nova Lestari	IX D	80
25	Safriel Faiz Athalah	IX C	71	Nur Zellyka	IX D	78
26	Sera Izatul Yazidah	IX C	76	Risma Uswatun Khasanah	IX D	75
27	Sinta Widiyanti	IX C	71	Salsa Bela Patur Utami	IX D	72
28	Sulthaan Zufar	IX C	68	Syahrul Fallah Firdani	IX D	63
29	Tasya Khumaerah	IX C	78	Tedhi Ari Setiawan	IX D	47
30	Trismawati	IX C	80	Teti Yuningsih	IX D	79
31	Widya Destiana Putri	IX C	90	Wildan Yanuar Najah	IX D	71
32	Zerlina Maulida	IX C	81	Wulan Ayu Ningtyas	IX D	69
			Rata-rata	80,25		72,15

Berdasarkan tabel diatas diperoleh kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi yaitu 80,25 dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah yaitu 72,15.

Dilihat dari pengujian uji hipotesis juga dengan menggunakan rumus uji-t menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan metode *role playing* (bermain peran) berbeda dengan rata-rata keaktifan belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 13,29$. Dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5%

diperoleh $t_{tabel} = 2,037$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,29 > 2,037$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya skor keaktifan belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi dari pada skor keaktifan belajar siswa sebelum diberi perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa PAI dengan metode *role playing* (bermain peran) secara signifikan berbeda dengan keaktifan belajar siswa PAI tanpa metode *role playing* (bermain peran).

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut. Terdapat penerapan metode *role playing* yang mana sebagai langkah awal dalam penerapan metode *role playing*, peneliti harus mengetahui metode sebelumnya yang digunakan oleh pengajar. Kemudian menentukan kelas eksperimen yaitu kelas IX C SMPN 2 Bumiayu untuk diterapkan metode tersebut. Terakhir membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas IX C.

Terdapat hambatan yang paling berpengaruh dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* yaitu menertibkan beberapa siswa agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. seperti halnya ketika menerapkan metode pembelajaran *role playing* rata-rata siswa lebih memfokuskan diri untuk melatih drama yang akan diperankan atau dimainkan didepan teman-teman mereka. Terdapat beberapa kelompok yang masih bingung akan apa yang diperankan disebabkan rasa malu untuk memainkan peran. Tetapi, setelah siswa tersebut maju untuk memerankan sebuah drama tersebut dan tentunya guru lebih ekstra memperhatikan timbul rasa percaya diri yang mana bisa meningkatkan rasa keingintahuan lebih luas tentang pembelajaran serta lebih aktif.

Terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IX C SMPN 2 Bumiayu pada mata pelajaran PAI menggunakan metode pembelajaran *role*, jadi ditemukan bahwa siswa merasakan suasana di kelas lebih menyenangkan, tidak membosankan, membuat siswa lebih akrab dengan teman-teman yang lainnya, lebih memahami materi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Daftar Pustaka

- Djaslim Saladin. (2003). *Intisari Pemasaran & Unsur-Unsur Pemasaran*. Linda Karya.
- Hamzah B, & UNO, H. (2011). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Bumi Aksara.
- Juhji. (2018). *Model pembelajaran IPA untuk calon guru SD/MI*. Media Madani.
- M. Andi Setiawan. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Moh. As'adi, & Ahmad Izza Muttaqin. (2019). *Pemberdayaan Keluarga Berbasis Masjid melalui KKN Tematik Posdaya di Masjid Ar-Royyan Dusun Karangasem Desa Alasmalang*.
- Syaiful Bahri Djamarah, & Aswan Zein. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). *Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Keaktifan Siswa*. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>
- Zukin, A. (2022). *Stategi Guru PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. *Edukais : Jurnal Pemikiran Keislaman*, 6(1), 15–29. <https://doi.org/10.36835/edukais.2022.6.1.15-29>