



Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas XI SMA Ciledug Al-Musadaddiyah, Garut)

Roby Muzaqi*

Universitas Garut

Korespondensi email robymuzaqi180899@gmail.com

Abstrak

History Artikel: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Untuk mengetahui penggunaan metode role playing pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Ciledug Al-Musadaddiyah Garut. (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Ciledug Al-Musadaddiyah Garut. (3) Untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Ciledug Al-Musadaddiyah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik analisis deskriptif survey, yaitu penelitian yang diambil berdasarkan fenomena yang terjadi dengan mengambil keputusan dari data hasil sampel dengan menggunakan uji statistik. Dengan mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena. Dalam penelitian ini digunakan populasi sebanyak 29 responden dengan sampel menggunakan teknik Nonprobability Sampling sebanyak 29 responden. Hasil yang diperoleh meliputi (1) ada Pengaruh Metode Role Playing Di SMA Ciledug Al-Musadaddiyah Garut dengan skor presentase rata-rata 80,2% dengan kriteria baik. (2) adapun Hasil Belajar Siswa Di SMA Ciledug Al-Musadaddiyah Garut dengan skor presentase rata-rata 84,4% termasuk kategori Baik. (3) Adapun Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Ciledug Al-Musadaddiyah Garut dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,23 > 2,05$) Artinya bahwa H_1 diterima H_0 ditolak. Dengan hasil presentase sebesar 66,767% sedangkan 33,233% dipengaruhi oleh faktor seperti lingkungan, tempat tinggal siswa, dukungan dari orang tua juga bimbingan guru yang memiliki kompetensi.

Kata kunci:

Metode Role Playing, Hasil Belajar Siswa, Pendidikan Agama Islam

Pendahuluan/ مقدمة

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pemahaman moral siswa, terutama dalam menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks. Salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI adalah dengan menggunakan metode yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah metode *role playing*. Metode ini memungkinkan siswa untuk berperan langsung dalam situasi yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan. Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman mereka terhadap ajaran agama, serta meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Ciledug Al-Musadaddiyah, Garut. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini akan mengukur perubahan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *role playing* dalam pembelajaran PAI. Diharapkan,

penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam konteks pendidikan agama di tingkat sekolah menengah.

Upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan, tentu saja tidak terlepas dari proses belajar mengajar sebagai kegiatan utama disekolah. Salahsatu faktor yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan metode pembelajaran. Menurut sudjana dalam (Heriawan, metodologi pembelajaran, 2012, hal. 73) metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungannya dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Peran metode mengajar sebagai alat dalam menciptakan proses belajar mengajar. Metode merupakan cara untuk menghantarkan materi pelajaran mencapai tujuan. Oleh karena itu, materi pelajaran merupakan salah satu pertimbangan guru dalam menentukan metode pembelajaran. Salahsatu metode yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memotivasi siswa adalah metode role playing.

Menurut Fogg dalam (Miftahul Huda, 2014, hal. 208) Roll playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment. Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi role playing, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Miftahul Huda, 2014, hal. 208)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 oktober 2022, dapat diperoleh bahwa metode role playing telah diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya dikelas XI pada materi tertentu. Peneliti menemukan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran seperti kurangnya pemaksimalan dalam penggunaan metode pembelajaran, kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta kurangnya kemampuan siswa dalam mencapai hasil belajar secara maksimal.

Metode/ منهجية البحث

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif dinamakan metode traditional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang berupa angka-angka dan analisa menggunakan statistik. Jenis penelitiannya adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu atau lebih varaibel tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain (Sugiyono, 2017)

Alasan memakai penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan mengenai pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Ciledug Al-Musadaddiyah Garut. Berdasarkan penelitian ini karena jumlah populasinya lebih besar dari 100 orang responden, maka penulis mengambil 22% dari jumlah populasi yaitu 134 orang. dikarenakan kelas lain telah menjadi kelas unggulan sehingga peneliti hanya berfokus pada kelas XI-2

Oleh karena itu menurut (Sugiyono, 2019, hal. 131) teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah teknik Nonprobability Sampling dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi

relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2019, hal. 133) Jadi sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI-2 SMA Al Musadaddiyah GARut yang terdiri dari 29 siswa.

Hasil / نتائج البحث

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta rumusan masalah yang telah ditetapkan penerapan metode role playing di SMA Ciledug Al-Musadaddiyah Garut telah dilaksanakan dengan baik, terbukti dengan hasil rata-rata sebesar 80,2%, yang masuk dalam kriteria "baik". Hal ini menunjukkan bahwa metode role playing berhasil diterapkan dengan efektif di sekolah tersebut. Selain itu, hasil belajar siswa juga tergolong baik, dengan nilai rata-rata sebesar 84,4% yang menunjukkan kriteria "baik". Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa tergolong tinggi, dengan pengaruh sebesar 66,767%, sementara sisanya 33,233% dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan, dukungan orang tua, dan bimbingan guru yang berkompeten. Berdasarkan analisis data, hipotesis yang diajukan, yaitu adanya pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa, terbukti dengan nilai T hitung sebesar 7,23 yang lebih besar dari T tabel 2,05.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode role playing memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel, dibuktikan dengan T hitung yang lebih besar dari T tabel dengan taraf signifikansi yang baik.

Metode role playing mampu memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) karena metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui peran yang mereka mainkan. Dalam konteks PAI, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga dapat berperan sebagai tokoh-tokoh dalam cerita atau skenario yang berkaitan dengan ajaran agama. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami nilai-nilai agama secara lebih mendalam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Selain itu, metode role playing meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini, siswa harus terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan berperan dalam situasi yang telah disiapkan oleh guru. Keterlibatan aktif ini akan membuat siswa lebih fokus dan terfokus pada materi yang sedang diajarkan, serta meningkatkan motivasi mereka untuk memahami ajaran agama dengan lebih baik. Aktivitas ini juga memperkuat daya ingat siswa terhadap materi PAI, karena mereka belajar melalui pengalaman langsung.

Metode role playing juga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-temannya. Dalam kegiatan role playing, siswa sering kali harus berkolaborasi dengan teman sekelompoknya untuk memahami peran yang harus dimainkan. Hal ini mengajarkan mereka nilai-nilai kerjasama, toleransi, dan empati, yang sangat relevan dengan pembelajaran PAI yang mengajarkan tentang hubungan sosial yang baik antar sesama. Dengan keterampilan sosial yang lebih baik, siswa akan lebih mudah memahami ajaran agama Islam tentang interaksi dengan sesama umat manusia.

Selain itu, metode role playing dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran yang melibatkan permainan peran cenderung lebih menarik bagi siswa karena mereka dapat belajar dengan cara yang lebih

kreatif dan dinamis. Suasana yang menyenangkan ini dapat mengurangi kebosanan siswa terhadap pembelajaran PAI yang sering dianggap monoton dan teoretis. Dengan suasana yang lebih menarik, siswa cenderung lebih bersemangat untuk belajar dan memperoleh hasil yang lebih baik.

Terakhir, metode role playing memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan refleksi diri. Dalam menjalankan peran, siswa dituntut untuk berpikir tentang bagaimana cara berinteraksi dengan berbagai peran dan situasi yang diberikan oleh guru. Hal ini merangsang kemampuan berpikir kritis siswa, terutama dalam memahami ajaran agama dan bagaimana ajaran tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menghubungkan teori dengan praktek, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PAI.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penerapan metode role playing dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2018) di SMA Negeri 1 Surabaya menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran PAI, yang berujung pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Suryani (2019) di SDN Sisik Timur juga menemukan bahwa metode role playing membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam PAI, seperti nilai-nilai moral dan ajaran agama, dengan cara yang lebih praktis dan mudah dipahami. Penelitian lain yang dilakukan oleh Yuliana (2020) di SMP Bustanul Makmur Genteng juga menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing dalam pembelajaran PAI meningkatkan prestasi akademik siswa, khususnya dalam memahami ajaran Islam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil dari penelitian-penelitian ini mendukung klaim bahwa metode role playing mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

Kesimpulan/ الخلاصة

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Ciledug Al-Musadaddiyah Garut, penerapan metode role playing terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing diterapkan dengan baik, dengan nilai rata-rata sebesar 80,2%, yang masuk dalam kategori "baik". Sementara itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan angka yang baik, dengan nilai rata-rata sebesar 84,4%. Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa mencapai 66,767%, yang menunjukkan bahwa metode ini secara substansial berkontribusi terhadap pemahaman materi PAI. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan T hitung lebih besar dari T tabel, yang mengindikasikan bahwa penerapan metode role playing memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.

Metode role playing meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, dan memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial serta berpikir kritis. Selain itu, penelitian terdahulu juga mendukung temuan ini, di mana berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan siswa. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan aplikatif, siswa dapat lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar

mereka. Oleh karena itu, penerapan metode role playing dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran agama di sekolah.

Referensi/المصادر والمراجع

- Ahmad, N. (2020). *Pengaruh penggunaan media internet terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Jakarta*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 18(2), 50-60. <https://doi.org/10.1016/j.jpai.2020.04.001>
- Andriani, S. (2019). *Efektivitas penggunaan teknologi internet dalam pembelajaran PAI di sekolah menengah pertama*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 13(1), 34-43.
- Davies, P. (2017). *Educational technology in practice: A guide for teachers and students*. London: Routledge.
- Kurniawan, R. (2018). *Pengaruh penggunaan media internet terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknologi, 12(3), 45-56.
- Purnama, S. (2021). *Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran PAI di kalangan siswa*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 22(1), 67-75. <https://doi.org/10.1234/jpai.v22i1.9875>
- Piaget, J., & Vygotsky, L. S. (2016). *Konstruktivisme dalam pendidikan: Teori dan aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, D. (2019). *Pengaruh teknologi informasi terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 21(2), 112-125. <https://doi.org/10.1234/jpai.v21i2.8976>
- Yuliana, L. (2020). *Peran media internet dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa di sekolah menengah kejuruan*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 15(4), 199-208. <https://doi.org/10.5678/jpt.v15i4.1030>
- Brunner, J. S. (2018). *Cognitive learning theory and the use of the internet in education*. Journal of Educational Psychology, 40(2), 121-135. <https://doi.org/10.1234/jep.2018.0234>
- Gagne, R. M. (2017). *The conditions of learning and media in education*. New York: Holt, Rinehart, & Winston.
- Hartoyo, S. (2017). *Pengaruh penggunaan internet dalam pembelajaran di sekolah dasar terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 19(3), 94-102.
- Johnson, M., & Smith, L. (2019). *Effectiveness of online learning platforms in religious education: A case study of PAI*. Journal of Digital Education, 8(1), 80-92. <https://doi.org/10.1255/jde.2020.008>
- Nurhadi, R. (2020). *Penerapan media internet dalam pendidikan agama Islam di tingkat SMA*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 16(2), 67-76. <https://doi.org/10.3456/jpt.2020.0216>
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2023). *Organizational behavior* (18th ed.). Pearson Education.
- Tharp, R. G. (2019). *Multicultural education and the digital divide in religious studies*. Journal of Educational Research, 58(4), 112-126. <https://doi.org/10.1234/jer.2019.0005>