

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP BUSTANUL MAKMUR GENTENG**

Ainur Rofiq¹, Imam Mashuri²

Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia

e-mail : mashuri5758.aba@gmail.com

Abstract

This thesis examines the effect of the role playing method on student learning outcomes, which is motivated by the learning outcomes that there are still some students who score below the minimum completeness criteria and the previous role playing learning methods have never been used by teachers or educators at Bustanul Makmur Junior High School. This type of research is a Pre-Experimental Design with a One Group Pretest-Posttest research design using a quantitative approach. The population in this study were students of SMP Bustanul Makmur Genteng class VIII with a total of 184 students. The sample in this study was 76 of 184 students. The sampling technique uses a random cluster sampling. To determine the effect of student learning outcomes, the results of written tests were used in the form of multiple choice with a total of 20 items and were carried out using two categories, namely the pretest and the posttest which were then analyzed using the prerequisite test and hypothesis testing. Statistical techniques Paired Sample T-Test. Based on the results of the analysis, it is known that the data on student learning outcomes by applying the role playing method in PAI class VIII A at SMP Bustanul Makmur Genteng, this value it can be seen that the value of $t_{count} > t_{table}$ value ($11.925 > 2.026$), the significance level of 5% (0.05) is greater than sig. (2-tailed) of 0.000 ($0.05 > 0.000$), Which means that there is an influence in the application of the role playing method on the learning outcomes of class VIII A at SMP Bustanul Makmur Genteng. The correlation value of the T test is 0.777 which means it is in the strong or high category.

Keywords: Role Playing, Method, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari metode role playing terhadap hasil belajar siswa, yang dilatarbelakangi oleh hasil belajar masih terdapat beberapa siswa yang mendapat skor di bawah kriteria ketuntasan minimum dan metode pembelajaran role playing sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru atau pendidik di SMP Bustanul Makmur. Jenis penelitian ini adalah Pre-Experimental Design dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest menggunakan

pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Bustanul Makmur Genteng kelas VIII dengan total 184 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 76 dari 184 siswa. Teknik sampling menggunakan random cluster sampling. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa, hasil tes tertulis digunakan dalam bentuk multiple choice dengan total 20 item dan dilakukan dengan menggunakan dua kategori, yaitu pretest dan posttest yang kemudian dianalisis menggunakan tes prasyarat dan pengujian hipotesis. Teknik statistik Dipasangkan Sampel T-Test. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa data hasil belajar siswa dengan menerapkan metode role playing di PAI kelas VIII A di SMP Bustanul Makmur Genteng, nilai ini dapat dilihat bahwa nilai $t_{count} > t_{tabel}$ ($11.925 > 2.026$), tingkat signifikansi 5% ($0,05$) lebih besar dari sig. (2-tailed) sebesar $0,000$ ($0,05 > 0,000$), Artinya ada pengaruh dalam penerapan metode role playing terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A di SMP Bustanul Makmur Genteng. Nilai korelasi dari T tes adalah $0,777$ yang berarti berada dalam kategori kuat atau tinggi.

Kata Kunci : *Role Playing, Metode, Hasil Belajar.*

Accepted: October 10 2021	Reviewed: November 20 2021	Published: December 04 2021
------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan disebut juga dengan latihan moral, mental dan fisik yang melahirkan manusia berbudaya dan berdedikasi tinggi untuk melaksanakan tanggung jawab, tugas dan kewajiban dalam masyarakat, maka pendidikan berarti menumbuhkan personalitas serta menanamkan rasa tanggung jawab. Mengingat pentingnya pendidikan, seyogyanya pendidikan membutuhkan perhatian yang serius, dan perlunya kerjasama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Tertanamnya pendidikan sejak usia dini, baik pendidikan informal yang berinteraksi langsung dengan keluarga, pendidikan non formal dari sosial masyarakat, maupun pendidikan formal yang berlangsung di sekolah/madrasah.

Pendidikan adalah wadah manusia untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berbagai aspek lainnya. Pendidikan di era globalisasi juga memberikan dampak yang signifikan bagi pengembangan pola pikir masyarakat di dalam membaca situasi dan kondisi yang terjadi di suatu negara. Pendidikan merupakan dasar terjadi suatu perubahan. Melalui pendidikan, masyarakat dapat mengetahui cara yang tepat untuk menyesuaikan cara berpikir untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan membutuhkan daya saing yang tinggi (As' adi & Muttaqin, 2019).

Dalam meningkatkan pendidikan yang berlandaskan pentingnya nilai-nilai agama Islam, maka di dalam pendidikan akan memasukkan adanya materi-materi keagamaan dalam bentuk pengajaran di dalam kelas maupun bentuk pengajaran di luar kelas. Dalam dunia pendidikan dikenal adanya kegiatan yang cukup elementer. Yang pertama kegiatan kurikuler, merupakan kegiatan pokok pendidikan yang didalamnya terjadi proses belajar mengajar antara peserta didik dan guru untuk mendalami materi-materi ilmu pengetahuan yang bersifat kognitif dan berkaitan dengan tujuan pendidikan dan kemampuan yang diperoleh peserta didik.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil dari pengalaman serta interaksi dengan lingkungan (Fathurrohman & Sutikno, 2019). Dewasa ini pendidikan di Indonesia yang masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuannya sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal, siswa masih berfokus kepada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama metode pembelajaran, merupakan salah satu faktor yang menyebabkan kurang efektifnya proses pembelajaran di SMP BUSTANUL MAKMUR Genteng. Untuk itu diperlukan strategi dan metode belajar baru yang lebih memberdayakan siswa, yakni sebuah metode belajar yang mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam menemukan, menyusun dan mengkomunikasikan hasil belajarnya. Dengan model pembelajaran ini siswa akan berada pada proses penerapan antara konsep dan realita.

Dalam dunia pendidikan baik di lingkup lembaga sekolah atau madrasah, proses pembelajaran memang hal yang wajib ada, karena itu merupakan keharusan atau syarat dalam menciptakan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sendiri tidak luput dari penggunaan metode, model dan strategi yang harus dilakukan oleh guru sebagai cara yang harus digunakan untuk menambah efektifitas pembelajaran, baik pembelajaran umum maupun pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Dewi et al., 2019).

Paradigma baru dalam belajar yang mendorong siswa menemukan sendiri dan menyusunnya kembali pengetahuannya, merupakan terobosan yang mensyaratkan bahwa keberhasilan belajar bukan sebagai hasil kerja individu melainkan hasil kerjasama dalam satu komunitas belajar sehingga memungkinkan terjadinya interaksi saling menguntungkan antara subyek belajar. Berdasarkan Observasi yang dilakukan di kelas VIII di SMP BUSTANUL MAKMUR Genteng pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) Dalam mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan peran seorang guru yang profesional agar materi yang disampaikan dapat diserap baik oleh siswa. Adapun langkah-langkah yang diambil

oleh seorang guru agar dapat mencapai tujuan kegiatan pembelajaran salah satunya adalah penggunaan metode mengajar. Sebelum penelitian tindakan, bahwa metode yang digunakan di Kelas VIII A pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam masih menggunakan metode ceramah, dan belum pernah menggunakan metode *role playing* siswa menunjukkan sikap yang kurang aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran itu berlangsung, selama proses pembelajaran beberapa dari siswa tersebut tidak memperhatikan penjelasan materi yang diberikan guru dan ada juga yang mengobrol dengan teman bahkan ada yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain sehingga siswa tidak berperan aktif dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut untuk mengatasi masalah pembelajaran siswa SMP BUSTANUL MAKMUR Genteng, perlu adanya suatu metode pembelajaran yang dapat melihat sejauhmana pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar PAI, salah satunya dengan membuat variasi metode pembelajaran. Metode yang dapat membuat siswa lebih aktif dan tidak hanya berpusat pada guru sebagai sumber ilmu pengetahuan, dengan membuat variasi metode pembelajaran seperti itu siswa diajarkan lebih mandiri dalam belajar.

Dalam dunia pendidikan tidak lepas dari istilah metode-metode pembelajaran. Penyampaian pembelajaran oleh guru kepada siswa juga menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam suatu sistem pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam penyampaian pembelajaran. Metode pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Djamarah & Zain, 2006).

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 disiliahgantikan (Djamarah & Zain, 2006).

(Roestiyah & Suharto, 1985) menyatakan dengan metode *role playing* siswa berperan atau mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sedangkan pada Sosiodrama siswa dapat mendramatisasi tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia. *Role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang (Sumiati, 2009).

Walaupun metode ini banyak keuntungan dalam penggunaannya namun metode ini juga mengandung beberapa kelemahan diantaranya:

1. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh
2. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana tidak mendukung
3. Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya.
4. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan.
5. Bermain memakan waktu yang banyak.

Metode *role playing* sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan sebagaimana metode lainnya. Adapun keunggulan dari metode *role playing* ini adalah (Djamarah & Zain, 2006) :

1. Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan.
2. Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.
3. Bakat siswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik- baiknya.
5. Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain

Guru sebagai pengajar berperan penting dalam upaya mencapai tujuan tersebut. Salah satu kunci keberhasilan dari pembelajaran adalah kemampuan guru sebagai tenaga profesional. (Syaefudin, 2009) menyatakan bahwa guru dipandang sebagai tenaga yang memiliki wewenang dalam mengelola kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Salah satu kompetensi yang dimiliki oleh guru profesional adalah kemampuan dalam mengorganisir materi pembelajaran.

Alasan peneliti memilih metode *role playing* karena metode ini merupakan salah satu langkah agar pelajaran di dalam kelas menyenangkan, tidak membosankan dan materi yang diambil dalam penelitian ini adalah hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, sehingga metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang tepat untuk penerapan dalam materi tersebut. Dan metode ini juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan terlihat lebih aktif dan mereka akan merasa bersemangat saat pelajaran pendidikan agama Islam.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan terhadap filsafat positifisme, yang mana digunakan untuk meneliti suatu populasi dan sampel tertentu menggunakan instrumen penelitian dalam pengumpulan data, analisis data, dan bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan metode penelitian *pre-experimental design*, desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design* (satu kelompok *pretest-posttest*) pada desain ini terdapat *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan). Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian adalah perlakuan diterapkannya metode *role playing* dalam proses pembelajaran yang akan dijadikan penelitian.

Variabel tersebut adalah Metode *role playing* Kelas VIII (X) dan hasil belajar siswa kelas VIII (Y). Selanjutnya diolah dengan menggunakan perhitungan statistik (*product moment*) dalam menganalisa datanya.

Berikut tabel pedoman dalam melakukan interpretasi koefisien Korelasi:

Tabel 1
Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian (Suharsimi, 2006). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Bustanul Makmur Genteng yang berjumlah 184 siswa. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Jadi dalam penelitian ini, tidak mungkin peneliti meneliti semua siswa yang berjumlah 184 siswa. Kelas VIII ASMP Bustanul Makmur Genteng sebanyak 76 siswa, kelas VIII A sebagai kelas eksperimen, dan kelas VIII C sebagai kelas uji coba. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling*. Teknik *cluster sampling* adalah pengelompokan sampel berdasarkan wilayah atau lokasi populasi (Nursalam & Efendi, 2008). Apabila jumlah subyeknya kurang dari seratus, maka lebih baik di ambil semua, sehingga penelitian tersebut dinamakan penelitian populasi, tetapi apabila jumlahnya lebih besar dari seratus, maka dapat diambil

antara 10-15% atau 20-55% (Suharsimi, 2006). Dalam penelitian ini, sampel yang diambil berjumlah 76 siswa dari 184 siswa, jumlah tersebut sudah mencukupi ketentuan pengambilan sampel.

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan (Susanto, 2013). Untuk mengumpulkan data penelitian, penulis menggunakan metode-metode antara lain observasi, tes, dan dokumentasi.

Teknis analisis data adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan setelah data dari responden dan data dari lainnya terkumpul. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yakni data yang diwujudkan dengan angka yang diperoleh dari lapangan. Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample T*-tes.

C. Hasil dan Pembahasan

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Metode *role playing* adalah kegiatan bermain peran yang biasa digunakan untuk mencontohkan perilaku yang sesuai dengan materi yang dibahas. Dalam penerapan metode *role playing* pendidik berperan sebagai fasilitator, dan siswalah yang aktif atau memfasilitasi dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing* atau bermain peran dari (Roestiyah & Suharto, 1985) sebagaimana berikut:

1. Guru menerangkan kepada siswa sekilas tentang metode *role playing*.
2. Menetapkan masalah yang menarik dan tepat jika menggunakan metode ini.
3. Guru meminta sukarelawan dari siswa untuk berperan, atau menunjuk siswa untuk berperan.
4. Siswa yang tidak sedang berperan menjadi penonton yang aktif, disamping melihat dan mendengar mereka dapat memberikan kritik dan saran.
5. Siswa yang belum terbiasa dapat dibantu oleh guru dalam menimbulkan kalimat dalam dialog.
6. Sebagai tindak lanjut dilaksanakan diskusi dan tanya jawab serta mengambil kesimpulan.

Setelah diterapkan metode *role playing* di kelas VIII A SMP Bustanul Makmur, siswa diuji dengan *posttest*, data *pretest* dan *posttest* yang ada dihitung dengan uji normalitas dan homogenitas, kemudian pada uji hipotesis. Data yang diperoleh berdistribusi normal, karena signifikansi dari uji normalitas $0,691 > 0,05$. Sedangkan uji homogenitas diperoleh dengan taraf signifikansi sebesar $0,578 > 0,05$

yang berarti varian tersebut homogen.

Setelah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan homogen, maka data tersebut dapat diajukan pada uji hipotesis dengan uji T dan menggunakan rumus *paired sample t-test*.

Tabel 2
Rangkuman Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Kelas	N	Mean	T-hitung	T-tabel	df	Sig. 2-tailed	A
<i>Pretest-posttest</i> VIII A	38	11,45	11,925	2,026	37	0,000	0,05

Sumber: olahan data *SPSS 16.0*

Tabel 3
Hasil Korelasi Uji *Paired Sample T-Test*
Paired Samples
Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	38	.777	.000

Sumber: olahan data *SPSS 16.0*

Data sampel yang diperoleh di kelas VIII A SMP Bustanul Makmur yaitu t hitung 11,925 dan t tabel 2,026, menunjukkan bahwa t hitung > t tabel (11,925 > 2,026) dengan sig. (2-tailed) 0,00 < 0,05 pada taraf signifikansi 5% dan didapatkan nilai korelasi sebesar 0,777 dengan nilai signifikansi 0,000.

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Bustanul Makmur Genteng. Artinya pemilihan metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, metode *role playing* terbukti memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII A SMP Bustanul Makmur Genteng. Pengaruh baik tersebut adalah hasil belajar *posttest* siswa lebih besar daripada hasil belajar *pretest*. Tentunya metode *role playing* mampu membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa keunggulan metode *role playing* (Syaiful, 2006):

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.

3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
4. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Pada penelitian ini guru memberikan *treatment* kepada siswa yaitu metode *role playing*. Sebelum memulai pelajaran terlebih dahulu pendidik menjelaskan mengenai metode *role playing* dan alurnya. Setelah itu pendidik membagi siswa dalam beberapa kelompok. Guru meminta kepada masing-masing kelompok untuk mempersiapkan drama yang akan ditampilkan di depan kelas. Pendidik memberikan tema tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, kemudian pendidik menceritakan (menjelaskan) tentang tema tersebut kepada peserta didik. Setelah itu masing-masing kelompok mendiskusikan drama yang cocok dengan tema yang telah diberikan dan menentukan perannya masing-masing. Setelah para peserta didik berdiskusi, kemudian pendidik meminta setiap kelompok untuk memerankan dramanya.

Lalu kelompok pertama mendramakannya, mereka memperkenalkan perannya masing-masing di depan kelas sebelum didramakan. Setelah drama kelompok pertama selesai dilanjutkan dengan kelompok kedua, dan seterusnya demikian. Kemudian setelah masing-masing kelompok memerankan dramanya, pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi bersama-sama.

Dalam proses pembelajaran di SMP Bustanul Makmur, pendidik sudah menerapkan berbagai macam metode pembelajaran seperti metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan hafalan. Namun metode *role playing* sebagaimana yang peneliti ingin teliti belum diterapkan di sekolah sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian tentang metode tersebut.

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran dimana peserta didik diikut sertakan dalam memainkan peran yang di dalamnya mendramakan suatu peristiwa. Metode *role playing* juga merupakan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan karena peserta didik berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Karena materi pembelajaran ditungakan dalam bentuk dramakan maka peserta didik dengan mudah mengingat materi dan menrima materi pembelajaran yang diajarkan. Hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode *role playing* yakni penentuan menentukan topik, menentukan pemeran dan pelaksanaan drama.

Pengalaman belajar yang diperoleh dalam metode ini yakni peserta didik mampu berkerjasama dengan peserta didik yang lainnya, aktif berkomunikasi dengan sesama peserta didik dan menginterpertasikan atau menafsirkan suatu kejadian. Agar pembelajaran dalam metode *role playing* dapat berjalan dengan

lanjut maka perlu adanya interaksi dan kerjasama antara pendidik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan peserta didik lainnya. Dalam pelaksanaan drama pendidik memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan drama dan mengatur sendiri skenario yang akan didramakan, pendidik hanya mengarahkan dan memantau jalannya drama dari peserta didik.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah belajar (Susanto, 2013). Selain itu menurut Degeng dalam (Faishol, 2018) belajar adalah usaha untuk membuat orang yang sedang belajar (pebelajar) melakukan kegiatan belajar. Karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau intruksional.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas yang dimaksud adalah keprofesionalan yang dimiliki guru. Menurut (Susanto, 2013) mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, eksternal maupun internal. Jadi, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode *role playing* berpengaruh atau tidak pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng 2019/2020.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan rangkuman hasil uji *paired sample t-test*, dapat diketahui bahwa pada kelas VIII A SMP Bustanul Makmur Genteng memperoleh t hitung sebesar 11,925 dan nilai t tabel ($df = n-1 = 38-1 = 37$) sebesar 2,026. Dalam nilai tersebut dikatakan bahwa t hitung $>$ t tabel ($11,925 > 2,026$), maka H_a diterima dan H_o ditolak. Apabila ditinjau dari nilai signifikansi, hasil sig. (2-tailed) sebesar 0,000, hal ini menunjukkan bahwa taraf signifikansi (α) sebesar 5% (0,05) lebih besar daripada nilai sig. (2-tailed) $0,05 > 0,000$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A pada mata pelajaran PAI di SMP Bustanul Makmur Genteng.

Berdasarkan hasil kolerasi uji *paired sample t-test* dengan perhitungan SPSS 16.0, diketahui dengan jumlah sampel 38 siswa diperoleh nilai korelasi sebesar 0,777 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Bustanul Makmur Genteng 2019/2020 dikategorikan kuat atau tinggi.

Daftar Rujukan

- As' adi, M., & Muttaqin, A. I. (2019). PENDAMPINGAN KEGIATAN KEAGAMAAN DI MASJID AL FALAH DUSUN KRAJAN DESA SILIRAGUNG KECAMATAN SILIRAGUNG BANYUWANGI. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 105–114.
- Dewi, N. L., Muttaqin, A. I., & Muftiyah, A. (2019). IMPLEMENTASI STRATEGI INFORMATION SEARCH DENGAN MEMAKSIMALKAN PENGGUNAAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS X MIPA 1 DI SMA NEGERI 1 GENTENG TAHUN PELAJARAN 2018/2019. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 82–96.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). Strategi belajar mengajar. *Jakarta: Rineka Cipta*, 46.
- Faishol, R. (2018). Pengembangan Paket Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV Menggunakan Model Dick, Carey & Carey di SD Negeri 2 Tamanagung. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 2(2), 31–49.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*.
- Nursalam, N., & Efendi, F. (2008). *Pendidikan Dalam Keperawatan Education in Nursing*. Salemba Medika.
- Roestiyah, N. K., & Suharto, Y. (1985). *Strategi belajar mengajar*. PT. Bina Aksara, Jakarta.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN PENDEKATAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono, P. D. (2015). Metode penelitian dan pengembangan. *Res. Dev. D*, 2015, 39–41.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*, 120–123.
- Sumiati, A. (2009). Metode pembelajaran. *Bandung: Wacana Prima*.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana prenatal media group.
- Syaefudin, U. (2009). Inovasi pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.