

PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PAI DI SMK AR ROUDHOH BEJI PASURUAN

Afifah Filkhoiriya, M Nur Hadi, M Jamhuri, M Anang Sholikhudin

email: Afifahkhoiriyah1808@gmail.com, nurhadi@yudharta.ac.id,

jamhuri@yudharta.ac.id, anangsholikhudin@yudharta.ac.id

(Universitas Yudharta Pasuruan)

Abstak

Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan agar peserta didik dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik dari segi kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, dsb. Sementara itu dengan arah serupa namun dalam kacamata yang berbeda, Kurniawan (2017, hlm. 26), berpendapat bahwa pengertian pendidikan adalah mengalihkan (menurunkan) berbagai nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi yang lebih muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. Namun tidak hanya generasi muda saja yang sebetulnya belajar. Generasi yang lebih tua juga secara tidak langsung belajar mendidik dalam prosesnya. Selain itu pendidikan adalah hal yang dapat dilakukan sepanjang hayat dan tidak melihat usia. Seperti yang diutarakan Budiyanto dalam Kurniawan (2017, hlm. 27) bahwa pendidikan adalah mempersiapkan dan menumbuhkan anak didik atau individu manusia yang proses berlangsung secara terus-menerus sejak ia lahir sampai ia meninggal dunia.

Kata kunci: *Metode Role Playing, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan akan lebih berkembang dengan adanya pendidikan. Tujuan pendidikan itu beragam, tergantung pribadi tiap individu memandang pendidikan itu sendiri, ada yang memandang pendidikan yang baik dapat memperbaiki status kerjanya, sehingga mendapatkan pekerjaan nyaman, ada pula yang memandang pendidikan adalah sebuah alat transportasi untuk membawanya menuju jenjang itu semua.

Semua penyelenggara pendidikan baik di tingkat kebijakan, manajemen, sampai pelaksana (guru) dengan berbagai levelnya, baik level makro, meso, dan mikro, merujuk kepada tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional

nomor 20 tahun 2003 yakni : Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Begitu sentralnya tujuan pendidikan nasional dalam konteks posisinya sebagai acuan bagi para penyelenggara pendidikan di Indonesia. Sehingga semua orientasi kegiatan pendidikan nasional secara substansial mengacu kepada tujuan pendidikan nasional. Wajah bangsa Indonesia kedepan secara konseptual bisa di baca dari rumusan tujuan pendidikan nasional. Karena rumusan tujuan pendidikan nasional telah tercantum dalam pasal perundang undangan, maka mengikat semua elemen bangsa Indonesia untuk melaksanakannya terutama bagi para penyelenggara pendidikan.¹

Terlepas dari pandangan itu semua, sebenarnya pendidikan adalah sesuatu hal yang luhur, suatu pendidikan tak hanya sebatas dalam lembaga formal saja tetapi pendidikan juga ada dilingkungan informal, karena hakikatnya kita lahir sampai akhir hayat. Belajar adalah bagaimana kita berkembang untuk terus menjadi baik menjadi pemimpin. di bumi ini.²

Salah satu hal yang memegang peran penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Pembelajaran adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya Guru memilih salah satu atau

¹ Tajuddin Noor, *RUMUSAN TUJUAN PENDIDIKAN NASIONAL Pasal 3 UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL NO 20 TAHUN 2003*

² Husamah, Arina restian, rohman widodo, *pengantar pendidikan*, universitas muhammadiyah malang, 2019, hal:33

beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

Pemilihan metode pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Persoalannya sekarang adalah bagaimana menentukan dan memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa secara aktif dan mandiri. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap metode pembelajaran memiliki implikasi strategi untuk pengembangan potensi siswa. Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan metode yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan metode tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

B. Kajian Teori

Pengertian metode pembelajaran

Metode adalah seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis). "Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas dengan menggunakan berbagai sumber belajar sebagai bahan kajian". (Poedjiadi, 2005) Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, di antaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

Menurut Sudjana (2005), "metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran". Sedangkan Sutikno (2009)

menyatakan “metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Arif, 2011). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan. Berdasarkan definisi/pengertian metode pembelajaran yang dikemukakan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.

Benny A. Pribadi (2009) menyatakan, “tujuan proses pembelajaran adalah agar siswa dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan sistemik”. Banyak metode yang digunakan seorang guru dalam pembelajaran passing bawah bolavoli, antara lain dengan menggunakan metode pembelajaran inovatif dan konvensional.³

Tidak ada satu metode pembelajaran pun dianggap ampuh untuk segala situasi. Suatu metode pembelajaran dapat dipandang ampuh untuk suatu situasi, namun tidak ampuh untuk situasi lain. Oleh sebab itu dalam penggunaan metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan beberapa faktor seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber daya, fasilitas, situasi dan waktu.⁴

Pengertian metode *role playing*

³ Dedy Yusuf Aditya, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (2016): 165-174.

⁴ Ahmad Zaenuri, “Pendidikan Dalam Al-Qur’ an (Konsep Metode Pendidikan Dalam Perspektif Al-Qur’an),” *Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam* 2, no. 2 (2019): 19-31.

Dalam pembelajaran PAI, hafalan memang diperlukan tetapi Tidak sepenuhnya, sebab dalam pembelajaran PAI membutuhkan pemahaman siswa. Konsep-konsep dalam PAI harus dipahami satu persatu agar siswa mampu mencerna danmengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu perlu diterapkan suatu metode.

berikut macam-macam metode menurut para ahli:

- a. Menurut Senn yang dikutip oleh Jujun S. Suriasumantri, metode merupakan suatu prosedur atau cara mengetahui sesuatu, yang mempunyai langkah-langkah yang sistematis.
- b. Menurut Wina Sanjaya, metode adalah upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.
- c. Sedangkan menurut Pupuh Fathurrahman dan M. Sobry Sutikno, metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dari pengertian metode yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara atau alat yang digunakan seorang guru untuk memudahkan siswanya dalam memahami pelajarannya. Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi yang sedang terjadi.

Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana senang. Dengan bermain anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya sendiri yaitu tentang kelebihan yang dimilikinya, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.⁵

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda

⁵ Siti hasanatul mardiah, *IMPLEMENTASI METODE ROLE-PLAYING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI SISWA*, tahun : 2015, hal : 9

mati Bermain peran adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini, atau situasi imajinatif. *Role playing* (bermain peran) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Metode *role playing* (bermain peran) adalah suatu cara penguasaan bahan peserta didik melalui pengembangan dan penghayatan peserta didik. *Role playing* (bermain peran) adalah strategi pengajaran yang termasuk kedalam kelompok model pembelajaran sosial karena *Role Playing* (bermain peran) yaitu suatu permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role Playing* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, maupun didalam kelas saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan metode yang dipakai dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang diperankan langsung oleh peserta didik sesuai dengan skenario yang dibuat oleh pendidik atau peserta didik itu sendiri. Yang dengan tujuan agar peserta didik merasakan langsung peristiwa yang diperankan oleh peserta didik tersebut dan dapat melatih interaksi dan mengekspresikan diri peserta didik ketika untuk maju kedepan kelas.⁶

Kelebihan dan kekurangan metode *role playing*

Metode *role playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Menurut Mansyur (Sagala, 2006) kelebihan dari metode *role playing* yaitu, dengan penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. *Role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang

⁶ Yurina, MENINGKATKAN PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMP NEGERI 3 MENGGALA TULANG BAWANG.

diterima. Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa. Kemudian siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Dalam memainkan perannya pun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru.⁷

Walaupun metode ini banyak keuntungan dalam penggunaannya namun metode ini juga mengandung beberapa kelemahan diantaranya: Dua diantara kemungkinan modifikasi yang dapat digunakan adalah: Pertama, *Role Playing* dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil, sehingga untuk sub materi pertama dapat diperankan oleh kelompok pertama, untuk sub materi kedua dapat diperankan oleh kelompok kedua, dan seterusnya. Hal ini berarti *Role Playing* dengan modifikasi seperti ini, hanya terdapat satu tahapan pemeranan untuk setiap kelompok. Kedua, *Role Playing* dilakukan oleh sekelompok pemeran yang telah dibentuk bersama oleh guru dan siswa. Tahapan pemeranan untuk sub-sub materi yang akan dipelajari dapat sepenuhnya dilakukan oleh pemeran yang ditunjuk atau satu sub materi diperankan oleh pemeran yang 21 ditunjuk sebagai contoh dan sub materi lain diperankan oleh kelompok pemeran yang lain yang telah disusun oleh siswa sendiri.

Sedangkan menurut Djamarah (2014: 89), langkah-langkah menggunakan metode *Role Playing* adalah:

- 1) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- 2) Ceritakan kepada peserta didik mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- 3) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas.
- 4) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama/*Role Playing* sedang berlangsung.
- 5) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.

⁷ Ismawati alidha nurhasanah, atep sujana, ali sudin, *Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1 (2016)*. Hal 164

- 6) Akhiri kegiatan *Role Playing* dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada kegiatan tersebut.
- 7) Jangan lupa menilai hasil *Role Playing* tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.⁸

C. Kerangka Konseptual

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ar roudhoh beji masih cenderung bersifat konvensional saat ini. Guru pai di SMK Ar roudhoh ini belum menggunakan metode pembelajaran yang variatif dan masih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah khususnya pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Beberapa siswa menganggap pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pelajaran biasa sementara yang lain bosan dan meremehkan pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga mereka tidak menyukai pelajaran Pendidikan Agama Islam. Alasan utama siswa tidak suka belajar Pendidikan Agama Islam adalah rendahnya kreativitas guru, kurangnya variasi dalam menggunakan metode pembelajaran yang menarik, dan penggunaan metode ceramah membuat siswa merasa bosan dan jenuh tidak ada interaksi antara guru dan siswa.

Dampaknya adalah menurunnya motivasi dan semangat belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan guru memegang peranan penting sebagai komunikator materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya. Siswa harus termotivasi untuk belajar untuk mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Libatkan siswa dengan metode dan media yang membantu menciptakan iklim belajar yang

⁸ Nurul fatimah, *PENERAPAN METODEROLE PLAYINGUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI MATERI AL KHULAFAU RRASYIDIN PENERUS PERJUANGAN NABI SAW PADA SISWA KELAS VII E SMP N 1 ANDONG BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2017/2018*, hal : 22

menyenangkan. Menggunakan metode bermain peran dapat menjadi bentuk penerapan berbagai pengalaman belajar yang menarik. Metode pembelajaran ini menghadirkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Penerapan metode (*Role Playing*) memberikan kesan tersendiri bagi siswa dari awal hingga akhir dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bermain peran yang sesuai dengan materi, siswa menjadi lebih bersemangat belajar dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Karena bermain peran dapat digunakan untuk menentukan tingkat pengetahuan siswa, semakin baik mereka melakukan peran, semakin banyak siswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka pelajari dan hasil belajar yang akan mereka dapatkan akan jauh lebih baik. Metode pembelajaran (*Role Playing*) memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya, dan diharapkan dengan penerapannya akan meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) sangat cocok untuk pembelajaran PAI, yang menuntut siswa untuk mengerti dan memahami konsep materi yang dipelajari. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami peran yang dimainkan ketika kegiatan bermain peran berlangsung.

D. Metode Penelitian

a. Rancangan Penelitian

Berdasarkan judul diatas, rancangan penelitian yang digunakan adalah adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bersifat inferensial dalam arti mengambil kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistika, dengan menggunakan data empirik hasil pengumpulan data melalui pengukuran⁹

Menurut (ferdinand, 2014) penelitian kuantitatif adalah merupakan jenis penelitian yang sering digunakan oleh mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhirnya. Kemudahan dalam penelitian tersebut terindikasi adanya awalan hipotesis penelitian yang

⁹Prof. Dr. H Djaali, metodologi penelitian kuantitatif, bumi aksara, hal 3

dibangun untuk selanjutnya memudahkan mahasiswa membuktikan hipotesis tersebut dengan berbagai prosedur penelitian yang terstruktur.¹⁰

Metode ini dimaksudkan untuk menjelaskan bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pai di Smk Ar Roudhoh Beji Pasuruan, selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pai di Smk Ar Roudhoh Beji Pasuruan. Oleh sebab itu penelitian ini memprediksi pengaruh suatu variabel yang membuktikan ada tidaknya hubungan fungsional antara variabel bebas X yakni tingkat pendidikan terhadap variabel Y yaitu pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pai di Smk Ar Roudhoh Beji Pasuruan.

b. Definisi Operasional

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi operasional variabel adalah “pernyataan yang sangat jelas sehingga tidak menimbulkan kesalah pahaman penafsiran karena dapat diobservasi dan dapat dibuktikan prilakunya”. Sedangkan dalam sumber lain “Definisi Operasional variabel adalah defisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau diobservasi serta dapat diukur. Berdasarkan¹¹ pengertian definisi operasional variabel yang telah diungkapkan, dapat dipahami bahwa definisi operasional variabel merupakan suatu rumusan yang dapat diamati atau diobservasi dan dapat diukur yang memberikan petunjuk dalam proses pengukuran data, melalui indikator-indikator yang telah dirumuskan pada teori yang digunakan. Adapun definisi

¹¹ Nashiratul Wahidah, “Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro 1440 H / 2019 M Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro 1440 H / 2019 M” (2019).

operasional variabel dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut :

Metode Role Playing (Variabel Bebas) Variabel bebas (independent variable) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode Role Playing. Metode Role Playing merupakan salah satu bentuk simulasi yang dilakukan guru di kelas. Simulasi ini dilakukan dengan maksud memancing gairah siswa dalam mengikuti pembelajaran. Metode Role Playing atau sosiodrama berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjukkan pada objeknya yaitu masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Metode sosiodrama berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi sosiodrama ialah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat Populasi dan Sampel

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh dilapangan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aktivitas belajar siswa merupakan suatu penilaian yang bertujuan mengukur tingkat keaktifan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung. Pada tes yang pertama presentase hasil belajar siswa melalui pre test sebesar 55,26% dikategorikan “cukup” dan pada tes yang kedua aktivitas hasil belajar siswa sudah ada peningkatan yang dikategorikan “baik sekali” 81,57%. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran role play ada peningkatan pada setiap tes, baik hasil tes pertama maupun pada tes kedua.
2. Hasil belajar siswa melalui model pembelajaran role play dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Ar roudhoh beji. Hal ini dapat dibuktikan melalui pengolahan data kemampuan belajar

siswa pada tes pertama dan tes kedua yang mengalami peningkatan walaupun hasilnya sedikit berbeda, tapi dapat dikategorikan “sangat baik”. Dan pada tes kedua hasil belajar siswa meningkat, ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimum(KKM) telah terpenuhi yaitu 75%. Dengan demikian model pembelajaran role play dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pai bab nikah di SMK Ar roudhoh beji.

F. Daftar Pustaka

- Aedi, Nur. “Instrumen Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 1689–1699.
- Affandi, Lalu Hamdian, Ilham Syahrul Jiwandono, Program Studi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Mataram. “ANALISIS KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS TINGGI DI SDN 07 SILA PADA MASA PANDEMI COVID-19” (2020).
- Ainur Rofiq, and Imam Mashuri. “Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Bustanul Makmur Genteng” 1 (2019): 9–25.
- Fathoni, Zakky, and Aulia Farida. “Tahun 2018.” *Analisis Komparasi Pendapatan Usahatani Pada Program Benih Mandiri Petani Padi Sawah di Desa Pudak, Kecamatan Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi* (2018): 837–847.
- Fauhah, Homroul, and Brilliant Rosy. “Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–334.
- Keguruan, Ftdan. “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang” (2010). [http://digilib.uin-suka.ac.id/6097/1/BAB I, IV, DAFTAR PUSTAKA.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/6097/1/BAB_I,IV,DAFTAR_PUSTAKA.pdf)
- Tinggi, Tingkat, Fisika Pada, and Siswa Smp. “PENYUSUNAN INSTRUMEN TES KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI FISIKA PADA SISWA SMP Oleh: Emi Rofiah, Nonoh Siti Aminah,

Elvin Yusliana Ekawati Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret” 1, no. 2 (2013): 17–22.

Wahidah, Nashiratul. “Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro 1440 H / 2019 M Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro 1440 H / 2019 M” (2019).

Waluyo, Joko. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri Trosemi 02 Kec. Gatak Kab. Sukoharjo” 5 (2017): 5893–5901.

Yusuf Aditya, Dedy. “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (2016): 165–174.

Zaenuri, Ahmad. “Pendidikan Dalam Al-Qur’ an (Konsep Metode Pendidikan Dalam Perspektif Al-Qur’an).” *Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam* 2, no. 2 (2019): 19–31.

