

## EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DI SMA SABILUTH THAYYIB KOTA PASURUAN

### *The Effectiveness of the Role Playing Method in Improving PAI Learning Outcomes at SMA Sabiluth Thayyib Pasuruan City*

**Muchammad Farkhan Nudin**

Sekolah Tinggi Agama Islam Salahuddin Pasuruan  
*farkhan110202@gmail.com*

**Abu Amar Bustomi**

UIN Sunan Ampel Surabaya  
*bustomiabuamar@gmail.com*

---

#### Keywords

Efektivitas  
Hasil Belajar Siswa  
Metode *Role Playing*  
Pendidikan Agama Islam

#### Abstract

*The quality of learning in the classroom cannot be separated from the role of the teacher. Teachers are required to be creative and innovative in developing learning media, so that students are more enthusiastic in learning activities. This article discusses the effectiveness of the Role Playing learning method on student learning outcomes in Islamic Religious Education (Pendidikan Agama Islam; PAI) subjects at Senior High School (Sekolah Menengah Atas; SMA) Sabiluth Thayyib Pasuruan. This article uses a quantitative approach. The population was all SMA Sabiluth Thayyib students, while the selected samples were Class X.A as the experimental class and Class X.B as the control class. The research results show that the use of the Role Playing method has proven effective in improving student learning outcomes. This is proven by N-Gain Score test on student learning outcomes and obtaining an average score of 69.73% for the experimental class, which is higher than the average student learning outcomes in the control class which was 59.54%.*

Kualitas pembelajaran di kelas tidak terlepas dari peran guru. Para guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, agar siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Artikel ini membahas tentang efektivitas metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas (SMA) Sabiluth Thayyib Pasuruan. Artikel ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasinya adalah seluruh siswa SMA Sabiluth Thayyib, sedangkan sampel yang

---



terpilih adalah Kelas X.A sebagai kelas eksperimen dan kelas X.B sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan uji *N-Gain Score* pada hasil belajar siswa dan diperoleh nilai rata-rata 69,73% untuk kelas eksperimen, yang lebih tinggi daripada hasil belajar rata-rata hasil belajar siswa di kelas kontrol yang hanya sebesar 59,54%.

Received	Revised	Accepted	Available Online
15 Juli 2024	11 Agustus 2024	1 September 2024	16 September 2024

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha vital yang akan menentukan arah kemajuan suatu bangsa. Namun, pendidikan merupakan proses yang tidak dapat dinikmati hasilnya secara langsung, tetapi memerlukan waktu. Untuk itu, diperlukan usaha dan penerapan sistem yang tetap, cermat dan sistematis agar dapat menampakkan hasil yang optimal (Bani Suddin, 2011). Sedangkan Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati agama Islam melalui bimbingan, pengajaran dan latihan, dengan tetap menghormati kerukunan antar umat beragama untuk mewujudkan persatuan nasional (Muhaimin, 2008). Adapun PAI sebagai mata pelajaran di tingkat SMA/MA/SMK, meliputi bidang studi Al-Qur'an Hadis, Akidah, Akhlak, Fikih dan Sejarah Peradaban Islam (SPI) (Afif & Siregar, 2024).

Salah satu problem pembelajaran PAI selama ini adalah pendidik yang kurang berupaya menggali berbagai metode, sehingga pelaksanaan pembelajaran PAI cenderung monoton (Saputra, 2018). Padahal sebagai manusia, siswa mempunyai sifat mudah bosan. Kebosanan itu biasanya terjadi karena terlalu lama berada dalam satu situasi atau hal yang sudah diketahui dan diulang-ulang berkali-kali atau cara menyajikannya yang tidak menarik. Oleh sebab itu, penyajian materi pelajaran hendaknya bervariasi, agar tidak jenuh dan membosankan (Zai & Mulyono, 2022).

Guru PAI dituntut untuk memilih metode pembelajaran yang tepat. Yaitu metode yang dinilai menghasilkan cara belajar yang tepat dan efektif, pemberian waktu belajar yang cukup dan mendapatkan hasil belajar yang baik (Ammar, 2018). Definisi hasil belajar adalah nilai belajar siswa berdasarkan prosedur penilaian atau pengukuran tertentu; yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol.

Indikator hasil belajar PAI di tingkat SMA/MA/SMK, merujuk pada Standar Kompetensi Lulusan minimal Mata Pelajaran (SKL-MP), dengan tujuan: *Pertama*, Memahami ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan fungsi manusia sebagai khalifah, demokrasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (dimensi Al-Qur'an Hadis). *Kedua*, Meningkatkan keimanan kepada Allah SWT sampai Qadha dan Qadar melalui pemahaman terhadap sifat dan *Asmaul Husna* (dimensi Akidah). *Ketiga*, Berperilaku



terpuji seperti *busnuzzhan*, taubat dan *raja'* dan meninggalkan perilaku tercela seperti *israf*, *tabzir* dan fitnah (dimensi Akhlak). *Keempat*, Memahami sumber hukum Islam dan hukum *taklifi* serta menjelaskan hukum muamalah dan hukum keluarga dalam Islam (dimensi Fikih). *Kelima*, Memahami sejarah Nabi Muhammad pada periode Mekkah dan periode Madinah serta perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia (dimensi Sejarah Peradaban Islam) (Siregar, 2021).

Artikel ini membahas efektivitas metode bermain peran (*role palying*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Sabiluth Thayyib kota Pasuruan. Metode *Role Playing* (bermain peran) bisa dipraktikkan di depan kelas secara langsung maupun dikumpulkan dalam bentuk video (Kristin, 2018).

## B. METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Prosedur penelitian diawali dengan pemeriksaan populasi atau sampel, dilanjutkan pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian, dan diakhiri analisis data. Tujuannya adalah menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019).

### 1. Variabel dan Rancangan Penelitian

Peneliti menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) berupa metode *Role Playing* dan variabel terikat (*dependent*) berupa hasil belajar siswa. Metode *Role Playing* sebagai sebab, dan hasil belajar siswa untuk akibat, sehingga dapat diketahui seberapa besar efektivitas metode *Role Playing*.

Sebagai rancangan penelitian, peneliti menggunakan *True Experimental Design* dengan desain kelompok kontrol uji sebelum-sesudah (*pretest* dan *posttest*), dengan sekelompok subjek yang diambil dari populasi tertentu, kemudian diuji pengolahan sekuensial. Setelah perlakuan, subjek menjalani tes untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa dalam kelompok ini. Selisih antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil dari *treatment* yang dilakukan.

### 2. Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi adalah sekelompok orang, hewan, peristiwa atau benda yang hidup bersama di suatu tempat dan dimaksudkan untuk menjadi subjek hasil penelitian. Populasi penelitian ini adalah 551 siswa SMA Sabiluth Thayyib tahun ajaran 2023/2024.

**Tabel 1**  
**Populasi Penelitian**

No	Kelas	Populasi
1	Kelas VII	184 siswa
2	Kelas VIII	183 siswa
3	Kelas IX	184 siswa
<b>Jumlah Populasi</b>		<b>551 siswa</b>



b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik sama dengan populasi yang diteliti. Karakteristik ini juga dapat digunakan untuk mewakili seluruh populasi (Sugiyono, 2019). Sampel yang benar-benar representatif harus diambil dari populasi. Dalam hal ini, peneliti menggunakan *cluster random sampling (regional sampling)* sebagai metode pengambilan sampel.

Tahapan yang dilakukan dalam pengambilan sampel adalah: 1) Pengumpulan semua populasi yang tersedia; 2) Seleksi *multi-cluster* (membagi populasi menjadi kelompok-kelompok yang berbeda); 3) Dari beberapa *cluster* yang telah diketahui, kemudian diacak lagi menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil.

Jadi, seluruh siswa SMA Sabiluth Thayyib adalah populasi. Lalu peneliti mengambil sampel dengan metode *cluster*, hingga diperoleh Kelas X sebagai sampel terpilih. Selanjutnya, sampel yang terpilih, diacak lagi untuk menentukan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen, sehingga diperoleh Kelas X.A sebagai Kelas Eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dan Kelas X.B sebagai Kelas Kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional.

### 3. Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

a. Teknik Pengumpulan Data

*Pertama*, Angket. Angket merupakan pertanyaan tertulis yang isinya tergantung dari apa yang peneliti ingin ambil datanya, yang bisa menjawab masalah dari topik penelitian. Angket ini cocok bila jumlah responden sangat banyak dan tersebar di wilayah yang luas (Sugiyono, 2019).

*Kedua*, Wawancara. Yaitu percakapan antara pewawancara dengan informan yang bertujuan untuk mencari informasi. Peneliti melakukan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur.

*Ketiga*, Dokumentasi. Yaitu mencatat hal yang dianggap perlu dalam penelitian ini dan mengambil data melalui sumber tulisan, gambar, dan sebagainya.

b. Pengembangan Instrumen

Variabel dapat dianggap sebagai objek yang memiliki variasi atau pola antara satu objek dengan objek lainnya. Jadi, variabel penelitian adalah suatu ciri tentang seseorang, objek atau kegiatan yang memiliki beberapa variasi atau pola tertentu.

### 4. Teknis Analisis Data

a. Uji Validitas

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji validitas untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu item pertanyaan. Uji validitas menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dan taraf signifikansi 5% untuk dapat menentukan akurasi atau tingkat keceratan antara variabel independen dan dependen.



b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mendapatkan instrumen yang reliabel. Uji reliabilitas merupakan syarat untuk validitas suatu penelitian.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat kenormalan data yang telah dikumpulkan. Uji normalitas dilakukan terhadap hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dengan menggunakan program SPSS 25 for Windows. Dengan menggunakan *sig* atau *alpha* taraf signifikansi 5% dan jika  $p > 0,05$ , maka data berdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi memiliki varians yang seragam atau tidak ada perbedaan signifikan antara kedua data tersebut. Untuk menguji homogenitas varian, harus dilakukan uji statistik (*test of variance*) terhadap distribusi kelompok-kelompok yang terlibat.

e. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar antara sebelum dan setelah pembelajaran, antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. *N-Gain Score* digunakan untuk menentukan apakah skor naik atau turun, serta untuk mengetahui efektivitas metode *Role Playing*.

f. Uji *Independent Sampel T-Test*

Uji ini untuk membandingkan antusiasme siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Role Playing*. *T-Test* memberikan hasil dengan melihat *Sig.* (kedua belah pihak), kemudian dibandingkan pada tingkat signifikansi 0,05, yang berarti jika *p-value* kurang dari 5% tingkat *sign.*

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Uji *N-Gain Score*

Berdasarkan hasil uji *N-Gain Score* pada hasil belajar siswa, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa Kelas Eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing* adalah sebesar 69.73% dan termasuk kategori cukup efektif. Nilai minimal 42.72% dan nilai maksimal 87.38%. Sementara rata-rata hasil belajar siswa Kelas Kontrol yang menggunakan metode konvensional adalah sebesar 59.54%. Nilai minimal 17.71% dan maksimal 80.41%.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* termasuk kategori cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X.A SMA Sabiluth Thayyib. Metode *Role Playing* juga lebih efektif dibandingkan metode konvensional.



**Tabel 2**  
**Hasil Uji N-Gain Score**

No	Kelas	Pretest	Posttest	Selisih	Tingkat Efektivitas
1	Kelas Eksperimen	3,96	4,28	0,33	69,7 %
2	Kelas Kontrol	3,88	4,20	0,32	59,5 %

## 2. Hasil Uji *Independent Sampel T-Test*

Berdasarkan uji *Independent Sampel T-Test* didapatkan hasil perhitungan sebagaimana pada kolom *Leven's Test for Equality of Variances* dengan nilai signifikansi sebesar 0,454 ( $p > 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa kedua varians adalah sama. Penggunaan varians untuk membandingkan rata-rata populasi (*T-Test for Equality of Means*) dalam pengujian *T-Test* dengan dasar *Equal Variance Assumed*. Pada *Equal Variance Assumed* diperoleh taraf signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000.  $p = 0,000$ .

Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $p < 0,05$ . Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing* (Kelas X.A sebagai Kelas Eksperimen) dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan metode *Role Playing* (Kelas X.B sebagai Kelas Kontrol).

Dilihat dari hasil Uji *Independent Sample T-Test*, maka  $H_0$  ditolak karena taraf signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , sedangkan  $H_1$  diterima, karena terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

**Tabel 3**  
***Independent Sampel T-Test***

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.567	.454	3.760	58	.000	12.500	3.325	5.845	19.155
	Equal variances not assumed			3.760	54.566	.000	12.500	3.325	5.845	19.164



### 3. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa Kelas X SMA Sabiluth Thayyib Pasuruan, metode *Role Playing* memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan antusiasme belajar siswa, seperti membantu siswa dalam mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru, serta dapat menciptakan rasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI. Implikasinya, siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Jadi, metode *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X SMA Sabiluth Thayyib Pasuruan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, metode pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Kesulitan dan ketidakjelasan materi pembelajaran, dapat dibantu dengan metode pembelajaran sebagai penghubung, sehingga siswa lebih mudah mencerna materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Jika siswa mampu mencerna bahan pembelajaran, maka pembelajaran bisa dikatakan efektif dan hasil belajar siswa secara tidak langsung juga akan meningkat. Metode pembelajaran juga membuat siswa menjadi lebih senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih aktif.

Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang memadukan kecanggihan IT, sehingga cocok digunakan pada zaman sekarang. Apalagi artikel ini membuktikan bahwa belajar siswa di Kelas Eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing*, lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa di Kelas Kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

### D. KESIMPULAN

Penggunaan metode *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan uji *N-Gain Score* pada hasil belajar siswa dan diperoleh nilai rata-rata 69,73% untuk Kelas Eksperimen, yang lebih tinggi daripada hasil belajar rata-rata hasil belajar siswa di Kelas Kontrol yang hanya sebesar 59,54%. Sedangkan hasil Uji *Independent Sample T-Test*,  $H_0$  ditolak karena taraf signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sedangkan  $H_1$  diterima, karena terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afif, T. R. H., & Siregar, M. F. R. (2024). Pengembangan Kurikulum Analisis Kesesuaian SKL, CP, TP, dan ATP dalam Kurikulum Merdeka di SMA/MA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(4), 475–485.
- Amma, T. (2018). Problematika Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 70–78. <https://doi.org/10.30599/jpia.v5i2.516>
- Bani Suddin. (2011). *Pendidikan Karakter Menurut Al-Gazali*. Alauddin Universty Press.
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 171–176.



<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>

- Muhaimin. (2008). *Paradigma Pendidikan Agama Islam: Upaya untuk Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Saputra, S. M. dan F. (2018). Problematika Pembelajaran PAI pada Madrasah Tsanawiyah di Wilayah Barat Selatan Aceh. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 18(2), 269–281.
- Siregar, M. Y. (2021). Implementasi Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Hidayah Medan Tembung. *Journal Of Education*, 1(1), 9–16. <https://lpppipublishing.com/index.php/alacrity/article/view/10>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Zai, F. S. I., & Mulyono, Y. S. (2022). Pentingnya Metode Pembelajaran Bagi Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Sarjana Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Duta Panisal Jember. *Metanoia*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.55962/metanoia.v4i1.58>

