



Pengaruh Strategi Pembelajaran Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Batang Kapas

Safna^{1*}, Hamdi Abdul Karim²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

safnajecycha16@gmail.com^{1*}

Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat
26181

Korespondensi penulis: safnajecycha16@gmail.com

Abstract. *This study was motivated by the discovery that some students of SMPN 1 Batang Kapas, especially students of class VIII, were less active in participating in PAI learning when teachers or tutors provided learning materials because the teacher focused on only one strategy, which caused students to get bored about learning easily. In this, a good strategy is needed to overcome this problem, and the strategy that is considered capable of overcoming this problem is the role-playing strategy. Thus, this study aims to determine the effect of role-playing strategies on the active learning of PAI for students of class VIII of SMPN 1 Batang Kapas. The research used in this study is experimental research with a quantitative approach. The population in this study consisted of all students of class VIII of SMPN 1 Batang Kapas, consisting of 4 classes with a total of 116 students. The sample in this study used a cluster random sampling technique and two classes were obtained as samples, with class VIII.I as the control class and class VIII.II as the experimental class. Data were collected through a questionnaire and analyzed using the independent sample t-test. Based on the results of the conducted research, the results show that the role-playing strategy has an effect on students' active learning, which is proven by the results of the independent sample t-test, namely at a sig-value of 0.002. < 0.05 and a calculated t-value > t-table, namely 3.213 > 2.00*

Keywords: *Learning Strategy, Role Play, Active Learning*

Abstrak. Penelitian ini di latar belakang oleh ditemukannya adanya sebagian peserta didik di SMPN 1 Batang Kapas khususnya pada siswa kelas VIII yang kurang aktif mengikuti pembelajaran PAI pada saat guru atau pendidik menyampaikan materi pembelajaran yang disebabkan karena guru hanya berfokus pada satu strategi saja yang menyebabkan siswa mudah bosan akan pembelajaran. Dengan hal tersebut, dibutuhkan strategi yang baik dalam mengatasi permasalahan tersebut, dan strategi yang dianggap mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah strategi *role playing*. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *role playing* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas VIII di SMPN 1 Batang Kapas. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII di SMPN 1 Batang Kapas yang berjumlah 4 kelas dengan total 116 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dan didapatkan 2 kelas menjadi sampel dengan kelas VIII.I sebagai kelas kontrol dan kelas VIII.II sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis dengan uji *independent sample t test*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa strategi *role playing* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, yang dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t test* yaitu pada nilai sig 0,002 < 0,05 dan nilai t hitung > t table yaitu 3,213 > 2,00

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, *Role Playing*, Keaktifan Belajar

1. LATAR BELAKANG

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan yang paling pokok dan yang paling penting adalah proses pembelajaran. Pendidikan dan pembelajaran sendiri merupakan satu paket yang tidak akan dapat terpisahkan. Pembelajaran sendiri merupakan suatu bagian penting dari proses pendidikan. Jika ingin memiliki kualitas pendidikan yang baik, maka perlu mengkonsep pembelajaran dengan baik pula, yang mana kegiatan pembelajaran sendiri diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap dan tingkah laku

serta kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik kelak. Pentingnya kegiatan pembelajaran merupakan alasan yang paling mendasar agar nantinya peserta didik menguasai potensi yang diharapkan oleh pendidik (Anwar, 2017).

Ada dua indikator yang nantinya dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran, yaitu adanya partisipasi peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran serta ketercapaian peserta didik terhadap kompetensi pembelajaran sebagaimana yang ditentukan. Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sendiri merupakan suatu hal yang sangat penting serta menjadi modal dasar bagi para peserta didik agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Namun, faktanya dilapangan dapat dilihat bahwa banyak peserta didik yang tidak berpartisipasi secara aktif. Hal tersebut bisa saja dikarenakan berbagai faktor, seperti bosan akan pembelajaran, cara pendidik mengajar dan lain sebagainya.

Sehingga dengan demikian seorang guru yang merupakan seorang pendidik merupakan pencipta kondisi belajar peserta didik yang nantinya didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan peserta didik yang merupakan subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh pendidik. Sehingga dengan demikian pada saat proses pembelajaran dikelas, keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karena itu kegiatan belajar sendiri merupakan suatu aktifitas yang hidup serta memiliki tujuan (Fathurrahman, dkk, 2007).

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran sendiri tentulah tidak semudah yang dibicarakan, bukan hal yang mudah bagi seorang pendidik dalam mewujudkan hal tersebut. Tentunya sebagaimana fakta dilapangan tadi, seorang pendidik pasti mengalami kesulitan dan mengalami berbagai kendala serta tantangan tersendiri dalam melaksanakan pembelajaran, terutama pada pembelajaran PAI dan terlebih pada siswa di sekolah menengah pertama. Permasalahan tersebut sendiri juga terdapat di SMPN 1 Batang Kapas, yang mana selama kegiatan pembelajaran PAI di SMPN 1 Batang Kapas, banyak peserta didik atau siswa di sekolah tersebut khususnya pada siswa kelas VIII yang kurang aktif mengikuti pembelajaran PAI pada saat guru atau pendidik menyampaikan materi pembelajaran.

Dari apa yang penulis lihat sendiri, hal tersebut dibuktikan pada saat guru sedang atau telah selesai menyampaikan materi pembelajaran dan apakah ada yang bertanya, siswa yang bertanya hanya beberapa dan terkadang tidak ada, dan yang bertanya pun hampir setiap pertemuan dengan orang yang sama. Mirisnya, dengan minimnya ketidakaktifan peserta didik tersebut, ketika guru bertanya apakah sudah paham atau belum, semua peserta didik menjawab

paham namun ketika guru mencoba bertanya kepada siswa, hanya sedikit siswa yang menjawab dan itupun terkadang yang menjawab harus ditunjuk terlebih dahulu, jarang siswa yang langsung menunjuk tangan ketika guru bertanya demikian. Namun, hal tersebut juga dikarenakan ketika pembelajaran berlangsung, guru selaku pendidik jarang berkreasi dan hanya berfokus pada satu strategi saja yang dampaknya tentu saja akan membuat peserta didik mudah bosan. Serta dengan permasalahan yang demikian, tujuan pendidik sebagai fasilitator sulit tercapai serta tujuan pendidikan nasional tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Hal tersebut tentunya menjadi tantangan besar bagi pendidik. Penulis sendiri menganggap masalah-masalah tersebut sangat penting dan perlu segera diatasi. Karena, jika terus dibiarkan demikian maka kedepannya peserta didik akan terus demikian dan akan menjadi sebuah kebiasaan. Serta, keberhasilan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, akan sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa hingga ke jenjang pendidikan berikutnya. Permasalahan-permasalahan didalam proses pendidikan serta seperti yang telah disampaikan pun tentu saja harus diperbaiki. Dengan hal tersebut tentu saja diperlukan suatu tindakan dan cara untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut. Salah satu caranya adalah dengan metode atau strategi pembelajaran, yaitu dengan strategi *role playing*.

Membahas mengenai *role playing*, Masrita menjelaskan bahwa *role playing* merupakan suatu metode yang nantinya akan memberikan suasana yang menyenangkan, yang mana nantinya akan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih memahami materi pembelajaran serta hasil belajar akan meningkat (Masrita, 2013). Kemudian Hamalik juga menjelaskan bahwa *role playing* merupakan metode atau strategi pembelajaran yang nantinya mendramatisasikan peran kedalam sebuah pentas dan memberikan kepada peserta didik peran-peran tertentu (Hamalik, 2002).

Strategi *role playing* merupakan salah satu cara yang dirasa dapat mengatasi permasalahan yang ada serta untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa terutama pada pembelajaran PAI. Karena, metode atau strategi pembelajaran yang baik adalah metode atau strategi yang digali dari sumber Islam. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Arifin bahwa metode atau strategi yang cocok digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik yaitu metode yang digali dari sumber pokok ajaran Islam (Arifin, 2003).

Dengan demikian, jika berpatokan kepada pendapat yang telah disampaikan oleh Arifin tersebut, *role playing* sendiri juga telah dijelaskan di dalam Al-Qur'an yang merupakan sumber pokok ajaran Islam, yaitu pada Q.S An-Najm ayat 39 yang menjelaskan bahwa keaktifan belajar peserta didik perlu ditingkatkan. Dengan adanya peserta didik aktif dalam berusaha,

berfikir, mencoba dan berbuat sendiri maka peserta didik sudah dapat menerima dan memahami pembelajaran yang telah tersampaikan karena suatu usaha akan mempengaruhi hasilnya.

Sejalan dengan penelitian Rafiq dan Najah, mereka mengungkapkan bahwa *role playing* sendiri merupakan salah satu alternative untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang mana dalam penelitian mereka tersebut *role playing* sendiri dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sebesar 56% (Rafiq & Najah, 2023). Kemudian juga penelitian yang dilakukan oleh Hidayati & Wardhani yang mengungkapkan *role playing* merupakan solusi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang mana dalam penelitian Hidayati & Wardhani sendiri keaktifan belajar siswa juga dapat meningkat, yaitu diatas 75% (Hidayati & Wardhani, 2022).

Dari penelitian yang ada tersebut, dapat dimaknai bahwa dengan penerapan *role playing* dapat meningkakan keaktifan belajar siswa. Disamping hal tersebut, *role playing* sendiri selain dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga sekali mendayung dua pulau terlewati, sehingga dengan demikian dengan penerapan *role playing* tidak hanya mendapatkan satu keuntungan saja. Hal tersebut sebagaimana hasil penelitian Hartati, yang mana dalam penelitian tersebut *role playing* sendiri dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 6,91% dan keaktifan belajar siswa sebesar 8,22% (Hartati, 2023).

Penulis sendiri memiliki anggapan awal bahwa strategi *Role Playing* merupakan suatu strategi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikarenakan strategi *role playing* sendiri merupakan suatu strategi yang nantinya bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri didunia sosial dan memecahkan masalah dan dilemma dengan membentuk kelompok, dengan artian bahwa dengan menggunakan strategi *role playing* diharapkan dapat membuat siswa aktif pada pembelajaran PAI. Dan dengan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *role playing* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas VIII di SMPN 1 Batang Kapas.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 1 Batang Kapas yang terdiri dari 4 kelas, yaitu kelas VIII.1 berjumlah 27 siswa, kelas VIII.II 29 siswa, kelas VIII.III 30 siswa, kelas VIII.IV 30 siswa. Dalam mendapatkan sampel, peneliti menggunakan teknik *cluster random sampling* dan didapatkan kelas VIII.I sebagai kelas kontrol dan kelas VIII.II

sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis dengan uji t berupa uji *independent sample t test* yang dilakukan dengan bantuan system *SPSS* versi 23.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan uji hipotesis dalam penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yang mana uji prasyarat dalam penelitian adalah uji normalitas dan uji homogenitas yang dilakukan dengan bantuan system *SPSS* versi 23. Adapun hasil uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kontrol	0,937	27	0,100
Eksperimen	0,930	29	0,054

Sumber: Hasil olahan Data *SPSS* versi 23

Untuk uji normalitas dalam penelitian ini, dilakukan dengan metode *Shapiro wilk* dikarenakan sampel dalam penelitian ini < 50 . Dalam uji normalitas, data akan berdistribusi normal apabila nilai sig > 0.05 . Sebagaimana tabel 1, didapatkan hasil sig uji normalitas kelas kontrol sebesar 0.100 dan kelas eksperimen sebesar 0,054 yang bermakna bahwa nilai sig tersebut > 0.05 sehingga uji normalitas dalam penelitian ini telah terpenuhi. Setelah didapatkan hasil uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji homogenitas. Adapun hasil uji homogenitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0.876	1	54	0.353

Sumber: Hasil olahan Data *SPSS* versi 23

Dalam uji homogenitas, data akan homogen apabila nilai sig > 0.05 . Sebagaimana table 2, didapatkan hasil sig uji homogenitas sebesar 0.353 yang bermakna bahwa nilai sig tersebut > 0.05 sehingga uji homogenitas dalam penelitian ini telah terpenuhi

Uji Hipotesis

Untuk uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji t berupa uji *independent sample t test* dengan bantuan sistem *SPSS* versi 23. Dalam uji *independent sample t test* memiliki ketentuan bahwa nilai sig harus < 0.05 dan nilai t hitung harus $> t$ tabel. Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis

		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	
Posttest	Equal variances assumed	.876	.353	-3.213	54	.002	-7.373	2.295	-11.973	-2.772
	Equal variances not assumed			-3.194	51.057	.002	-7.373	2.309	-12.008	-2.738

Sumber: Hasil olahan Data SPSS versi 23

Berdasarkan hasil uji hipotesis sebagaimana tabel 3, dapat dilihat bahwa nilai sig yang didapatkan adalah sebesar 0.002 yang mana $0.002 < 0.05$ sehingga dapat dimaknai bahwa H_a diterima dan penerapan strategi *role playing* berpengaruh terhadap keaktifan belajar PAI siswa di SMPN 1 Batang Kapas. Selanjutnya jika dilihat pada nilai t hitung, nilai t hitung yang didapatkan adalah sebesar -3,213. Dalam konteks uji *independent sample t test* jika nilai bertanda negatif dapat menjadi bermakna positif sehingga nilai t hitung dalam penelitian ini yaitu 3,213. Nilai t table untuk df 54 adalah 2,005. Dari hal tersebut didapatkan nilai t hitung 3,213 dan t tabel 2,00. Untuk nilai $3,213 > 2,00$ sehingga H_a diterima dan penerapan strategi *role playing* berpengaruh terhadap keaktifan belajar PAI siswa di SMAN 1 Batang Kapas

Pembahasan

Sebagaimana hasil penelitian yang didapatkan, tujuan dalam penelitian ini telah tercapai. Dari hasil penelitian yang telah didapatkan dapat dimaknai bahwa strategi *role playing* berpengaruh terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas VIII di SMPN 1 Batang Kapas. Hal tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Arifin, bahwa strategi pembelajaran yang baik adalah strategi yang digali dari sumber Islam, karena strategi *role playing* sendiri dapat berpatokan kepada Al-Quran surat An-Najm ayat 39 (Arifin, 2003). Kemudian, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Rafiq dan Najah, mereka mengungkapkan bahwa *role playing* merupakan salah satu alternative untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang mana dalam penelitian mereka tersebut *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sebesar 56% (Rafiq & Najah, 2023). Kemudian juga penelitian yang dilakukan oleh Hidayati & Wardhani yang mengungkapkan *role playing* merupakan solusi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang mana dalam penelitian Hidayati & Wardhani keaktifan belajar siswa juga dapat meningkat, yaitu diatas 75% (Hidayati & Wardhani, 2022).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa strategi *role playing* yang diterapkan dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Batang Kapas berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, yang dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t test* yaitu pada nilai sig $0,002 < 0,05$ dan pada nilai t hitung $> t$ table yaitu $3,213 > 2,00$

DAFTAR REFERENSI

- Anwar, Moh Khoerul. 2017. Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. 2(2): 98
- Arifin. 2003. *Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Fathurrahman, Pupuh, dkk. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rifaka Aditama
- Halamik. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Hidayati, Hanik & Wardhani, Dyah Ayu Pramoda. 2022. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan di Kelas V SDN 5 Jatiguwi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 17(1): 20 – 28
- Masrita. 2013. Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara. *Jurnal Akademika Kimia*. 2(1): 47-53
- Rafiq, Moh. & Najah, Faizun. 2023. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs AL- Ibrohimiy Sentol Daya Sumenep. *Jurnal Kajian Agama dan Multikulturalisme Indonesia*. 2(1): 23-32