

Perbandingan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dengan Metode Konvensional (Ceramah) Terhadap Hasil Belajar Siswa

Dori Oktavian¹, Sulaiman²

dorioktavian28@gmail.com¹, sulaiman@fis.unp.ac.id²

Universitas Negeri Padang^{1,2}

ARTICLE INFO

Article history:

Received, 07 April 2022

Revised, 17 Mei 2022

Accepted, 31 Mei 2022

Keywords:

Learning Methods, Role

Playing, Learning Outcomes

Conflict of Interest:

None

Funding:

None

ABSTRACT

The background is the low learning outcomes of Islamic Religious Education, especially in the cognitive domain at school due to the lack of activeness of students in class and shyness to ask if the material is not understood. Based on observations at SMK Negeri 1 Lintau Buo, the learning process is more teacher-centered (TCL). Therefore, new variations or modern learning methods are needed to generate activity and train students' self-confidence, as well as a place for discussion between students, as a result the Role Playing method is established to improve student learning outcomes. The purpose of Role-Playing research is to find out the comparison of learning outcomes using the Role Playing learning method with the Conventional method (Lecture) on the learning outcomes of class XI students of SMK Negeri 1 Lintau Buo. This type of research is pre-experimental, and the research design is randomized control group posttest only. The population in this study were all class XI SMK Negeri 1 Lintau Buo, while the samples were class XI TITL Experiment class and XI TKJ control class. The sampling technique was purposive sampling. The results of data analysis showed that the average value of the experimental class was higher than the control class using the Role Playing learning method providing a significant difference, as evidenced by the hypothesis test using SPSS version 25, the data obtained was $0.00 < 0.05$, where the value of Sig (2-tailed) < 0.05 so that H_0 is rejected and H_a is accepted. the conclusion is that there are differences in learning outcomes using the Role Playing method with conventional methods on the learning outcomes of class XI students at SMK Negeri 1 Lintau Buo.

Corresponding Author: Nama Author, Department Islamic Education Faculty of Social Science Universitas Negeri Padang, Indonesia, Email: dorioktavian28@gmail.com Author, Phone No: +6285363834823



Copyright©2022, Author(s)

1. Pendahuluan

Penggunaan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil terhadap peningkatan hasil belajar, serta agar tercapai tujuan pembelajaran,

sebagaimana yang telah di atur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003. Pendidikan merupakan usaha sadar dalam mengembangkan potesnsi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, penengdali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan

Pendidikan Agama Islam merupakan pengetahuan dalam aspek keagamaan, sebagai sarana tranformasi norma serta nilai moral untuk membentuk sikap, yang berperan dalam mengendalikan keterampilan(Ainiyah, 2013). Dalam hal ini dituntut juga bagaimana cara guru PAI mampu membawa siswa untuk menjadikan Agama Islam sebagai Landasan dalam kehidupan sehari hal tersebut diperlukan metode yang baik dan tepat dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode mutlak dilakukan oleh seorang guru hal ini dimaksud untuk mencari dan menciptakan kelas yang hidup, menyenangkan, harmonis, tidak tertekan, sehingga dapat menyemangati siswa untuk senang dalam belajar serta untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan observasi pada tanggal 10-13 Agustus 2021 ke SMK Negeri 1 Lintau Buo ditemukan gejala-gejala sebagai berikut:

- a. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tidak bisa menimbulkan pengetahuan siswa.
- b. Rendahnya minat belajar siswa dan terdapat kesulitan dalam memahami pembelajaran.
- c. Guru dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode lama.
- d. Penggunaan metode pembelajaran yang belum bervariasi sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
- e. Terdapat kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan bermain handphone, dan izin keluar.

Dari hasil observasi yang diperoleh bahwa banyak siswa yang mengalami kejenuhan, kurang menggunakan metode yang bervariasi, serta guru lebih dominan menggunakan metode konvensional. Maka dari itu di perlukan metode yang bervariasi, dan modern serta kreatif untuk menunjang hasil belajar siswa salah satu metode pembelajaran yang bersifat aktif, inovatif yaitu metode role playing. Metode role playing adalah suatu metode pembelajaran yang mengembangkan imajinasi, keterampilan, dan penhayatan siswa dengan memainkan peran dalam proses pembelajaran (Heriawan, 2018). Sebagaimana yang telah dibuktikan oleh salah satu penelitian eksperimen dengan judul " Keefektifan Penerapan Metode Role Playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan Melalui Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga " (Purwandari, 2012). Jadi metode role playing berguna untuk merangsang siswa dalam pengetahuan, keterampilan, serta tanggung jawab siswa, penerapan metode role playing pada pembelajaran artinya supaya kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif.

Dengan demikian untuk mencapai hal tersebut diharapkan seseorang guru bisa menggunakan metode dengan bervariasi atau metode yang pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak cenderung bos dalam proses pembelajaran, serta bisa membangkitkan pengetahuan, keterampilan, agar tercapainya hasil belajar yang maksimal.

2. Tinjauan Pustaka

Ruang lingkup ketentuan pendidikan islam meliputi objek, serta perbuatan mendidik, anak didik (objek), metode pendidikan serta alat-alat pendidikan dan lingkungan pendidikan berdasarkan pendekatan ilmiah dan pendidikan berdasarkan sistem pendidikan agama islam. Dalam kurikulum K-13 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tingkat SMK/SMA adalah pendidikan mencakup seluruh aspek kehidupan yang ditumbuhkan Oleh Allah SWT. Salah satu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran ialah metode role playing dapat menimbulkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan sikap yang baik. Metode role playing (bermain peran) adalah drama dan mengeresiasikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik, seseorang dalam hubungan social (Santoso, 2011).

Tujuan metode pembelajaran role playing menurut pandangan (Saefuddin dan Bardiaty, 2014) yaitu:

- a. Memberikan pengalaman, yang berharga dari apa yang telah dilakukan.
- b. Mengilustrasikan prinsip-prinsip pembelajaran.
- c. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah sosial, menumbuhkan minat belajar siswa.
- d. Dapat memahami perasaan orang lain

Sedangkan langkah-langkah metode *role playing* menurut Muhammad Mulyadi (2011) yaitu:

- a. Guru menyiapkan scenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa mempelajari scenario yang akan ditampilkan.
- c. Guru membagi kelompok.
- d. Memeriksa penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
- e. Guru menyimpulkan materi pembelajaran serta melakukan evaluasi.

Sedangkan metode yang sering digunakan di SMK Negeri 1 Lintau Buo yaitu metode konvensional atau metode ceramah, yang mana metode ini membuat siswa lebih cepat bosan, kurang dalam membangkitkan pengetahuan siswa, serta keterampilan yang belum maksimal, metode ceramah menurut Wina Sanjaya, (2006) menjelaskan bahwa metode ceramah merupakan menyampaikan pembelajaran dengan penuturan secara lisan maupun secara langsung kepada siswa.

Kemudian tujuan metode konvensional (ceramah) menurut Wina Sanjaya, (2006) yaitu menciptakan landasan pemikiran siswa melalui produk ceramah, menyajikan garis-garis besar isi pembelajaran, merangsang siswa untuk belajar mandiri dan membutuhkan rasa ingin tahu. Sedangkan langkah-langkah dalam pelaksanaan metode konvensional (ceramah) menurut Djamarah, (2010) yaitu menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, memancing pengalaman siswa, guru menjelaskan materi pembelajaran, memperhatikan siswa dari awal sampai akhir pelajaran, guru member pertanyaan kepada siswa, tahap akhir guru menyimpulkan pelajaran.

Dalam pelaksanaan tahapan metode yang dilakukan akan mencapai hasil belajar yang meingkat yang mana sebagai tujuan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai individu atau siswa setelah siswa tersebut mengalami atau melakukan suatu proses aktifitas belajar dalam jangka waktu tertentu yang dibuktikan dengan angka maupun huruf (Pujiastutik, 2017). Sedangkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam merupakan suatu kegiatan untuk mengetahui sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dilalui siswa bentuk pencapaiab dari hasil belajar Pendidikan Agama Islam berupa perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik, meningkatkan ketaqwaan, serta menjalankan perintah Tuhan-Nya.

3. Metode

Jenis penelitian ini tergolong dalam penelitian lapangan (*Field Reseach*) dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen. Penelitian pre-eksperimen adalah penelitian yang menyelidiki kemungkinan saling behubungan sebab akibat dengan cara mengenai kepada suatu atau lebih kelompok (Sumadi Suryabrata, 2015).

Desain penelitian pre-eksperimen berupa kelompok eksperimen dan kontrol, yang dipilih secara random, kelompok eksperimen deberi perlakuan (X) sedangkan kelompok kontrol tidak. Penelitian pre-eksperimen bertujuan unruk mengetahui adanya pengaruh dari perlakuan yang telah dilakukan kepada objek, dengan membandingkan dengan tes post-test

only serta menggunakan uji t. Sesuai dengan tabel 3.1 tahapan desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 desain penelitian pre-eksperimen

Kelas	Perelakuan	Post-tes	Hasil <i>post-tes</i>	Pengujian
Kelas A	Metode <i>Role Playing</i>	<i>Post-test</i>	0	Uji T
Kelas B	Metode Konvensional	<i>Post-test</i>	0	Uji T

Sedangkan objek yang hendak diteliti dalam penelitian ini adalah dua kelas yaitu 1 kelas eksperimen dan kelas kontrol, objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 50 orang siswa. Sampel adalah bagian yang akan diteliti serta mewakilipopulasi yang akan diteli (Sugiyono, 2010). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penilitin ini adalah purposive sampling.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pembelajaran role playing yang dilaksanakan pada bulan february 2020. Tempat penelitiannya di SMK Negeri 1 Lintau Buo.

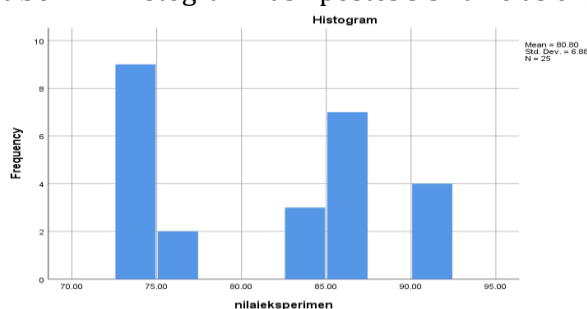
Instrument penelitian pre-eksperimen melalui hasil postes yang dilakukan dikelas eksperimen dan kelas kontrol, yang diberikan pada siswa setelah melakukan perlakuan dengan materi yang sama dan soal postes yang sama. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melakukan pedoman observasi, angket pelaksanaan metode pembelajaran, dan hasil pos tes.

Teknik analisis data yang digunakan dalam peneelitian ini berupa, uji normalitas, uji homogenitis dan uji hipotesis yang mana uji hipotesis tersebut membuktikan sebab akibat dari perlakuan yang dilkuakan selama proses pembelajaran, serta uji t yang menentukan seberapa besar pengaruh suatu perlakuan.

4. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran pendidikan agama islam dalam materi muamalah pada kelas XI SMK Negeri 1 Lintau Buo yang mana dalam sebuah perlakuan metode *role playing* dilakukan dalam 1 kali pertemuan yang mana di pertemuan tersebut melakuan perlakuan pemahaman materi serta perlakuan yang akan dilaksanakan, yang mana tahap pelaksanan berjalan dengan baik dengan kategori memuaskan atau 97%. Dalam pelaksanaan yang sempurna serta baik, dan dibuktikan dengan hasil postes yang didapatkan oleh kelas eksperimen dengan memperoleh nilai (Max)= 90,00, terendah (Min)= 73,00, rata-rata (Mean) 80,80, dengan sampel sebanyak 25 siswa, dapat dilihat dari tabel 41 sebagai berikut.

Tabel 4.1 Histogram hasil postes siswa kelas eksperiman



Untuk mengetahui lebih jelas hasil postes serta kategori variabel siswa kelas eksperimen yang mana siswa kelas eksperimen mendapatkan nilai rendah berda di interval 70-74 sebanyak 9 siswa atau 36%, kategori seddang 55-79 sebanyak 2 orang atau 8%, dalam kategori cukup beradapada pada interval 80-84 sebanyak 3 siswa atau 12%, sedangkan kategori tertinggi berada pada interval 85-90 sebanyak 11 siswa atau 44% bisa dilihat dari tabel 4.2 sebagai berikut.

Tabel 4.2 kategori hasil postes siswa kelas eksperimen.

No	Kategori	<i>i=13</i>	<i>F</i>	%
1	Tinggi	85-90	11	44%
2	Cukup	80-84	3	12%
3	Sedang	75-79	2	8%
3	Rendah	70-74	9	36%
		Total	25	100%

Dari tabel di atas penggunaan metode *role playing* sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lintau Buo, yang mana pengaruh metode *role playing* sebesar 80% dapat dilihat dari tabel 4.2 kategori hasil uji pengearuh metode *role playing* sebagai berikut.

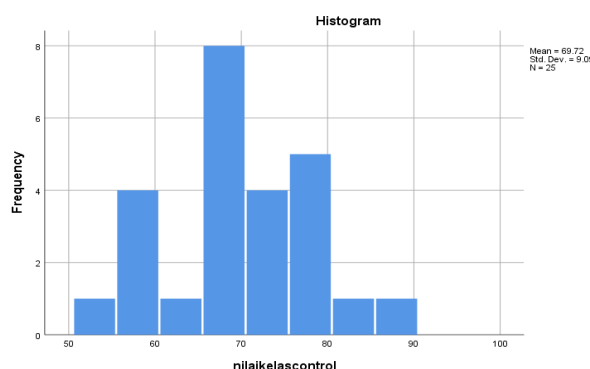
Tabel 4.2 kategori hasil uji pengarih metod *role playing*

<i>Cohend's</i>	<i>Effect Zize</i>	Nilai
0,80-1.0	Besar	0,80

Pengaruh metode *role playing* sangat besar terhadapapa hasil belajar PAI kelas XI SMK Negeri 1 Lintau Buo.Sedangkan dalam pembelajaran meode konvensional yang dilakukan 1 kali pertemuan juga yang mana dalam pertemuan itu tidak ada perlakuan sama sekali yang mana tingkat pelaksanaan metode konvensional (ceramah) pada kelas kontrol yang mana mendapatkan hasil kurang baik atau 72%.

Dalam hal pelaksanaan yang kuang baik hasilnya juga belum maksimal karena pses pembelajaran dengan metode ceramah cenderung membosankan. Sedangkah hasil postes yang diperoleh oleh kelas eksperimen masih tergolong dalam kategori rendah sebagaimana bisa dilihat dalam tabel 4.3 hasil postes siswa kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 4.3 hasil postes kelas kontrol



Yang mana hasil postes diporeleh siswa kelas kontrol dengan nilai maksimum (Max)= 89.00, nilai minimum (Min)= 53,00, sedangkan rata-rata yang diperoleh oleh kelas kontrol

(Mean)= 69,72 dengan responden 25 orang siswa, serta dapat dilihat dari tabel 4.4 kategori hasil postes kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 4.4 kategori hasil postes siswa kelas kontrol

No	Kategori	<i>i-13</i>	<i>F</i>	%
	Tinggi	85-90	1	4%
1	Cukup	80-84	2	8%
2	Sedang	75-79	4	16%
3	Rendah	70-74	4	16%
4	Sangat rendah	50-69	14	56%
		Total	25	100%

Dari tabel 4.4 dapat dipahami siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat rendah dengan interval 50-69 sebanyak 14 siswa atau 56%, dalam kategori rendah dengan interval 70-74 sebanyak 4 siswa atau 16%, kategori sedang 75-79 sebanyak 4 siswa atau 16%, sedangkan yang mendapatkan nilai dengan kategori cukup pada interval 80-84 sebanyak 2 siswa atau 8%, dan yang mendapatkan nilai dengan kategori tinggi pada interval 85-90 sebanyak 1 siswa atau 4%.

Dari hasil postes kelas eksperimen dan kelas kontrol maka data hasil postes dilakukan pengujian normal atau tidak normalnya dengan menggunakan uji *kolmogrov-smirnov* didapatkan hasil pada tabel 4.5 hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 4.5 hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		EKSPERIMEN	KONTROL
N		25	25
Normal Parameters ^a	Mean	80.80	69.72
	Std. Deviation	6.880	9.090
Most Extreme Differences	Absolute	.232	.101
	Positive	.232	.092
	Negative	-.215	-.101
Kolmogorov-Smirnov Z		1.158	.506
Asymp. Sig. (2-tailed)		.137	.960
a. Test distribution is Normal.			

Yang mana dari hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 25 mendapatkan hasil distribusi normal yang mana nilai sig(2-tailed) > 0,05. Setelah data normal dilakukan uji homogenitas yang mana uji ini bertujuan untuk mengetahui kedua sampel berasal dari populasi yang homogeny atau tidak, dari hasil uji homogenitas didapatkan kedua kelas homogeny yang mana dibuktikan dengan tabel 4.6 Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 4.6 hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	.506	1	48	.480
	Based on Median	.572	1	48	.453
	Based on Median and with adjusted df	.572	1	41.696	.454
	Based on trimmed mean	.478	1	48	.493

Dari tabel 4.6 merupakan hasil dari uji homogenitas dari kedua kelas yang mana rata-rata nilai sig 0.470 yang mana nilai sig > 0,05 maka kedua kelas tersebut homogeny.

Dari hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hasil yang signifikan yang mana nilai sig(2tailed)<0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima yang mana terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan rumus *independent samples test* dengan bantuan SPSS versi 25 bisa dilihat pada tabel 4.7 hasil uji hipotesis kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 4.7 hasil uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol

Independent Samples 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	
Equal variances assumed	.506	.480	4.860	4.8	.000	11.080	2.280	6.496	15.664	
Equal variances not assumed			4.860	4.703	.000	11.080	2.280	6.487	15.673	

Berdasarkan tabel 4.7 maka diperoleh nilai sig (2-tailed) < 0,05 yang mana nilai sig (2-tailed) = 0,00 < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Lintau Buo, dengan bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan metode konvensional (ceramah) terhadap hasil belajar siswa kelas XI. Berdasarkan hasil serta analisis data penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dengan menggunakan metode *role playing* terhadap hasil belajar hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 80,80 sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 69,72. Perbedaan nilai rata-rata ini terjadi karena adanya perlakuan antara kedua kelas, karena

perbedaan itu juga mempengaruhi siswa dalam memahami dan menerima materi yang dilakukan oleh guru.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi muamalah ditemukan bahwa metode *role playing* sangat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mana perlakuan mempengaruhi hasil belajar sebesar 80% atau sangat besar dalam rumus *cohend's effect zize*. Serta melakukan uji hipotesis dengan SPSS versi 25 dengan uji *indenpendnt sample tes* yang mana hasil nilai sig (2-tailed) < 0,05. Maka berdasarkan hasil uji hipotesis mkan disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima, yaitu terdapat pebedaan hasil belajar menggunakan metode *role playing* dengan metode konvensional (ceramah) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK negeri 1 Lintau Buo, serta memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi muamalah.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi muamalah, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapatnya perbedaan hasil belajar menggunakan metode *role playing* dengan metode konvensional (ceramah) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lintau Buo. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample t-test yaitu nilai Sig (2-tailed) < 0,05, hasil yang didapatkan nilai Sig (2-tailed) = **0,00 < 0,05**. Dari nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima,

Sehingga dapat di simpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dengan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lintau Buo, Sedangkan besar pengaruh dari metode *Role Playing* terhadap hasil belajar yaitu sebesar 80% atau sangat besar dalam kategori nilai yang terdapat dalam rumus *Cohend's Effect Zize*.

6. Referensi

- Ainiyah, Nur, and Gusti Ngurah Adhi Wibawa. 2013. "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam." *Kajian Bisnis Dan Manajmen*,.
- Djamarah, Syaiful bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heriawan, Yayu. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Aplikasi Prezi Dan Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Materi Pembelajaran Sub Tema Koperasi." *Repository.Unpas*.
- Mulyadi, Muhammad. 2011. "Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya." *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*.
- Pujiastutik, Hernik. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar Parasitologi." *Snasppm.Unirow*.
- Purwandari, Novita. 2012. "Keefektifan Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan Melalui Dikelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga."
- Saefuddin, Asis. 2014. *Strategi Belaajr Mengajar*. Jakarta: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, S. 2011. "Structural Equation Modeling." *Elex Media Komputindo*.
- Sugiyono. 2010a. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2015. "Jenis Dan Sifat Penelitian." *Repository.Metrouniv*.