

Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Ramayni Aisyah¹, Indah Muliati²

rahmayniaisyah@gmail.com¹, indahmuliati@fis.unp.ac.id²

Universitas Negeri Padang^{1,2}

ARTICLE INFO

Article history:

Received, July 10th 2023

Revised, July 16th 2023

Accepted, August 01st 2023

Keywords:

Role Playing, Learning

Outcomes, Islamic Religious

Education

Conflict of Interest:

None

Funding:

None

ABSTRACT

This study aims to see the effect of the Role Playing model on the Learning Outcomes of Class XI PAI at SMAN 1 Ulakan Tapakis. The sampling technique in this study used purposive sampling. Methods of data collection in this study using questionnaires and tests of student learning outcomes. The results of the validity of the questions in this study showed that 16 questions were valid out of the 25 questions tested. The reliability of the questions using Cronbach alpha obtained a value of $0.779 < 0.789$ which means the questions have high reliability. Prior to testing the hypothesis, the normality test, homogeneity test, linearity test, and simple linear regression test were carried out. In the normality test for the experimental class, a sig value of $0.151 > 0.05$ was obtained and in the control class, a sig value of $0.200 > 0.05$ was obtained. In the homogeneity test, the sig value $F_{count} < F_{table}$ was obtained, namely $2.015 < 4.012$. In the linearity test, the sig value was $0.486 > 0.05$. Meanwhile, in the simple linear regression test, a sig value of $0.018 < 0.05$ was obtained. The data in this research were analyzed using the independent sample T-test. The research results show: 1) the implementation of the Role Playing learning model is at 79.01% in the highest category; 2) The learning outcomes of experimental class students are in the very high category, it is known that in the 98-103 interval it has the highest frequency with 17 students or 51.52%. 3) The results of testing the hypothesis obtained $T_{count} = 6,955 > T_{table} = 4,039$.

Corresponding Author: Ramayni Aisyah, Department Islamic Education Faculty of Social Science Universitas Negeri Padang, Indonesia, Email: rahmayniaisyah@gmail.com, Phone No: +62 830 28 7100



Copyright©2023, Author(s)

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam dalam pelaksanaannya membutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk mengantarkan kegiatan pendidikan pada tujuan yang ingin dicapai (Aziz, 2019). Kurikulum pendidikan Islam yang dirancang sebaik mungkin tidak akan terlaksana dengan baik apabila tidak memiliki model pembelajaran yang tepat dalam mentransformasikan kepada peserta didik. Ketidakpekaan dalam memilih model pembelajaran secara praktis akan menghambat proses pembelajaran yang

berdampak pada pembelajaran tidak bisa berjalan secara efektif dan efisien (Tambak, 2014). Mengingat bahwa model pembelajaran merupakan hal penting yang harus dilakukan pendidik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai (Utomo, 2018).

Model pembelajaran merupakan hal yang dapat memberikan pencapaian pada pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar (Octavia, 2020). Model pembelajaran yang digunakan harus memiliki capaian pembelajaran terhadap materi yang diajarkan (Darmawan & Wahyudin, 2018). Tujuan Pendidikan Agama Islam agar dapat tercapai pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMA N 1 Ulakan Tapakis ditemukan bahwa, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran PAI, guru masih menggunakan metode belajar konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Pendidik membacakan materi pelajaran, sesekali menulis di papan tulis, sesekali meminta peserta didik untuk mengerjakan soal-soal di LKS. Sehingga membuat peserta didik kurang aktif yang berdampak pada sulitnya peserta didik menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. peserta didik menjadi tidak tertarik, merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Kondisi ini berakibat pada hasil belajar siswa yang masih rendah.

Berdasarkan data yang di dapat dari Bapak Rahim Putra selaku guru PAI di Kelas XI SMAN 1 Ulakan Tapakis hasil Ulangan Harian dengan siswa yang tidak tuntas 59% belum berhasil mencapai nilai 80 sebagai batas keberhasilan. Nilai rata-rata Ulangan Harian kelas XI adalah 79, namun batas keberhasilan rata-rata 80 belum tercapai. Secara praktis, proses pembelajaran PAI di SMAN 1 Ulakan Tapakis belum efektif dan belum tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebagaimana telah ditentukan. Oleh karena itu, diperlukan adanya kreativitas guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi pada mata pelajaran PAI.

Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu variasi model pembelajaran yang menarik, inovatif dan lebih mengaktifkan siswa. Model berperan sebagai alat motivasi, karena model berfungsi sebagai perangsang dari luar yang dapat membangkitkan hasil belajar siswa (Hamdayam, 2014). Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa yaitu model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran sesuai materi yang diajarkan, sehingga memperoleh siswa dalam membangun sendiri pengetahuannya.

Role Playing (bermain peran) cara penyajian suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontokan atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa yang alami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial (Ari Yanto, 2015). Jadi dapat dikatakan *Role Playing* (bermain peran) adalah metode pembelajaran yang di lakukan dengan menggunakan akting atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda atau makhluk tertentu, situasi, peristiwa, kejadian atau orang tertentu dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman lebih baik terhadap apa yang ingin dicapai atau yang disampaikan melalui peran yang diperankan (Jane, Tiffany & Delkia. 2020).

Kelebihan dari model *Role Playing* adalah dapat menarik siswa, karena siswa berperan seperti orang lain, sehingga dia dapat merasakan perasaan orang lain tersebut, selain itu dapat melatih siswa dalam berpikir dan bertindak kreatif

(Nurgiansah, 2021). Sedangkan kelemahan dari model ini yaitu memerlukan waktu lebih lama, selain itu siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan sebuah peran dan dijadikan pemain, kebanyakan dari mereka merasa malu dan melakukan suatu adegan tertentu, apabila pelaksanaan *role playing* tidak dipersiapkan dengan baik kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh (Tarigan, 2017).

Melalui model pembelajaran *Role Playing* ini akan menarik minat belajar peserta didik belajar mandiri sehingga peserta didik lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru, juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* diduga akan memberikan hasil belajar PAI peserta didik lebih baik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Prinsip Dan Praktik Ekonomi Islam Kelas XI Di SMAN 1 Ulakan Tapakis."

2. Tinjauan Pustaka

Matlin berpendapat dikutip (Nurhasanah & Sobandia, 2018). bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Slameto (1995:13) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Syah (dalam Flaviana, 2014) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu; Faktor internal merupakan faktor yang berada dari dalam diri siswa sendiri. Meliputi dua aspek, yaitu: a) Aspek fisiologis, Kondisi jasmani siswa sangat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat kondisi tubuh lemah atau sakit maka dapat menurunkan kualitas kognitif siswa sehingga materi pembelajaran tidak dapat diserap dengan baik. b) Aspek psikologis, Sikap, gejala internal berupa kecenderungan merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek secara positif maupun negatif. Bakat, merupakan kemampuan potensial seseorang untuk mencapai keberhasilan. Minat merupakan kecenderungan dan gairah yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Motivasi, terdapat dua jenis motivasi yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang, sedangkan intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang.

Faktor eksternal, Lingkungan sosial dapat mempengaruhi semangat belajar, aktivitas belajar dan kegiatan belajar terhadap siswa. Semangat dan aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh guru, teman sekelas masyarakat disekitar tempat tinggal dan teman-teman bermain. Sedangkan kegiatan belajar siswa dipengaruhi oleh orang tua siswa dan keluarga siswa. Lingkungan nonsosial yang bisa mempengaruhi dalam hasil belajar siswa antara lain gedung sekolah dan letaknya, tempat tinggal dan letaknya, alat-alat belajar, cuaca dan waktu belajar siswa. Faktor pendekatan belajar, Segala cara atau strategi yang bisa digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi dalam proses mempelajari materi tertentu faktor ini berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar siswa.

Menurut Gagne mengemukakan bahwa belajar adalah adanya stimulus yang secara bersamaan dengan isi ingatan mempengaruhi perubahan tingkah laku dari waktu ke waktu (Muh Sain, 2014). Menurut Hamalik (dalam Alwen, Abna & Ulfia, 2019:2) belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan seseorang melalui pengalaman.

Sedangkan menurut skinner belajar adalah fasilitasi dan kesempatan, bersama dengan penguatan, bagi individu untuk menjadi lebih serius dan aktif dalam belajar (Hanafi, 2014).

Pembelajaran sutau proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Aprida, 2017). Pembelajaran berarti memberlajarkan siswa siswa, sehingga siswa mau belajar sehingga terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru (Suhendi Syam, 2022). Komunikasi atau interaksi yang baik akan menghasilkan tujuan pembelajaran yang baik pula, begitu juga sebaliknya.

Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu model pembelajaran yang menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana (Tarigan, 2017). Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Basri, 2017).

Santrock (dalam Herlina, 2015) menyatakan definisi *Role Playing* (bermain peran) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. *Role Playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalm kelompok.

Langkah langkah pelaksanaan model *Role Playing* dari (dalam Roestiyah & Suharto, 1985), sebagai berikut : 1) Guru menerangkan kepada siswa sekilas tentang model *Role Playing*. 2) Menetapkan masalah yang menarik dan tepat jika menggunakan model ini, lalu siswa diberikan waktu selama 3 hari untuk mempelajari skema sebelum KBM. 3) Guru mempersiapkan regu yang beranggotakan kira-kira 5 orang, guru akan memperjelas tentang kompeten yang akan di rahi. 4) Guru meminta suka relawan dari siswa untuk berperan, atau menunjuk siswa untuk berperan. 5) Siswa yang tidak sedang berperan menjadi penonton yang aktif, disamping melihat dan mendengarkan mereka dapat memberikan kritik dan saran. 6) Siswa yang belum terbiasa dapat dibantu oleh guru dalam menimbulkan kalimat dalam dialog. 7) Sebagai tindak lanjut dilaksanakan diskusi dan tanya jawab serta mengambil kesimpulan. 8) Guru memperjelas kesimpulan secara konkrit, 9) Evaluasi.

Menurut Hamdayana (2016) menyatakan *Role Playing* memiliki kelebihan model *Role Playing*, 1) Melibatkan seluruh peserta didik sehingga setiap peserta didik mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi dalam hal kerja sama. 2) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi, merupakan penemuan yang mudah digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. 3) Evaluasi terhadap pemahaman siswa dapat dilakukan guru melalui pengamatan saat permainan dilakukan. 4) Permainan merupakan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Sedangkan kekurangan dari model *Role Playing* yaitu, 1) Peserta didik tidak dapat mengikuti permainan karena mendapatkan peran menjadi kurang aktif. 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam pemahaman materi pelajaran maupun pelaksanaan drama dalam bermain peran. 3) Memerlukan tempat yang luas. 4) Dapat mengganggu kelas lain oleh suara penonton dan pemain.

3. Metode

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Jenis penelitian eksperimen ini menggunakan *Quasi Experimental Design*. bentuk rancangan quasi experimental design yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan pola sebagai berikut:

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₁	O	T ₂

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 1 Ulakan Tapakis. Sampel yang digunakan adalah dua kelas, yang terdiri atas kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes, angket dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes, angket dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur data atau tidaknya serta besarnya objek yang diteliti. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tau apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2018:199). Dokumentasi adalah mengambil data dari arsip atau catatan tertulis (Arikunto, 2002). Validitas berarti hasil penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid (Sugiyono, 2018:175-176). jika R_{XY}/R hitung > dari R_{table} maka soal dinyatakan valid, jika R_{XY}/R hitung < R_{table} maka soal dinyatakan tidak valid. Uji reabilitas dalam menggunakan bantuan program SPSS dengan teknik *alpha cronbach*. Selanjutnya Uji tingkat kesukaran adalah salah satu analisis kuantitatif yang paling sederhana dan mudah. Dan menghitung Uji daya pembeda yang akan digunakan dapat dihitung dengan menggunakan *software* SPSS, dengan rumus *Person Product Moment*. Hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- (1) Menskor hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai pedoman penskoran
- (2) Menghitung rata-rata dengan rumus $X = \frac{\sum fi.xi}{\sum fi}$ menghitung standar deviasi dengan rumus $sd = \frac{\sqrt{\sum fi(x_i - \bar{x})^2}}{(n-1)}$
- (3) Menghitung normalitas dengan menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan *software* spss (sugiyono, 2021).
- (4) Menguji homogenitas menggunakan rumus $f = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$ (sugiyono, 2021). Kriteria pengujiannya adalah populasi homogen jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ dan populasi tidak homogen jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ pada taraf nyata dengan f_{tabel} didapat dari variabel distribusi f dengan derajat kebebasan $dk = (n_1 - 1; n_2 - 1)$ masing-masing sesuai dengan dk pembilang dan dk penyebut pada taraf $\alpha = 0,05$.
- (5) Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan.

- (6) Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linier antara satu variabel yang berupa variabel x dan y . Menguji regresi linear sederhana dengan satu variabel x dan y yaitu: $y = a + bx + e$ (umar, 2014).
- (7) Melakukan uji-t pada sampel independent (independent simple t-test).
- (8) Menghitung pengaruh uji koefisien determinasi (r^2) menggunakan program spss nilai r^2 mulai dari 0%-100%.

4. Hasil dan Pembahasan

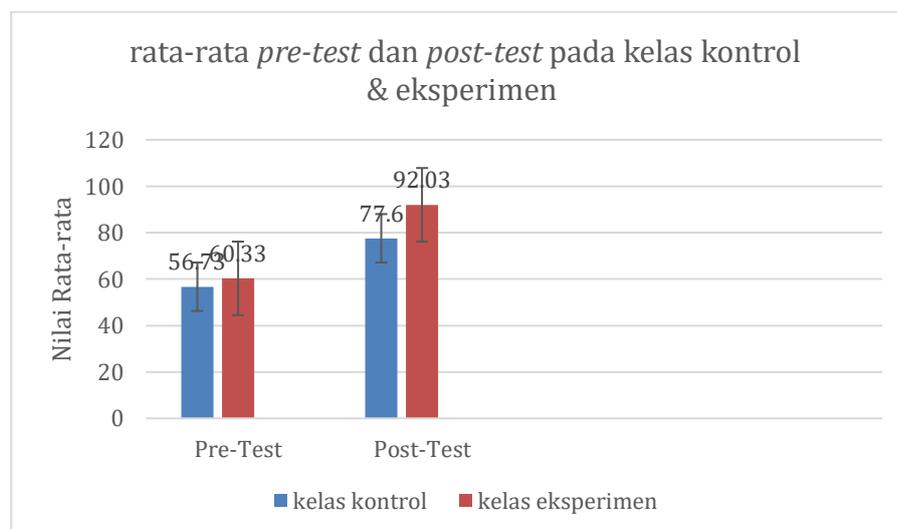
Hasil *pre-test* dan hasil *post-test*

Kemampuan awal peserta didik dengan memberi soal *pre-test*. Diketahui bahwa skor tertinggi pada kelas eksperimen adalah 87 dan skor terendah 37, sehingga terdapat selisih sebesar 50. Sedangkan skor tertinggi pada kelas kontrol skor tertinggi 95 dan skor terendah 25, sehingga terdapat selisih sebesar 68. Rata-rata *pre-test* dikelas eksperimen sebesar 60,33 sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 56,73, sehingga selisih rata-rata kedua kelas sebesar 3,60.

Setelah dilakukan kegiatan hasil peserta didik dengan soal *post-test*. Diketahui bahwa skor tertinggi pada kelas eksperimen adalah 100 dan skor terendah 68, sehingga terdapat selisih sebesar 32. Sedangkan skor tertinggi pada kelas kontrol skor tertinggi 100 dan skor terendah 31, sehingga terdapat selisih sebesar 69. Rata-rata *pre-test* dikelas eksperimen sebesar 92,03 sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 77,6, sehingga selisih rata-rata kedua kelas sebesar 14,43.

Rata-Rata Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Nilai rata-rata *pre-test* peserta didik kelas kontrol adalah 56,73 dan rata-rata nilai *post-test* 77,6. Untuk nilai rata-rata peserta didik kelas eksperimen adalah 60,33 dan rata-rata nilai *post-test* 92,03. Dengan demikian hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model *Role Playing* pada pembelajaran PAI lebih tinggi dari pada hasil belajar peserta didik tanpa menerapkan model *Role Playing* pada pembelajaran PAI. Namun pada keseluruhan, hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Peningkatan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada grafik tersebut.



Grafik 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen

Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan normalitas kelas eksperimen diperoleh nilai sig = 0,151 dan pada kelas kontrol diperoleh nilai sig = 0,200. Karena nilai sig. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tes kedua kelas sampel berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Dari hasil uji homogenitas data post-test kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi F pada taraf signifikan 95% dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 2,015 dan F_{tabel} sebesar 4,012. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $2,015 < 4,012$. Maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua sampel adalah homogen atau sampel berasal dari varians yang sama.

Hasil Uji Linearitas

Hasil uji linearitas signifikansi sebesar $0.486 > 0,05$, maka terdapat hubungan yang linier antara model pembelajaran *Role Playing* (X) dengan hasil belajar PAI (Y).

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Kemudian hasil uji regresi linear sederhana pada tiap variabel bahwa nilai F hitung = 6.221 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,018 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* (X) terhadap hasil belajar PAI (Y).

Hasil Uji Hipotesis

Dan hasil perhitungan uji hipotesis (uji-t) menggunakan uji *Independent Sample T-Test* diperoleh sig. (2-tailed) = 0,004 dan $T_{hitung} = 6.955$. Hal ini menunjukkan sig. (2-tailed) $< 0,05$ dan $T_{hitung} > T_{tabel} = 4.039$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya nilai rata-rata hasil belajar PAI siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar PAI siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil Uji Koefisien Determinasi R²

Hasil perhitungan koefisien determinasi R² variabel bebas dan variabel terikat diketahui R sebesar 0,459 dan R Square sebesar 0,241. Hal ini mengandung arti bahwa persentase pengaruh model pembelajaran *Role Playing* pada pelajaran PAI (X) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Ulakan Tapakis (Y) sebesar 24,1%, sedangkan 75,9% dipengaruhi faktor lain.

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan awal: Pendahuluan yang ditempuh oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Ulakan Tapakis selama 20 menit sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan bagaimana kabar peserta didik, serta guru melakukan absensi peserta didik. Selanjutnya pendidik melakukan review secara singkat terkait materi yang telah lampau dengan bertanya kepada peserta didik. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui peserta didik terhadap materi pelajaran sebelumnya. Kemudian guru memberikan motivasi untuk menambah stimulus peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang baru.

Kegiatan inti: kegiatan ini dilakukan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam membentuk beberapa kelompok-kelompok kecil terdiri dari satu kelompok 4 atau 5 peserta didik. Sedengakan peserta didik menerima intruksi dan segera merapat dengan kelompok masing-masing yang telah ditentukan oleh guru. Setelah itu guru membagikan nomor kepada setiap kelompok.

Kemudian di dalam kelompok kecil, guru memberikan Lembar Kerja Siwa (LKS) untuk masing-masing kelompok untuk didiskusikan peran yang kelompok dapatkan. Siswa diminta untuk berpikir bersama mengenai peran yang akan ditampilkan. Siswa juga harus mengajarkan anggota kelompok lain agar memahami peran serta ikut memberikan kritik dan saran. Setelah selesai berdiskusi dan berpikir bersama, Guru meminta suka relawan dari siswa untuk berperan, atau menunjuk siswa untuk berperan. Sebelum guru memberikan tanggapan terhadap peran yang sudah siswa tampilkan, guru memberikan kesempatan kepada kelompok atau siswa yang tidak sedang berperan menjadi penonton yang aktif, disamping melihat dan mendengarkan mereka dapat menanggapi yang sudah diperankan sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan ada pola interaksi yang terjadi antarsiswa. Kemudian baru guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok.

Kegiatan penutup: Tahap ini adalah kegiatan penutup berlangsung selama 20 menit. Kegiatan ini diisi dengan guru Pendidikan Agama Islam memberikan pengutan dan bersama peserta didik menyimpulkan sebgai materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam. Selanjutnya, guru Pendidikan Agama Islam menjelaskan secara singkat terkait materi materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan meminta peserta didik untuk mempelajari di rumah. Pada akhir pembelajaran guru menutup dengan bacaan hamdalah, berdoa bersama menutup akhir pelajaran serta mengucapkan salam.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil tes peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis diperoleh sig. (2-tailed) = 0,004 dan $T_{hitung} = 6.955$. Hal ini menunjukkan sig. (2-tailed) < 0,05 dan $T_{hitung} > T_{tabel} = 4.039$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. maka terdapat pengaruh penerapan model Role Playing terhadap hasil belajar PAI siswa kelas XI di SMAN 1 Ulakan Tapakis. Berdasarkan hasil perhitungan Koefisien Determinasi (R) diketahui R 0,459 dan R square 0.421 jadi pengaruh model Role Playing dan hasil belajar sebesar 24,1%, sedangkan 75,9% dipengaruhi faktor lain.

6. Referensi

- Aziz, R. (2019). Hakikat Dan Prinsip Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan*, 292–300.
- Baharun, H. (2016). *Penilaian Berbasis Kelas pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah. MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 3 (2), 205–216.
- Bungin, B. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Kedua. *Jakarta: Kencana*.
- Bungin, P. D. H. M. B., & Sos, S. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif*.
- Dan, H., Metode, P., Pendidikan, P., Islam, A., Azis, R., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., & Yasin, J. H. M. (n.d.). *Hakikat dan Prinsip Metode...*
- Fahyuni, E. F., & Istikomah, I. (2016). *Psikologi Belajar & Mengajar (kunci sukses guru dalam interaksi edukatif)*. Nizamia Learning Center.

- Herlina, U. (2015). Teknik role playing dalam konseling kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Mardalena, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 128–136.
- Nurdin, A. (2016). Inovasi pembelajaran pendidikan agama islam di era information and communication Technology. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 49–64.
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Nurchotimah, A. S. I. (2021). Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10–23.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Priatna, T. (2018). Inovasi pembelajaran PAI di sekolah pada era disruptive innovation. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 16–41.
- Rahmadi, R. (2011). *Pengantar metodologi penelitian*. Antasari Press.
- Roestiyah, N. K., & Suharto, Y. (1985). *Strategi belajar mengajar*. PT. Bina Aksara, Jakarta.
- Sari, M. Z., Fitriyani, Y., & Gunawan, I. (2022). *Strategi belajar mengajar*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2016). Statistika Untuk Penelitian (ke-27). *Bandung: Alfabeta Bandung*.
- Sugiyono, S. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D. *Alfabeta, Bandung*.
- Supratiknya, A. (2012). Penilaian hasil belajar dengan teknik nontes. *Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma*.
- Suprijono, A. (2009). Teori dan aplikasi PAIKEM. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Tambak, S. (2014). *Pendidikan Agama Islam; Konsep Metode Pembelajaran PAI*. Graha Ilmu.
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102–112.
- Umar, H. (2014). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. PT Raja Grafindo Persada.
- Utomo, K. B. (2018). Strategi dan metode pembelajaran pendidikan agama islam mi. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 5(2), 145–156.
- Wahyuddin, W., & Nurcahaya, N. (2019). Efektivitas pembelajaran matematika melalui pembelajaran aktif tipe everyone is a teacher here (ETH) pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Takalar. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(1), 72–105.
- Wahyuni, R., Utami, C., & Husna, N. (2016). Pengaruh model role playing terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa pada materi fungsi komposisi kelas XI SMA negeri 6 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 1(2), 81–86.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.