

PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI SISWA SMP NEGERI 2 TAPAKTUAN ACEH SELATAN

Maidar¹

¹ Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

*Korespondensi: maidar@ar-raniry.ac.id

ABSTRACT

Quality education is highly dependent on the teaching strategies used by teachers to improve student learning outcomes. Role-playing is one approach to increase student engagement in learning. The purpose of this study was to see how the role-playing method affects student learning outcomes in Islamic religious education subjects at SMP Negeri 2 Tapaktuan, South Aceh. This study used quantitative techniques using a pre-test, post-test, control experimental design. This study involved two groups: the experimental group used the role-playing method, and the control group used the usual method. To assess student understanding, the research instrument was a written test with multiple choices and fill-in-the-blank questions. Data collection strategies included giving pre-tests and post-tests to both groups before and after the learning process. The data obtained were analyzed using a t-test for two independent samples. The results showed a significant difference between the experimental group and the control group. The average post-test score of the experimental group was 80.30, while the control group was 72.3, with a t value (2.59) greater than the t table (2.02), indicating that the role-playing approach was more effective in improving student learning outcomes compared to the lecture method. Thus, this study reveals that the use of role-playing strategies can improve students' learning outcomes, especially in terms of social skills and problem solving.

Keywords: *Role Playing Method, Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Active Learning*

ABSTRAK

Pendidikan yang bermutu sangat bergantung pada strategi pengajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Bermain peran merupakan salah satu pendekatan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana metode bermain mempengaruhi peran hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan. Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen pre-test, post-test, control. Penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen menggunakan metode bermain peran, dan kelompok kontrol menggunakan metode biasa. Untuk menilai pemahaman siswa, instrumen penelitian adalah tes tertulis dengan pilihan ganda dan soal isian. Strategi pengumpulan data meliputi pemberian tes awal dan akhir kepada kedua kelompok sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t untuk dua sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata skor post-test kelompok eksperimen adalah 80,30, sedangkan kelompok kontrol adalah 72,3, dengan nilai t (2,59) lebih besar dari t tabel (2,02), yang menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah. Dengan demikian, penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan strategi bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal keterampilan sosial dan pemecahan masalah.

Keyword: *Metode Role Playing, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Pembelajaran Aktif*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan utama untuk memperkuat kemampuan individu dalam menghadapi tantangan masa depan. Salah satu bagian penting dari pendidikan adalah teknik penyampaian materi oleh dosen kepada mahasiswa (Yusnarti & Suryaningsih, 2021; Sulistia & Sobirin, 2022). Dalam konteks ini, strategi pembelajaran memegang peranan penting. Menurut Sosa & Narciso, (2019), kerja sama, diskusi, dan penggunaan teknologi yang inovatif dapat membantu mahasiswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Salah satu strategi yang menarik perhatian mahasiswa adalah *role acting*, yaitu memainkan peran sebagai tokoh atau orang tertentu dalam situasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Strategi ini konsisten dengan teori konstruktivisme Piaget yang terkenal. Menurut Piaget, (1972), pengetahuan dikembangkan melalui kontak dengan lingkungan dan pengalaman langsung. Siswa dapat memperluas pengetahuan mereka melalui pengalaman praktis yang diperoleh saat memainkan peran dalam situasi yang terkait dengan topik studi. Proses pembelajaran aktif, seperti bermain peran, dapat membantu siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang prinsip-prinsip yang disajikan karena mereka belajar melalui praktik langsung daripada teori. Faktanya, Al-adwan, (2024), menemukan bahwa metode bermain peran meningkatkan keterampilan kognitif siswa serta keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi, kerja sama, dan empati, yang semuanya mendukung pembelajaran konstruktivis.

Strategi bermain peran dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sekaligus meningkatkan keterampilan sosial mereka (Elouali, 2023; Slameto, 2014). Beberapa penelitian juga menemukan bahwa bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, Saptono et al., (2020), menemukan bahwa bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi nyata atau simulasi. Menurut Putri et al., (2024), bermain peran dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pengetahuan mereka tentang mata pelajaran akademik, yang mengarah pada hasil belajar yang lebih baik. Mereka menemukan bahwa strategi ini bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran, khususnya dalam skenario yang membutuhkan pemecahan masalah. Acharya et al., (2019), menemukan bahwa permainan peran bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran. Menurut temuan penelitian ini, strategi ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan membantu internalisasi pengetahuan yang lebih dalam Fasco, et al., (2024), menemukan bahwa permainan peran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap

konten subjek dan keterampilan interpersonal. Mereka menemukan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam permainan peran memiliki hasil pembelajaran yang lebih baik karena mereka belajar memahami situasi dari banyak perspektif, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Slavin, (2012). juga menyebutkan bahwa strategi ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuannya, seperti komunikasi dan kerja sama kelompok. Intinya, temuan mereka menunjukkan bahwa role acting dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Tapaktuan, Aceh Selatan, hasil Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih tergolong rendah, yakni sekitar 60,33, berdasarkan data awal hasil belajar siswa. Di sisi lain, masih terdapat beberapa kesenjangan atau kendala ketika guru berupaya menerapkan metode ini secara efektif dalam pembelajaran, antara lain: (1) masih ada siswa yang merasa kurang nyaman atau gelisah ketika diminta tampil di depan kelas atau berperan dalam skenario tertentu; (2) Yang masih sering terjadi adalah siswa belum sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung lebih pasif, hanya menerima informasi dari guru tanpa melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran; (3) Pendekatan tradisional yang menitikberatkan pada ceramah dan hafalan masih dominan diterapkan oleh guru dalam pembelajaran, dimana guru lebih merasa nyaman menggunakan metode yang telah dikuasainya, padahal metode tersebut tidak selamanya efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa atau hasil belajar; (4) Masih terdapatnya kesenjangan antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun teknologi seperti internet, gawai digital, dan perangkat lunak pembelajaran sudah tersedia, tidak semua guru memanfaatkannya secara maksimal. Salah satu alasan utamanya adalah kurangnya kemampuan guru dalam menggabungkan teknologi ke dalam pembelajaran, serta terbatasnya akses ke gawai dan jaringan internet.

Untuk mengatasi berbagai masalah yang muncul selama proses pembelajaran, salah satu cara yang efektif adalah dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Strategi ini dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung sekaligus membuat tujuan pembelajaran lebih menyenangkan dan partisipatif.

Materi yang sesuai untuk digunakan dengan metode bermain peran di kelas VIII SMP Negeri 2 Aceh Selatan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024 adalah "Sejarah Perjuangan Islam dan Teladan Para Sahabat". Materi ini relevan karena sejarah perjuangan Islam dan keteladanan para sahabat memiliki banyak nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat menggunakan metode bermain peran untuk memerankan

berbagai skenario yang menggambarkan perjuangan para sahabat dalam menyebarkan ajaran Islam, seperti peperangan atau peristiwa penting lainnya. Lebih jauh, salah satu alasan utama penggunaan metode bermain peran adalah untuk memberi siswa kesempatan memerankan situasi yang melibatkan etika dalam kehidupan nyata, seperti transaksi jual beli yang mengikuti standar Islam. Dalam kegiatan bermain peran ini, siswa dapat berperan sebagai pedagang yang melakukan transaksi sesuai dengan nilai-nilai Islam seperti tidak berbohong, menipu, dan bersikap adil dalam berbisnis. Hal ini memberi siswa pengalaman langsung yang signifikan dalam mempelajari dan menerapkan etika bisnis yang baik dalam kehidupan nyata. Bermain peran tidak hanya melibatkan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip yang tercermin dalam sejarah Islam dan contoh-contoh para sahabat. Siswa belajar lebih bermakna dan praktis ketika mereka dapat melihat bagaimana ide-ide Islam diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan.

Berdasarkan kesulitan-kesulitan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa rumusan masalah, yaitu: (1) Apakah terdapat hubungan yang nyata antara penggunaan metode pembelajaran bermain peran dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Tapaktuan, Aceh Selatan? (2) Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa antara pendekatan pembelajaran bermain peran dengan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Tapaktuan, Aceh Selatan?

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Konsep Role Playing

Konsep ini konsisten dengan teori konstruktivisme Piaget yang terkenal. Menurut Piaget (1972), pengetahuan dikembangkan melalui kontak dengan lingkungan dan pengalaman langsung. Siswa dapat memperluas pengetahuan mereka melalui pengalaman praktis yang diperoleh saat memainkan peran dalam situasi yang terkait dengan topik studi. Berperan, misalnya, dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang prinsip-prinsip yang disajikan karena mereka belajar melalui praktik langsung daripada teori (Krebt, 2017). Faktanya, Al-Adwan (2024) menemukan bahwa metode bermain peran meningkatkan keterampilan kognitif siswa serta keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi, kerja sama, dan empati, yang semuanya mendukung pembelajaran konstruktivis.

b. Konsep prestasi belajar

Menurut Skinner (dalam Fitri, 2024), prestasi belajar merupakan hasil dari pengkondisian operan, yang memperkuat perilaku yang diinginkan melalui stimulus dan respons. Capaian belajar merupakan metrik utama yang digunakan untuk menilai keberhasilan proses pendidikan. Secara umum, prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang melibatkan perubahan unsur kognitif, emosional, dan psikomotorik (Subaryana, 2015). Lebih lanjut, Mariskhana, (2019), mengartikan prestasi sebagai suatu kegiatan yang diselesaikan atau diciptakan, baik secara individu maupun kolektif. Dalam konteks pendidikan, prestasi belajar menunjukkan sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Vygotsky (1981), belajar merupakan proses sosial yang melibatkan interaksi dan kolaborasi, yang dapat membantu siswa belajar lebih efektif. Sementara itu, menurut Maslow (1943), kebutuhan dasar harus terpenuhi sebelum siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Sementara itu, Skinner (Varveris et al., 2022) menjelaskan bagaimana penguatan positif dan negatif dapat memengaruhi perilaku siswa dan prestasi belajar. Akibatnya, prestasi belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor internal dan eksternal yang saling terkait di samping bakat akademis individu. Pemahaman yang mendalam tentang konsep pencapaian pembelajaran diperlukan untuk menemukan peluang perbaikan dalam proses pendidikan.

3. METODE

Metode penelitian ini, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang mencakup dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dan kelompok kontrol yang menggunakan teknik pembelajaran tradisional. Menurut Creswell, (1994), penelitian kuasi-eksperimental merupakan strategi yang sangat baik untuk menilai kemanjuran suatu intervensi ketika pengacakan penuh tidak memungkinkan.

Penelitian ini menggunakan Pre-test Post-test Control Group Design, suatu bentuk desain eksperimen (Sugiyono, 2019). Dalam desain ini, dua kelompok mahasiswa yang homogen akan mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen menggunakan teknik bermain peran, sedangkan kelompok kontrol diajarkan menggunakan metode tradisional. Kelompok eksperimen (mahasiswa yang diajarkan melalui bermain peran) dan kelompok kontrol (mahasiswa yang diajarkan melalui teknik pembelajaran tradisional, seperti ceramah atau diskusi). Desain ini memiliki dua tahap pengukuran: sebelum pembelajaran dimulai (tes awal) dan setelah pembelajaran selesai (tes akhir). Tes awal digunakan untuk mengetahui

seberapa baik siswa memahami topik sebelum menggunakan pendekatan pembelajaran tertentu. Sementara tes akhir diberikan setelah proses pembelajaran untuk menilai perubahan hasil belajar siswa.

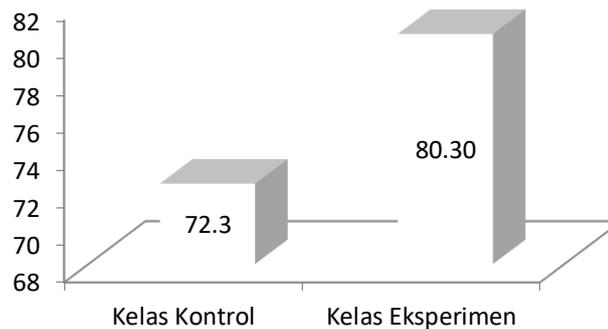
Penelitian ini melibatkan siswa dari dua kelas yang dipilih secara acak. Kelas-kelas ini akan dipisahkan menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa dipilih menggunakan pendekatan sampel acak untuk menjamin bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik yang identik pada awal percobaan, sehingga perbedaan dalam hasil belajar dapat dijelaskan sebagai hasil dari perlakuan yang diterima. Metodologi pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan individu atau perbandingan peneliti di SMP Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan, dengan kelas VIII1 sebagai kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran dengan 27 siswa dan kelas VIII2 sebagai kelas kontrol menggunakan cara konvensional dengan 24 siswa SMP Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan. Seluruh ukuran sampel adalah 51 orang.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan pilihan ganda dan soal isian yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Tes ini telah tervalidasi dan reliabel sehingga hasil yang diperoleh dapat diandalkan, yaitu: (1) tes awal yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengukur pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan, dan (2) tes akhir yang diberikan setelah pembelajaran selesai untuk mengukur perubahan pemahaman siswa setelah perlakuan. Sedangkan pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap: (1) sebelum pembelajaran dimulai, seluruh siswa (baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol) diberikan tes untuk mengukur pengetahuannya terhadap materi yang akan diajarkan; dan (2) setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan tes lagi untuk mengetahui apakah hasil belajarnya meningkat selama proses pembelajaran.

Data dari pra-tes dan pasca-tes diperiksa secara statistik. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan uji-t untuk dua sampel independen, yang membandingkan rata-rata temuan pasca-tes antara kelompok eksperimen dan kontrol. Jika keduanya berbeda secara signifikan, dapat ditentukan strategi bermain peran memengaruhi hasil belajar. Mengingat hal ini, uji-t telah muncul sebagai alat statistik yang berguna untuk menentukan perbedaan yang signifikan antara dua set data yang berkorelasi dan independen (Santoso, 2014).

4. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian di SMP Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan menunjukkan skor rata-rata pasca-tes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dikumpulkan dari penelitian ini.



Gambar 1.1:

Nilai Rata-rata *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pokok bahasan ketaatan, keikhlasan, khauf, dan taubat saat menggunakan teknik bermain peran (83,30) dibandingkan dengan kelas kontrol (72,3). Jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 1.1 menunjukkan temuan uji-t untuk nilai pasca-tes di kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 1.1 : Hasil Uji t *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	\bar{x}	Simpangan Baku Gabungan	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	80.30	10.27	2,59	2,02
Kontrol	72,3			

Sumber: Pengolahan Data (2024)

Berdasarkan analisis uji-t dengan taraf signifikansi 5% (0,05) atau 95%, diperoleh nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 80,30 dan kontrol sebesar 72, dengan simpangan baku gabungan sebesar 10,27, thitung sebesar 2,59 dan ttabel sebesar ttabel = 2,02. Dengan demikian, thitung > ttabel, atau 2,59 > 2,02, maka H_a diterima. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik pada materi ketaatan, ikhlas, khauf, dan taubat dengan menggunakan teknik bermain peran lebih unggul dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam mengajarkan ketaatan, kejujuran, khauf, dan taubat lebih efektif dibandingkan dengan ceramah.

5. PEMBAHASAN HASIL

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional (ceramah). Temuan ini sangat menarik, mengingat siswa yang menggunakan metode bermain peran memiliki hasil belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode ceramah.

Pengaruh positif metode role playing terhadap hasil belajar

Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen menggunakan metode bermain peran dan memperoleh skor rata-rata pasca-tes sebesar 80,30, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata pasca-tes sebesar 72,3. Perbedaan yang besar ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki dampak positif langsung pada pemahaman dan keterlibatan siswa. Penggunaan bermain peran dalam pendidikan memberikan siswa pengalaman langsung, yang membantu mereka untuk lebih terlibat dalam mata pelajaran yang dipelajari. Siswa memperoleh informasi kognitif sekaligus mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan empati, yang semuanya merupakan bagian dari proses pembelajaran konstruktivis.

Teori konstruktivisme dalam konteks role playing

Bermain peran membantu siswa meningkatkan kemampuan sosial dan pengetahuan kognitif mereka. Menurut Al-adwan, (2024), bermain peran membantu siswa mengembangkan komunikasi, kerja sama tim, dan empati. Pendidikan Agama Islam menekankan pentingnya keterampilan sosial dalam mengajarkan siswa bagaimana menerapkan keyakinan agama dalam kehidupan sehari-hari. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran ini menghasilkan peningkatan keterlibatan, yang memengaruhi hasil belajar mereka. Faktanya, proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif seperti role playing dapat memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang diajarkan, karena mereka belajar melalui praktik langsung, bukan hanya teori semata (Krebt, 2017).

Meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif

Temuan ini cukup sesuai dengan hipotesis konstruktivisme Piaget, yang menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Bermain peran memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam situasi yang

menunjukkan prinsip-prinsip yang diajarkan, daripada hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Memainkan peran pedagang Islam dapat membantu siswa menyerap konsep-konsep seperti kejujuran, keadilan, dan etika bisnis. Hasilnya, strategi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik tersebut, tetapi juga mengubah kepribadian mereka melalui pengalaman praktis. Menurut Vygotsky, (1981), belajar merupakan proses sosial yang melibatkan interaksi dan kolaborasi, yang dapat membantu siswa belajar lebih efektif. Sementara itu, menurut Maslow, (1943), kebutuhan dasar harus terpenuhi sebelum siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Sementara itu, Skinner (dalam Varveris et al., 2022). menjelaskan bagaimana penguatan positif dan negatif dapat memengaruhi perilaku siswa dan prestasi belajar. Akibatnya, prestasi belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor internal dan eksternal yang saling terkait di samping bakat akademis individu. Pemahaman yang mendalam tentang konsep pencapaian pembelajaran diperlukan untuk menemukan peluang perbaikan dalam proses pendidikan.

Uji T dan signifikansi hasil belajar

Analisis uji-t yang dilakukan pada data post-test kelompok eksperimen dan kontrol menghasilkan nilai t-hitung sebesar 2,59, yang lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 2,02. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua kelompok tersebut sangat signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) bahwa strategi bermain peran memengaruhi hasil belajar siswa diterima. Hal ini mendukung fakta bahwa metode bermain peran lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa daripada metode ceramah standar. Menurut Skinner (dalam Fitri, 2024), prestasi belajar merupakan hasil dari operant conditioning, yaitu penguatan perilaku yang diinginkan melalui stimulus dan respon. Capaian belajar merupakan metrik utama yang digunakan untuk menilai keberhasilan proses pendidikan. Secara umum, prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang melibatkan perubahan unsur kognitif, emosional, dan psikomotorik (Subaryana, 2015). Lebih lanjut, Marikhana, (2019), mengartikan prestasi sebagai suatu kegiatan yang diselesaikan atau diciptakan, baik secara individu maupun kolektif. Dalam konteks pendidikan, prestasi belajar menunjukkan sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan menyimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa daripada metode ceramah tradisional. Bermain peran meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus mengasah keterampilan sosial dan karakter mereka, yang keduanya penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, meskipun hasilnya menggembirakan, kendala yang dihadapi, seperti rasa tidak nyaman siswa saat tampil atau dominasi teknik ceramah, memerlukan pertimbangan yang signifikan. Oleh karena itu, pendidikan di masa mendatang harus berani bereksperimen dengan teknik pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, serta mendukung guru dalam mengubah metode pengajaran mereka, untuk memastikan bahwa proses pembelajaran benar-benar relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Metode bermain peran, yang kini telah terbukti bermanfaat, harus menjadi salah satu pilihan utama untuk mempersiapkan siswa yang tidak hanya kompeten secara akademis tetapi juga mampu menghadapi kesulitan sosial dan moral di dunia nyata.

7. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru SMP Negeri 2 Tapaktuan Aceh Selatan untuk lebih konsisten dalam menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, guru perlu didorong untuk mengatasi kendala seperti kecanggungan siswa dan keterbatasan penggunaan teknologi, serta berani beralih dari pendekatan konvensional ke metode yang lebih inovatif dan menarik agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Acharya, H., Reddy, R., Hussein, A., Bagga, J., & Pettit, T. (2019). The effectiveness of applied learning: an empirical evaluation using role playing in the classroom. *Journal of Research in Innovative Teaching and Learning*, 12(3), 295–310. <https://doi.org/10.1108/JRIT-06-2018-0013>
- Al-adwan, S. H. (2024). *The Effectiveness of Using Role Play Strategy in Teaching History for Sixth- The Effectiveness of Using Role Play Strategy in Teaching History for Sixth-Grade Students*. October.
- Creswell, J. W. (1994). *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches*. California: Sage Publications, Inc.
- Elouali, F. zohra. (2023). Incorporating role-play as an innovative approach to fostering English

- Foreign Language students' creativity and critical thinking. *Global Journal of Foreign Language Teaching*, 13(2), 142–155. <https://doi.org/10.18844/gjflt.v13i2.8718>
- Fasco, P. S., Asiiimwe, S., Ssekabira, G., & Tushabe, J. A. (2024). Enhancing student engagement and learning outcomes: Effective strategies in institutional pedagogy. *International Journal of Multidisciplinary Research and Growth Evaluation*, 05(04), 758–767. www.allmultidisciplinaryjournal.com
- Fitri, L. H. (2024). Improving Student Learning Outcomes with the Drill Method in PAI Subjects at SDN 04 Bukit Malintang Elementary School. *Bukittinggi International Conference on Education (BICED) Proceeding*, 1(1), 339–405.
- Krebt, D. M. (2017). The effectiveness of role play techniques in teaching speaking for efl college students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863–870. <https://doi.org/10.17507/jltr.0805.04>
- Mariskhana, K. (2019). Prestasi Belajar Sebagai Dampak Dari Minat Baca Dan Bimbingan Belajar Siswa IPS. *Cakrawala*, 19(1), 71–78.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
- Piaget, J. (1972). *The Principles of Genetic Epistemology*. Routledge & Kegan Paul.
- Putri, D. D., Susanti, R. H., Herlinda, H., & Aramudin, A. (2024). Enhancing Student Learning Engagement through Role-Play Method in 5th Grade Indonesian Language Primary Classroom. *Journal of Learning Improvement and Lesson Study*, 3(2), 14–21. <https://doi.org/10.24036/jlils.v3i2.57>
- Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, & Wahyono, H. (2020). Role-playing model: Is it effective to improve students' accounting learning motivation and learning achievements? *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 133–143. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.24781>
- Slavin, R. (2012). *Educational Psychology (Theori and Practice) Tenth Edition*. Pearson.
- Sosa, M. J., & Narciso, D. (2019). The impact of the flipped classroom in higher education: A case study. *Aloma*, 37(2), 15–23. <https://doi.org/10.51698/aloma.2019.37.2.15-23>
- Subaryana. (2015). Konsep Diri Dan Prestasi Belajar. *Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa Dan Seni*, 7(2), 1–10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Cet. IV, Bandung: Alfabeta.
- Varveris, D., Tsiantos, V., & Saltas, V. (2022). Measuring Behavioral Evaluation Performance Using Neural Network and Regression Analysis. *European Journal of Education and Pedagogy*, 3(6), 62–67. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2022.3.6.498>

Vygotsky, L. (1981). *The development of higher forms of attention in childhood*. In J. V. Wertsch (Ed.), *The concept of activity in Soviet psychology*. <http://infopublik.wordpress.com/2008/12/13/pelayanan-satu-pintu>.

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>