

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DALAM MATERI LARANGAN PERGAULAN BEBAS DAN PERBUATAN ZINA PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 SAJAD TAHUN PELAJARAN 2022 / 2023

Misra

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sajad-Kabupaten Sambas
E-mail: misrabasir49@gmail.com

ABSTRAK

Terkait dengan mutu Pendidikan Agama Islam pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah yang sampai saat ini masih jauh dari harapan. Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang selama ini berlangsung masih bersifat monoton, dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Metode yang digunakan masih bersifat pasif dan kurang dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ketidak berhasilan pembelajaran ini dibuktikan dari hasil ulangan semester ganjil dari sebanyak 23 siswa, siswa yang belum memenuhi KKM (75) adalah sebanyak 10 siswa atau 44%. Dan rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam 72. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal dan dibawah Kriteria Ketentuan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode Role Playing pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sajad Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan pada siswa X di SMA Negeri 1 Sajad Tahun Pelajaran 2022/2023, pada bulan Desember 2022. Subyek yang melakukan tindakan adalah guru Pendidikan Agama Islam dan Subyek yang dikenai tindakan adalah kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Sajad. Pengumpulan data menggunakan teknik Dokumentasi, Observasi dan Tes. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 70% siswa kelas V mendapat nilai diatas KKM yaitu 75 dan nilai rata-rata naik menjadi 81. Penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis interaktif yang langkah-langkahnya sebagai berikut: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sajad Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini terlihat dari 23 siswa pada saat sebelum menggunakan metode Role Playing yang nilainya di atas KKM sebanyak 10 siswa atau 44%, namun setelah menggunakan metode Role Playing pada siklus I jumlah siswa yang nilainya di atas KKM sebanyak 14 siswa atau 61%, dan pada siklus II siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 19 siswa atau 83%. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum menggunakan metode Role Playing sebesar 72 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Role Playing*

ABSTRACT

Regarding the quality of Islamic religious education at the secondary school level, which is currently still far from expectations. The learning of Islamic Religious Education subjects that has been going on so far is still monotonous, and students are less active in learning. The method used is still passive and is unable to improve learning outcomes in Islamic Religious Education subjects. The failure of this learning was proven by the odd semester test results of 23 students. There were 10 students or 44% of students who had not met the KKM (75). And the average class score in the Islamic Religious Education subject is 72. This shows that student learning outcomes are still not optimal and are below the Minimum Requirements Criteria (KKM). This research aims to determine the improvement in learning outcomes in Islamic Religious Education subjects using the Role Playing method for class X students at SMA Negeri 1 Sajad for the 2022/2023 academic year. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method, this research was conducted on student MIPA at SMA Negeri 1 Sajad. Data collection uses Documentation, Observation and Test techniques. The performance indicator in this

Dipublikasikan Oleh :
Musyawaharah Guru Pendidikan Agama Islam (MGMP)
Kabupaten Sambas

research is that 70% of class V students got a score above the KKM, namely 75 and the average score rose to 81. This research was carried out in 2 stages, namely cycle I and cycle II. Data analysis in this research uses interactive analysis with the following steps: data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of this research show that: Using the Role Playing method can improve learning outcomes in Islamic Religious Education subjects for class X students at SMA Negeri 1 Sajad for the 2022/2023 academic year. This can be seen from the 23 students before using the Role Playing method whose scores were above the KKM as many as 10 students or 44%, but after using the Role Playing method in cycle I the number of students whose scores were above the KKM was 14 students or 61%, and in In cycle II, 19 students or 83% scored above the KKM. This increase in learning outcomes can also increase the average class score. The average class score increased from 72 before using the Role Playing method in cycle I to 73 in the second cycle

Keywords: *Learning Outcomes, Role Playing*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami perkembangan dalam mewujudkan generasi muda yang mampu menghadapi globalisasi. Berbagai upaya dilakukan agar tujuan pendidikan di Indonesia tercapai. Salah satunya dibuatlah kurikulum pendidikan, baik ditingkat Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Umum, bahkan Perguruan Tinggi. Salah satu mata pelajaran yang harus disampaikan pada anak didik yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI secara garis besar bertujuan untuk membina manusia agar menjadi hamba Allah SWT. yang sholeh dengan seluruh aspek kehidupan, perbuatan, pikiran, dan perasaan. Khususnya agar manusia selalu mengabdikan diri dan menyembah Allah SWT. Seperti pada ayat berikut ini: Q.S Adz Dzariyat (56): Artinya :” Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku. (Depag RI, 2009 : 862)”.

PAI sangat kompleks, sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan metode pembelajaran agar ilmu agama Islam dapat dimengerti, dipahami dan dijadikan pedoman hidup di dunia. Pembelajaran bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Hal ini terbukti dengan hasil ulangan para siswa berbedabeda, padahal mendapat pelajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama. Menurut Rohmat (2000:1) belajar juga merupakan proses kompleks dan unik yang melibatkan beberapa aspek kepribadian baik fisik maupun mental. Dalam interaksi belajar mengajar, seorang guru sebagai pengajar akan berusaha secara maksimal dengan menggunakan berbagai ketrampilan dan kemampuan yang dimilikinya agar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus dapat menciptakan situasi yang menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan maksimal. Menurut Sanjaya (2009:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen mengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri (materi pembelajaran).

Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal. Siswa hanya dapat menerima materi pelajaran sebagian dari apa yang disampaikan oleh guru, lebih parah lagi siswa sebagai penerima materi pelajaran tidak menangkap apa yang disampaikan oleh guru. Keadaan proses pembelajaran di Sekolah Menengah selama ini menekankan pada konteks penanaman konsep dasar yang mengarah pembentukan pengetahuan sikap, keterampilan dan nilai-nilai filosofis yang telah ada. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran dituntut suatu strategi pembelajaran yang direncanakan oleh guru dengan mengedepankan kreatifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui kegiatan belajar yang menkankan pada aktifitas siswa, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima ilmu agama Islam yang diberikan oleh guru sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Suparno (2002), siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dicirikan oleh dua aktifitas, yaitu aktifitas dalam berfikir (minds on) dan aktifitas dalam berbuat (hands on). Perbuatan

Dipublikasikan Oleh :

Musyawarah Guru Pendidikan Agama Islam (MGMP)

Kabupaten Sambas

nyata siswa dalam pembelajaran merupakan hasil keterlibatan berfikir siswa terhadap kegiatan belajarnya. Dengan demikian proses pemahaman siswa dalam menyampaikan materi harus benar-benar dapat diterima. Apalagi pada mata pelajaran PAI. Khususnya kelas X, pada jenjang ini pembelajaran PAI sudah memuat materi agama Islam yang sudah mendalam. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk selalu dapat mengerti dan memahami tentang materi yang disampaikan oleh guru. Apalagi pada materi Larangan Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina. Pada materi ini siswa diharapkan dapat menganalisis pengertian, dalil, isi kandungan, hikmah, serta penyebab dan akibat dari pergaulan bebas dan perbuatan zina. Pada materi ini sebagian siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena pembelajaran masih bersifat teacher center atau lebih banyak menggunakan metode ceramah. maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa. Guru diharapkan mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan jelas dan strategis. Sampai saat ini, masih ada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sajad, mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran PAI khususnya pada materi Larangan Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina.

Guru menganggap bahwa dengan pembelajaran mata pelajaran yang ditentukan dan dijumpai hanya mencatat, mendengar, dan menghafal sehingga yang diperoleh hanya cerita dan penjelasan. Sehingga siswa tidak dapat mengimplementasikan materi pelajar dalam kehidupan sehari-hari dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan dan agar pembelajaran dapat berlangsung aktif maka diperlukan suatu metode pembelajaran. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran, diantaranya : (1) Ceramah, (2) Demonstrasi, (3) Diskusi, (4) Simulasi, (5) Laboratorium, (6) Pengalaman Lapangan, (7) Role playing, (8) Debat dan sebagainya. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode Role Playing dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada materi Larangan Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina. Metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Peneliti menggunakan metode ini dengan tujuan agar siswa lebih dapat memahami dan siswa lebih aktif sehingga pembelajaran berlangsung efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Karena siswa dituntut untuk aktif sebagai pemain peran dan sebagai pengamat permainan peran. Hal ini terbukti dari hasil belajar mata pelajaran PAI pada ujian semester gasal sebanyak 23 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 10 siswa atau 44% dan nilai rata-rata kelas yang hanya 72, kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran PAI masih dibawah Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SMA Negeri 1 Sajad pada tahun ajaran 2022/2023 untuk siswa kelas X sebesar 75. Menurut peneliti, kenyataan kurang berhasilnya siswa dalam memahami dan meneladani materi sejarah kebudayaan Islam. kemungkinan siswa tidak mampu memahami materi pelajaran dengan baik, mungkin juga guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Sehingga setiap proses pembelajaran siswa kurang dapat memahami materi pembelajaran PAI yang disampaikan oleh guru. Temuan hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Sajad dan metode yang telah digunakan sebelumnya ini mendasari peneliti untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI dalam Materi Larangan Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Sajad Tahun Pelajaran 2022 / 2023”.

Dipublikasikan Oleh :

Musyawarah Guru Pendidikan Agama Islam (MGMP)

Kabupaten Sambas

Hasil Belajar

Dalam seluruh proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulant dan respon (John Locke dalam Sanjaya, 2009:114). Dengan demikian untuk mengukur tercapainya suatu pembelajaran disekolah, maka seorang guru memberikan evaluasi. Evaluasi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara. Seperti dengan Tanya jawab, ulangan harian, tes tertulis dan sebagainya. Dengan begitu hasil belajar siswa dapat diketahui oleh seorang guru.

Azwar (2002:13) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dalam belajar. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) (2002:895) hasil belajar adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar disekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukiran dan nilai. Winkel (2007: 102) menjelaskan bahwa setiap kegiatan belajar yang menghasilkan suatu perubahan yang khas disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif. Menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Wahidmurni (2010:18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi berfikirnya, ketrampilannya, atau sikap terhadap obyek.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar dengan mencapai nilai optimal. Yang dimaksud nilai optimal dalam penelitian ini yaitu nilai diatas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Hasil belajar diukur dengan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau kalimat.

Metode Role Playing

Role Playing atau yang sering disebut bermain peran, pada prinsipnya merupakan metode untuk “menghadirkan” peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu “pertunjukan peran” di dalam kelas atau pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya : menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam “pertunjukan” dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Menurut Mufarokah (2009:90) bermain peran merupakan suatu metode penyajian bahan pembelajaran dengan mendramakan atau memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial oleh para siswa. Melalui bermain peran, peserta didik diajak untuk turut serta berperan sebagai pelaku dalam kejadian atau mengamati pelaku lain dalam melakukan kegiatan bermain peran. Metode Role Playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Basri, 2015:97). Metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Menurut Djamarah dan Zain (1997:95) menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan metode Role Playing sebagai berikut: 1) Menentukan materi pembelajaran 2) Tunjuk siswa untuk berperan sebagai tokoh 3) Mintalah siswa untuk menghafal teks 4) Mintalah siswa untuk melakukan bermain peran 5) Hentikan Role Playing apabila telah selesai bermain peran 6) Mintalah siswa lainnya untuk mengamati dan menulis jalannya bermain peran 7) Guru melakukan kesimpulan, dan evaluasi.

Menurut Ismail (2008:84) menyatakan bahwa tujuan penerapan metode Role Playing adalah : 1) Memberikan pengalaman konkrit dari apa yang telah dipelajari 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pelajaran 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan social, 4) Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang konkrit 5) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa 6) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan pada siswa Dan menurut Hamalik (2003:199) tujuan penggunaan metode Role Playing sebagai berikut: 1) Belajar dengan berbuat 2) Belajar melalui peniruan 3) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yaitu suatu bagian dari penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di kelas dan bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas (Iskandar 2009 : 20). PTK selain bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, juga untuk kinerja guru dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain PTK bukan hanya bertujuan untuk mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan yang dihadapi, tetapi yang lebih penting adalah memberikan pemecahan berupa tindakan untuk mengatasi masalah. Dalam penelitian tindakan kelas terdapat partisipatif dan kolaboratif. Penelitian kolaboratif menentukan fokus strategi peningkatannya, singkatnya secara bersama-sama (1) menyusun rencana tindakan bersama-sama (2) bertindak (3) mengamati secara bersama-sama (4) melakukan refleksi bersama-sama, itulah empat pokok penelitian tindakan kelas (Suwarsih Madya ,2006:1).

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Syarifudin Azwar 2002:10). Konsep pokok penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin terdiri dari 4 komponen yaitu:(1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai siklus (Iskandar,2009:49).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui hasil observasi dapat diketahui bahwa pada saat pra siklus hasil belajar mata pelajaran PAI masih belum maksimal. Dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Apalagi pada materi larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina. Pada materi ini sebagian siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena materi bersifat cerita, maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa. Selama ini metode pembelajaran yang digunakan guru hanya ceramah dan tanya jawab, maka pembelajaran hanya monoton dan siswa menjadi bosan. Pada metode ini, kegiatan pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru dan kurang melibatkan aktifitas siswa. Guru hanya ceramah di depan kelas dan memberikan tugas serta beberapa pertanyaan kepada siswa. Penggunaan metode ini menyebabkan siswa lebih cepat mengantuk, bosan, dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran masih kurang dan hasil belajar menjadi rendah. Hal tersebut, merupakan pokok permasalahan yang terjadi sebelum pelaksanaan penelitian ini dilakukan.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode Role Playing. Metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Proses penerapan metode Role Playing dapat dimulai dengan menentukan materi pembelajaran yang akan diajarkan, menentukan sumber belajar, membuat skenario drama,

Dipublikasikan Oleh :

Musyawaharah Guru Pendidikan Agama Islam (MGMP)

Kabupaten Sambas

melaksanakan pertunjukan peran, dan evaluasi pemahaman siswa. Dengan metode ini berarti siswa berperan langsung dalam pembelajaran. Siswa berperan seperti kisah yang ada dalam materi pembelajaran. Sebagian siswa memerankan skenario yang dibuat oleh guru, dan siswa yang lainnya memperhatikan jalannya pertunjukan peran. Penerapan metode pembelajaran Role Playing diharapkan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Hasil belajar dan rata-rata nilai siswa juga diharapkan dapat meningkat dari sebelum metode ini dilakukan. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan Siklus II dalam mata pelajaran PAI materi larangan pergaulan bebas dan perbuatan Zina pada kelas X di SMA Negeri 1 Sajad diperoleh pembahasan sebagai berikut: a. Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran pada materi PAI tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina pada kelas X di SMA Negeri 1 Sajad menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sesudah pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Sajad

NO	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1	Andam Ramodani	70	70	70
2	Harma	77	60	60
3	Dian Vivianii	70	68	68
4	Eli Natasya	76	80	80
5	Fathur Rahmha	77	78	78
6	Hafni	70	78	78
7	Marana	76	85	85
8	Marsela	65	65	65
9	Masyitah	78	90	90
10	Meli	70	70	70
11	Mer. Syafrina	70	80	80
12	Misda	70	70	70
13	Muhammad Aiman	68	70	70
14	Muhammad Ihsan	70	70	70
15	Muhammad Saifien	70	80	80
16	Nurul Akma	80	85	85
17	Safika	76	90	90
18	Saprianda	77	85	85
19	Sofika	76	80	80
20	Yanti	68	75	75
21	Yovialiera	78	83	83
22	Zahara	60	70	70
23	Zulfikar	72	78	78
Nilai Rata-rata		72	76	81
Tuntas		10	14	19
Tidak Tuntas		13	9	4

Berdasarkan tabel diatas, hasil belajar siswa meningkat setiap pelaksanaan siklus. Peningkatan hasil belajar siswa juga mempengaruhi tingkat ketuntasan siswa. Tingkat ketuntasan mata pelajaran PAI siswa kelas X juga sudah meningkat. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Rekapitulasi Ketuntasan Siswa kelas X SMA Negeri 1 Sajad tiap siklus

Kreteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jlh siswa	%	Jlh siswa	%	Jlh siswa	%
Tuntas < 75	10	44%	14	61%	19	83%
Tidak Tuntas >75	13	56%	9	39%	4	17%
Jumlah	23	100%	23	100%	23	100%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pada proses pra siklus mata

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pada proses pra siklus mata pelajaran PAI kelas X di SMA Negeri 1 Sajad, setelah dievaluasi diperoleh hasil yang tidak memuaskan dimana 56% atau sebanyak 13 siswa tidak tuntas sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75, sedangkan yang nilainya diatas KKM hanya 44% atau sebanyak 10 siswa. Untuk itu diadakan perbaikan pembelajaran siklus I dengan menggunakan metode Role Playing. Hasil siklus I adalah 61% atau sebanyak 14 siswa tuntas dan 39% atau 9 siswa tidak tuntas. Hasil Belajar pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pra siklus ke siklus I, tetapi peningkatan ini belum seperti yang diharapkan yaitu diatas 70% dari jumlah siswa. Untuk mencapai indikator yang diharapkan maka dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Setelah dilakukan pembelajaran siklus II diperoleh hasil yang sudah memuaskan. Sebanyak 83% atau 19 siswa tuntas dan 17% atau 4 siswa tidak tuntas, ini menandakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus II telah berhasil. Indikator yang diharapkan sudah tercapai dengan baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sajad Tahun Pelajaran 2022/2023 ,maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI khususnya pada materi Larangan Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sajad Tahun Pelajaran 2022/2023.Hal ini bisa dilihat dari hasil peningkatan nilai dibawah ini. Kondisi awal (pra siklus) siswa yang nilainya diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sebanyak 10 siswa atau 44% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 13 siswa atau 56%. Pada siklus I siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 14 siswa atau 61% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 9 siswa atau 39%. Pada siklus II siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 19 siswa atau 83% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 4 siswa atau 17%. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum menggunakan metode Role Playing sebesar 72 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81.

REFERENSI

- Abuddin Nata. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media.
- Anissatul Mufarokah. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Sukses offset.
- Bahdin Nur Tanjung & H. Ardial. 2008. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana
- Basyiruddin Usman. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta : Ciputat Press
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV.Penerbit J-ART
- Hasan Basri. 2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung : CV.Pustaka Setia
- Hasbullah. 1994. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press
- Hisyam Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Gaung Persada
- Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Pakem Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan*. Semarang : Rasail Media Group
- Kartono. 1995. *Psikologi Umum*. Bandung : Mandar Maju
- Lexy J.Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2003. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Ramayulis. 2001. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Kalam Mulia
- Rohmat. 2000. *Pengantar Media Pembelajaran*. Surakarta : STAIN Surakarta
- Sardiman. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rajawali
- Siti Habibatin. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta :Grafindo Persada.
- Slameto. 1998. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Sudjana. 2010. *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta : Grafindo Persada
- Suharsimi Ari Kunto. 2006. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.