

---

**Implementasi Model Pembelajaran *Role Play* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI SMK Budi Utomo Perak****Iin Baroroh Maarif, Hidayatur Rohmah, Tommy Zulkurnain\***

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

\*Email: [tommy.zulkurnain@gmail.com](mailto:tommy.zulkurnain@gmail.com)

---

**ABSTRACT**

*This research aims to determine whether the role play learning model can improve PAI learning outcomes and the learning activity of class XI TKJ ACP students at Budi Utomo Perak Vocational School. This research is classroom action research. This type of research uses descriptive qualitative and quantitative methods because this research was carried out with the aim of obtaining learning outcomes and student activity using the role play learning model. This research model refers to the Kemmis and Mc Taggart PTK model. Before using the role play learning model, student learning outcomes were below the KKM, as well as a lack of student activity and enthusiasm when participating in class learning. In this case, learning improvements are carried out. To get a solution. This research was conducted at Budi Utomo Perak Vocational School for the 2023/2024 academic year on class XI TKJ ACP students. The results of the research on students who completed cycle I were 68.42%. After making learning improvements in cycle II with a percentage of 84.21%. Meanwhile, student activity in cycle I was 69%, and cycle II was 81%. From the results of this research, it can be concluded that the use of the role play learning model can improve learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) subjects and the learning activity of class XI TKJ ACP SMK Budi Utomo Perak students.*

**Keywords:** *Role Play learning model, PAI, Learning Outcomes, Learning Activeness*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran role play dapat meningkatkan hasil belajar PAI dan keaktifan belajar siswa kelas XI TKJ ACP SMK Budi Utomo Perak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Jenis penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif karena penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui hasil belajar dan keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran role play. Model penelitian ini merujuk pada PTK model Kemmis dan Mc Taggart. Sebelum penggunaan model pembelajaran role play terlihat hasil belajar siswa di bawah KKM, serta kurangnya keaktifan dan semangat siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas. Dalam hal ini dilakukan perbaikan pembelajaran untuk mendapatkan solusinya. Penelitian ini dilakukan di SMK Budi Utomo Perak Tahun Pelajaran 2023/2024 pada siswa kelas XI TKJ ACP. Hasil penelitian pada siswa yang tuntas di siklus I dengan persentase 68,42%. Setelah melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II meningkat dengan persentase 84,21%. Sedangkan keaktifan siswa pada siklus I dengan persentase 69%, dan siklus II meningkat dengan persentase 81%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran role play dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan keaktifan belajar siswa kelas XI TKJ ACP SMK Budi Utomo Perak.*

**Kata Kunci:** *Model Pembelajaran Role Play, PAI, Hasil Belajar, Keaktifan Belajar*

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al. 2022).

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hidup. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimana pun ia berada serta dalam keadaan bagaimanapun. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul - betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Di samping untuk memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik, pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) baik fisik, mental maupun spiritual.

Salah satu hal yang memegang peranan penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa (Riyana 2019).

Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik maka guru harus profesional dalam membentuk kompetensi peserta didik sesuai dengan karakteristik individual masing-masing. Guru juga harus menyenangkan bukan hanya untuk peserta didik, tetapi juga bagi dirinya sendiri. Artinya, belajar dan pembelajaran harus menjadi makanan pokok sehari-hari, harus dicintai, agar dapat membentuk dan membangkitkan rasa cinta dan nafsu belajar bagi peserta didik (Mulyasa 2013).

Guna mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Dengan demikian pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik sehingga tumbuh minat untuk belajar.

Persoalannya sekarang adalah bagaimana menentukan dan memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa secara aktif dan mandiri. Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan metode yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan metode tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Metode belajar *role play* merupakan salah satu metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Metode *role play* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan (Komalasari 2013). Metode belajar *role play* memiliki kedudukan yang cukup efisien untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam kelas agar tercipta suasana kelas yang penuh dengan kebersamaan, keaktifan, dan menyenangkan.

Mata pelajaran PAI ( Pendidikan Agama Islam ) merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Hal ini terjadi karena kelebihan pendidikan tentang Agama Islam yang dimulai dari sejak dini di lingkungan keluarga dan masyarakat sangat penting. Mata pelajaran ini juga di ajarkan di SMK Budi Utomo Perak dengan banyak menerapkan berbagai metode pembelajaran seperti metode ceramah, metode demonstrasi, metode tanya jawab dan lain – lain termasuk metode *role play*. Dari berbagai metode yang telah dilaksanakan di SMK Budi Utomo Perak, metode pembelajaran *role play* masih jarang dipilih karena dalam pelaksanaannya banyak para guru yang belum mampu melaksanakan metode belajar *role play* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas merupakan gambaran betapa pentingnya menciptakan belajar siswa yang aktif dan menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada siswa SMK Budi Utomo Perak pada mata pelajaran PAI. Sehingga penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas mengenai “Implementasi Model Pembelajaran *Role Play* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI SMK Budi Utomo Perak”.

## METODE PENELITIAN

### Prosedur Penelitian

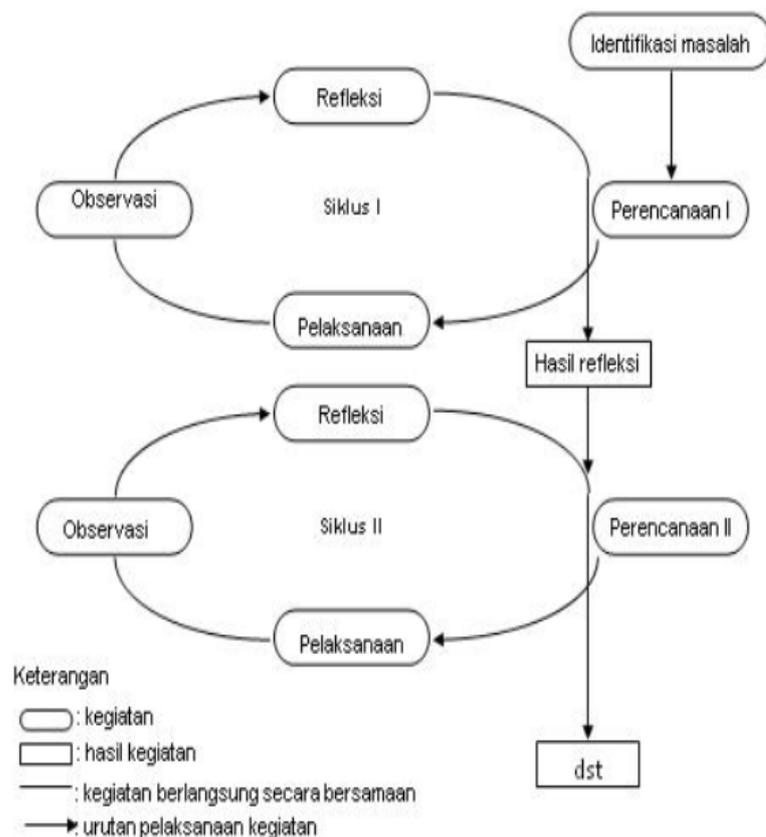
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas / *Classroom Action Research* (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memiliki tujuan meningkatkan praktik pembelajaran secara keterkaitan, dimana pada dasarnya tidak terpisahkan dari terlaksananya misi profesional pendidikan yang menjadi tanggung jawab guru. PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti bekerja sama dengan guru dikelas atau sekolah mengajar dengan menekankan pada peningkatan proses dan praktik belajar (Sumadayo 2013). Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart, yaitu berbentuk dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi) (Hufad 2009). Adapun prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat melalui skema pada gambar 1. Jenis penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

### Setting Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI TKJ ACP SMK Budi Utomo Perak, dengan jumlah siswa 19, yang beralamat di Desa Gadingmangu, Kecamatan Perak, Kabupaten Jombang. Prosedur penelitian, peneliti menggunakan observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi dan tes tertulis. Lembar observasi digunakan sebagai pedoman pengamatan keaktifan belajar siswa. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis, dalam artian faktor-faktor yang akan diamati sudah tersaji dalam lembar observasi dan diatur sesuai dengan kategorinya (Arikunto 2021). Lembar observasi keaktifan siswa menggunakan skala pengukuran Guttman. Skala Guttman memiliki dua macam skor, yaitu skor 1 dan skor 0. Skor 1 manandakan bahwa seorang siswa telah menunjukkan keaktifan belajarnya sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Sedangkan skala 0 menunjukkan bahwa seorang siswa tidak menunjukkan keaktifan belajarnya sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Tes tertulis digunakan untuk mengetahui penguasaan materi oleh siswa. Tes ini berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal.



**Gambar 1.** Desain PTK Model Kemmis dan McTaggart

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah langkah yang paling penting dalam suatu penelitian. Pada langkah ini hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dirumuskan. Setelah semua data yang ada terkumpul, maka untuk mendeskripsikan data penelitian dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

a. Analisis Hasil Belajar

Siswa dinyatakan tuntas belajar bila telah mencapai hasil / nilai sesuai KKM 85 untuk mata pelajaran PAI. Hasil nilai masing – masing siswa secara individu dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Afandi and Dkk 2013).

$$\text{Nilai} = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

n = Skor yang diperoleh tiap siswa

N = Jumlah seluruh skor

Nilai rata-rata Kelas

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata (mean)

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya subjek

b. Ketuntasan Belajar

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas. Berikut merupakan rumus mencari ketuntasan belajar siswa adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase ketuntasan belajar

F : Jumlah siswa yang tuntas

N : Jumlah seluruh siswa

c. Keaktifan Siswa

Sedangkan untuk menghitung presentase keberhasilan dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, rumusnya sebagai berikut :

$$\frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan : %

$\sum x$  = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria persentase keberhasilan :

75% - 100% dinyatakan sangat berhasil

51% - 75% dinyatakan berhasil

26% -50% dinyatakan kurang berhasil

0% - 25% dinyatakan tidak berhasil

### **Indikator Keberhasilan**

Melalui model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI TKJ ACP peserta didik di SMK Budi Utomo Perak, dengan indikator keberhasilan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Indikator Keberhasilan

<b>Indikator</b>	<b>Nomerator</b>	<b>Demerator</b>	<b>Target Keberhasilan</b>
<b>Nilai Siswa</b>	Jumlah siswa dengan nilai tuntas	Jumlah seluruh siswa yang mengikuti ujian	$\geq 75\%$
<b>Keaktifan</b>	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimal	$\geq 75\%$

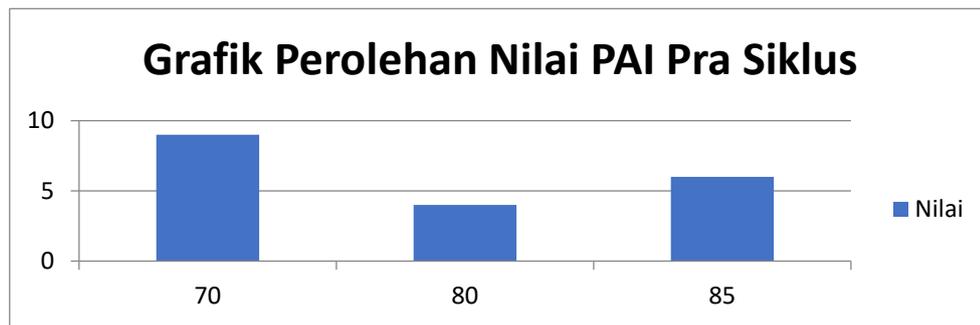
## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penerapan metode *role play* dalam pembelajaran PAI memberikan pengaruh pada hasil belajar dan keaktifan siswa, hal ini dapat diketahui berdasarkan dari tes hasil belajar siswa dan tes keaktifan siswa melalui 2 siklus yang telah diterapkan oleh peneliti. Metode *role play* sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan dirinya juga perilaku orang lain (Masitoh and Dewi 2009). Adapun langkah-langkah penerapan metode *role play* ini yang perlu dilakukan agar metode ini dapat berlangsung dengan baik antara lain (Uno 2011):

- a. Pemanasan  
Pemanasan bisa diartikan dengan memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan oleh mereka. Guru menjelaskan beberapa watak pelaku dan kondisi cerita sampai semua siswa paham cerita yang akan mereka bawakan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan sesuatu hal yang yang bagi semua orang perlu untuk menguasainya.
- b. Memilih Pemain  
Memilih pemain bisa dilakukan oleh guru, yakni menunjuk langsung peserta didik maupun dengan membentuk kelompok.
- c. Menata panggung  
Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang akan diperlukan. Penataan panggung dapat dilakukan secara sederhana, seperti membahas skenario yang menggambarkan urutan permainan peran yaitu siapa dulu yang muncul, dan diikuti seterusnya.
- d. Guru menunjuk pendidik sebagai pengamat  
Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Meski demikian, penting dicatat bahwa pengamat di sini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.
- e. Permainan *role play* dimulai  
Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.
- f. Guru dan peserta didik mendiskusikan permainan  
Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta berganti peran. Atau bahkan alur cerita akan sedikit berubah (non historis). Apapun hasilnya diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.
- g. Pembahasan diskusi dan evaluasi  
Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita. Karena saat peran dimainkan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai seorang pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini menjadi bahan diskusi.
- h. Guru dan siswa diajak berbagi pengalaman  
Guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut.

### **Hasil Tes Pra Siklus**

Peneliti terlebih dahulu mengobservasi siswa dikelas XI TKJ ACP SMK Budi Utomo Perak dengan mengajarkan pembelajaran PAI pokok materi pengurusan jenazah menggunakan metode ceramah sebelum menerapkan metode *role play*. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data berupa posttest, berikut ini hasil pengolahan data pra siklus:



**Gambar 2.** Grafik Perolehan Nilai PAI Pra Siklus

**Tabel 2.** Hasil Observasi keaktifan siswa Pra Siklus

No.	Aspek yang di Observasi	Jumlah Skor
1	Memperhatikan penjelasan guru	10
2	Mengikuti diskusi kelompok	4
3	Mendemonstrasikan hasil belajar kelompok yang telah dilakukan	1
4	Mengajukan dan menjawab pertanyaan dari guru	4
5	nMelakukan kegiatan mengerjakan soal	19
<b>Skor Total</b>		<b>38</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>95</b>
<b>Persentase</b>		<b>40%</b>

Berdasarkan pada gambar 2 menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode ceramah tanpa model pembelajaran *role play* pada pembelajaran PAI dapat diketahui bahwa:

- Sebanyak 9 siswamemperoleh nilai 70 dengan presentase 47,37%
- Sebanyak 4 siswa memperoleh nilai 80 dengan presentase 21,05%
- Sebanyak 6 siswa memperoleh nilai 85 dengan presentase 31,58%

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebanyak 6 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, artinya hanya 6 siswa yang dinyatakan tuntas. Dan sebanyak 13 siswa memperoleh nilai di bawah KKM, yang artinya 13 siswa dinyatakan tidak tuntas dalam pembelajaran PAI pada awal pembelajaran (pra siklus).

Peneliti juga mengumpulkan perolehan data terkait observasi keaktifan siswa pada tabel 2.

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran pra siklus siswa yaitu:

- Siswa belum maksimal dalam memperhatikan penjelasan guru
- Tidak bersemangat untuk mengikuti diskusi kelompok dan mendemostrasikan hasil belajar kelompoknya
- Masih sedikit yang mengajukan dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Presentase keberhasilan siswa adalah sebagai berikut:

$$\frac{\sum X}{N} \times 100 \% = \frac{38}{95} \times 100\% = 40 \%$$

Berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, maka presentase keaktifan siswa pada tahap pra siklus adalah 40% dapat dikatakan *belum berhasil*.

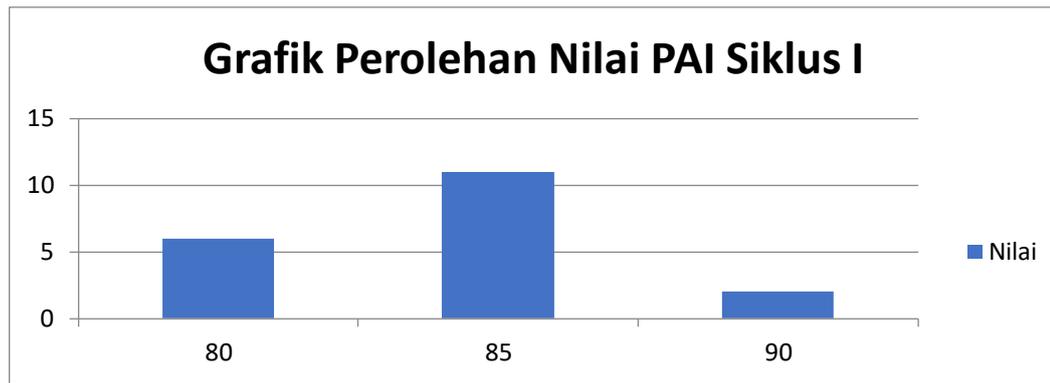
Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran PAI pada Pra Siklus dapat diketahui bahwa:

- Hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 31,58 %
- Keberhasilan dalam aktivitas siswa dalam pembelajaran PAI yaitu sebesar 40%

Perolehan data tersebut dikategorikan *belum berhasil* karena belum mencapai target yang telah ditentukan dalam kriteria keberhasilan. Sehingga akan diadakan perbaikan pembelajaran pada tahap selanjutnya yakni siklus I.

### Hasil Tes Siklus I

Pada siklus ini peneliti melakukan perbaikan pembelajaran yaitu melaksanakan pembelajaran PAI pada materi Pengurusan Jenazah dengan menggunakan model pembelajaran *role play*. Berikut merupakan grafik hasil tes PAI pada siklus I:



**Gambar 3.** Grafik Perolehan Nilai PAI Siklus I

**Tabel 3.** Observasi keaktifan siswa siklus I

No.	Aspek yang diobservasi	Jumlah Skor
1	Memperhatikan penjelasan guru	16
2	Mengikuti diskusi kelompok	16
3	Mendemonstrasikan hasil belajar kelompok yang telah dilakukan	6
4	Mengajukan dan menjawab pertanyaan dari guru	9
<b>Skor Total</b>		<b>66</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>95</b>
<b>Persentase</b>		<b>69%</b>

Berdasarkan pada gambar 3 dapat diketahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *role play* pada mata pelajaran PAI menunjukkan:

- Sebanyak 6 siswa memperoleh nilai 80,
- Sebanyak 11 siswa memperoleh nilai 85,
- Sebanyak 2 siswa memperoleh nilai 90.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebanyak 13 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, artinya 13 anak yang dinyatakan tuntas. Dan sebanyak 6 siswa memperoleh nilai di bawah KKM, yang artinya 6 siswa dinyatakan tidak tuntas dalam pembelajaran pada pembelajaran siklus I.

Berdasarkan pada hasil pembelajaran Siklus I di atas dapat diketahui bahwa:

- Ketuntasan belajar siswa pada Siklus I hanya 68,42%
- Siswa yang belum tuntas pada Siklus I mencapai 31,58%

Berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, maka persentase aktivitas siswa pada pembelajaran tahap siklus I sesuai tabel 3 diperoleh 69% yang berarti belum berhasil.

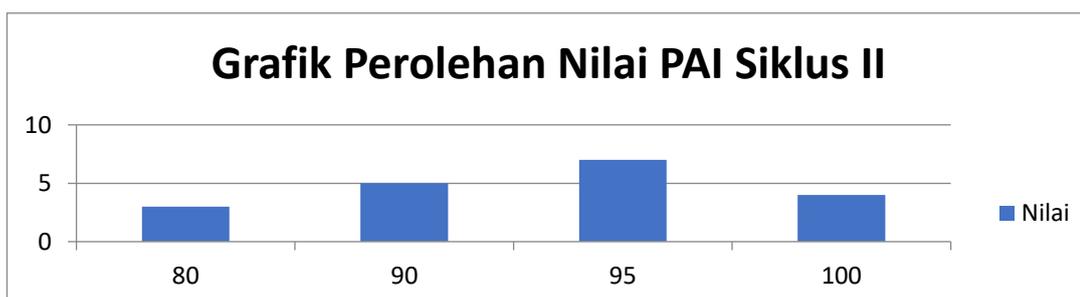
Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran PAI yaitu:

- Siklus I dapat diketahui bahwa hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 68,42%.
- Keberhasilan dalam aktivitas siswa dalam pembelajaran PAI yaitu sebesar 69%.

Perolehan data tersebut dikategorikan belum berhasil karena belum mencapai target yang telah ditentukan dalam kriteria keberhasilan. Sehingga akan diadakan perbaikan pada tahap selanjutnya yaitu Siklus II.

### Hasil Tes Siklus II

Pada siklus II ini peneliti melakukan perbaikan pembelajaran yaitu melaksanakan pembelajaran PAI pada materi Pengurusan Jenazah dengan model pembelajaran *role play*. Berikut ini grafik hasil tes PAI pada Siklus II.



**Gambar 4.** Grafik Perolehan Nilai PAI Siklus II

**Tabel 4.** Observasi Keaktifan Siswa Siklus II

No	Aspek yang diobservasi	Jumlah Skor
1	Memperhatikan penjelasan guru	17
2	Mengikuti diskusi kelompok	17
3	Mendemonstrasikan hasil belajar kelompok yang telah dilakukan	13
4	Mengajukan dan menjawab pertanyaan dari guru	11
5	Melakukan kegiatan mengerjakan soal	19
<b>Skor Total</b>		<b>77</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>95</b>
<b>Persentase</b>		<b>81%</b>

Berdasarkan pada gambar menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Play* diperoleh:

- Sebanyak 3 siswa memperoleh nilai 80,
- Sebanyak 5 siswa memperoleh nilai 90,
- Sebanyak 7 siswa memperoleh nilai 95,
- Sebanyak 4 siswa memperoleh nilai 100.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebanyak 16 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, artinya 16 anak yang dinyatakan tuntas. Dan sebanyak 3 siswa memperoleh nilai di bawah KKM, yang artinya 3 siswa dinyatakan tidak tuntas pada pembelajaran siklus II.

Berdasarkan pada hasil pembelajaran Siklus II di atas dapat diketahui bahwa:

- Ketuntasan belajar siswa sebesar 84,21%
- Yang belum tuntas mencapai 15.79%

Berikut merupakan hasil aktivitas siswa pada pembelajaran Siklus II:

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II mengalami perubahan atau peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Sebagian besar siswa sudah menunjukkan peningkatan terlihat dari aspek yang dinilai (yaitu poin 1, 2, 3, 4 dan 5) mendapat skor tinggi. Dari data tersebut, persentase keberhasilan siswa dihitung sebagai berikut:

$$\frac{\sum X}{N} \times 100 \%$$

$$\frac{77}{95} \times 100\%$$

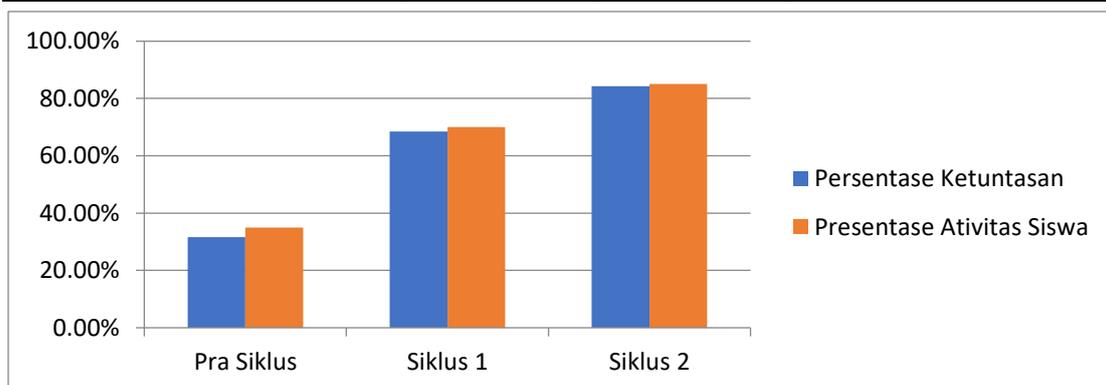
$$= 81\%$$

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan peneliti dengan perolehan data tersebut diatas dapat dikatakan bahwa metode *role play* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, untuk itu peneliti akan menyajikan perolehan data perbandingan dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

**Tabel 5.** Perbandingan Persentase Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Komponen Pemanding	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Persentase ketuntasan (%)	31,58%	68,42%	84,21%
Persentase aktivitas siswa (%)	40%	69%	81%



**Gambar 5.** Grafik Perbandingan Persentase Keberhasilan Pembelajaran PAI pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 5 menunjukkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan, yaitu:

- a. Sebelum dilakukan tindakan (pra siklus) ketuntasan belajar siswa hanya 31,58 %, kemudian dilakukan tindakan perbaikan pada siklus I, di mana pada siklus I ketuntasan belajar sebesar 68,42%, terjadi peningkatan sebesar 36,84 %.
- b. Setelah dilanjutkan pada pembelajaran siklus II, persentase ketuntasan belajar sebesar 84,21%, dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 15,79%.
- c. Persentase keaktifan siswa pada pra siklus sebesar 40% dan pada siklus I sebesar 69%, pada tahap ini mengalami peningkatan sebesar 29%.
- d. Pada siklus II memperoleh persentase sebesar 81%, mengalami peningkatan sebesar 12% setelah menggunakan model pembelajaran role play.
- e. Berdasarkan data-data persentase ketuntasan belajar siswa dan persentase keaktifan siswa yang telah diperoleh, perbaikan pada siklus II ini dinyatakan telah berhasil mencapai target sesuai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Maka penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembelajaran pada tahapan siklus I dan siklus II, pada mata pelajaran PAI di kelas kelas XI TJK ACP SMK Budi Utomo Perak, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role play*. Peningkatan hasil belajar siswa dapat ditunjukkan sebagai berikut:

- a. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa  
Berdasarkan hasil pembelajaran siklus I persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 68,42%, dan siswa yang belum tuntas pada siklus I mencapai 31,58%. Sedangkan hasil pembelajaran siklus II persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 84,21%, dan siswa yang belum tuntas pada Siklus II mencapai 15,79%. Hal tersebut mengalami kenaikan sebesar 15,79%.
- b. Peningkatan Keaktifan Siswa  
Berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, maka persentase keaktifan siswa pada pembelajaran tahap siklus I diperoleh 69% yang berarti *belum berhasil*. Kemudian pada siklus II persentase keaktifan siswa sebesar 81%, dalam hal ini mengalami kenaikan sebesar 12%.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Afandi, Muhammad, and Dkk. 2013. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 3rd ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hufad, Achmad. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Masitoh, and Laksimi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama.
- Mulyasa, E. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahman, Abd et al. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1): 1–8.
- Riyana, Cepi. 2019. *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sumadayo, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uno, Hamzzah B. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.