



Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam

The Effect of Implementing the Role-Playing Learning Model on Student Learning Achievement in Islamic Religious Education Lessons

Samsul Latif^{1*}, Asep Tutun Usman², Acep Rahmat³

^{1,2,3}Pendidikan Agama Islam, FPIK, Universitas Garut

Email : samsullatifspd@gmail.com^{1*}, astoen.oesman@gmail.com², aceprahmat@uniga.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 17-09-2025

Revised : 19-09-2025

Accepted : 22-09-2025

Published : 24-09-2025

Abstract

This study aims to analyze the effect of the role-playing learning model on student learning achievement in Islamic Religious Education (PAI) subjects in grade VI of elementary school. The background of this study is based on the importance of implementing innovative learning methods to improve students' understanding and interest in learning, especially in subjects that require an understanding of moral and religious values. The role-playing learning model was chosen because this method is believed to be able to increase student involvement in the learning process through direct experience, social interaction, and the appreciation of the values taught. This study uses a quantitative approach with an experimental method. The research design used is a nonequivalent control group design, where there are two groups, namely the experimental class that received learning with the role-playing model and the control class that received conventional methods. The research sample was grade VI of elementary school students selected using a purposive sampling technique. Data were collected through learning achievement tests given before (pre-test) and after (post-test) the treatment, and analyzed using statistical tests paired sample t-test and independent sample t-test to see differences in learning outcomes between groups. The results showed that there were significant differences between the learning achievements of students taught with the role-playing model and those taught with conventional methods. The average post-test scores of students in the experimental class were higher than those in the control class, indicating that the implementation of the role-playing model had a positive impact on student understanding and achievement in Islamic Religious Education. Furthermore, this model also increased student active participation and learning motivation. Based on these findings, educators are advised to implement the role-playing learning model in Islamic Religious Education (PAI) learning, especially in materials that require in-depth conceptual understanding and the reinforcement of character values. This study also recommends further studies with a broader scope, such as the model's influence on students' affective aspects and social skills.

Keywords: *Learning Model, Learning Achievement, Islamic Religious Education*



Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VI SD. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya penerapan metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman nilai-nilai moral dan keagamaan. Model pembelajaran bermain peran dipilih karena metode ini diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan penghayatan nilai-nilai yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model bermain peran dan kelas kontrol yang dengan metode konvensional. Sampel penelitian adalah siswa kelas VI SD yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes prestasi belajar yang diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) perlakuan, serta dianalisis menggunakan uji statistik paired sample t-test dan independent sample t-test untuk melihat perbedaan hasil belajar antar kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang diajar dengan model bermain peran dan yang diajar dengan metode konvensional. Rata-rata nilai post-test siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa penerapan model bermain peran memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, model ini juga meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan temuan ini, disarankan kepada para pendidik untuk menerapkan model pembelajaran bermain peran dalam proses pembelajaran PAI, terutama dalam materi yang memerlukan pemahaman konsep secara mendalam dan penguatan nilai-nilai karakter. Penelitian ini juga merekomendasikan studi lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, seperti pengaruh model ini terhadap aspek afektif dan keterampilan sosial siswa.

Keywords : Model Pembelajaran, Prestasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Persoalan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan tingkat dasar, dan proses pembelajaran. Kebanyakan dalam proses pembelajaran peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan diarahkan untuk menghafal informasi. Pemikiran anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi yang diingat itu untuk menghubungkannya dengan kehidupannya sehari-hari (*Latifsyah, 2013*).

Masalah besar yang dihadapi oleh pendidikan nasional, antara lain persoalan mutu, relevansi dan efektivitas pendidikan. Masalah-masalah ini menimbulkan keresahan pada masyarakat yang sering kali terdengar dalam diskusi-diskusi, seminar-seminar, lokakarya, dan terbaca dalam surat kabar, majalah-majalah, jurnal-jurnal, dan sebagainya. Keresahan tersebut (bahwa pendidikan kita masih rendah mutunya, kurang relevansinya dengan kebutuhan pembangunan, kurang efektif dan efisien pelaksanaannya) harus segera ditanggapi secara serius dan dipecahkan secara komprehensif dan terpadu demi suksesnya pendidikan yang juga berarti pembangunan bangsa.



Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi yang syarat dengan muatan nilai. Dalam konteks NKRI yang notabene mayoritas masyarakatnya memeluk agama Islam, seharusnya PAI mendasari pendidikan-pendidikan lain serta menjadi core/inti dan primadona bagi masyarakat, orang tua dan peserta didik. Mata pelajaran PAI juga sebaiknya mendapat waktu yang proporsional, bukan hanya di madrasah atau sekolah-sekolah yang bernuansa Islam, tetapi di sekolah umum. Demikian pula halnya dalam peningkatan mutu pendidikan, PAI harus dijadikan tolok ukur dalam membentuk watak dan kepribadian peserta didik serta membangun moral bangsa (*nation character building*).

Percepatan arus informasi, globalisasi, dan krisis multidimensional telah mempengaruhi berbagai dimensi kehidupan dan kualitas sumber daya manusia (SDM), termasuk semakin terkikisnya nilai-nilai Islam pada sebagian masyarakat. Hal tersebut terjadi ketika masyarakat didikte untuk memasuki "kehampaan spiritual" yang membuatnya terasing dari diri, lingkungan, dan nilai-nilai agama yang dianutnya. Senada dengan ayat Al Qur'an Surat Ali Imran ayat 104 diatas yang jelas mengharuskan suatu golongan yang berwenang untuk mengarahkan manusia kepada hal yang lebih baik dan menjauhi hal hal yang buruk.

Keadaan demikian merupakan tantangan bagi pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI), karena kebangkrutan moral berkaitan dengan kegagalan sistem pendidikan termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah/madrasah. Sehubungan dengan hal tersebut, Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah seharusnya diletakkan pada posisi bukan untuk menolak perubahan, kemajuan, dan pembaruan yang datang dari dunia barat, tetapi bagaimana memelihara hal lama yang baik dan mengambil hal-hal baru yang lebih baik agar mampu membawa umat pada kemajuan dan pembaruan yang bermaslahat (*Majid, Abdul, 2014:1-5*).

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, maka seorang Guru perlu memiliki berbagai macam keterampilan pembelajaran, salahsatunya berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran tersebut akan mempengaruhi minat belajar, keaktifan, daya pikir dan ketercapaian prestasi belajar peserta didik. Maka dari itu, seorang Guru harus memiliki pengetahuan yang memadai berkenaan tentang konsep dan aplikasi model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (*PSamsulsa, Donni Juni, 2015:150*). Namun juga, terdapat sejumlah pertimbangan yang mesti dipikirkan Guru terkait dengan pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dan ini telah tercantum dalam Qur'an mengenai pemilihan atau penggunaan cara yang baik dalam memberikan pengajaran, Q.S An – Nahl Ayat 125:

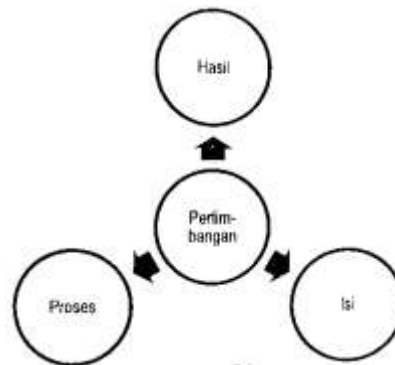
أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“serulah (manusia) kepada jalan tuhan-Mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya tuhan-Mu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.



Beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan tersebut disesuaikan dengan pertanyaan apa yang akan dititikberatkan dalam pembelajaran (apakah *outcome*, *content* atau *process*).

Gambar 1. Titik Fokus Model Pembelajaran



Terkait dengan pemilihan model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran bermain peran yang menitikberatkan terhadap *content* (isi/materi), yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik memahami nilai – nilai sosial dan moral melalui serangkaian perilaku. Model pembelajaran bermain peran dikembangkan untuk membantu peserta didik agar mampu mengumpulkan, mengorganisasikan, menganalisis, serta menyajikan alternative solusi atas berbagai isu yang berkembang terkait dengan permasalahan moral dan sosial, empati terhadap orang lain, serta sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan sosial (P. Samsulsa, Donni Juni, 2015:155).

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dipelopori Oleh George Shaftel yang memiliki asumsi bahwa dengan bermain peran, siswa akan mendapatkan dorongan untuk mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata.

Model ini merupakan salah satu langkah agar pelajaran di dalam kelas menyenangkan, tidak membosankan dan materi yang diambil dalam penelitian ini adalah hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, sehingga model *role playing* adalah model pembelajaran yang tepat untuk penerapan dalam materi tersebut. Dan model ini juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan terlihat lebih aktif dan mereka akan merasa bersemangat saat pelajaran Pendidikan Agama Islam (Rofiq Ainur dan Mashuri Imam, 2021:5).

Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk mempengaruhi kegiatan-kegiatan siswa dalam belajar, serta untuk membangkitkan minat belajar siswa. Sehingga dengan tahapan tersebut, prestasi belajar yang menjadi tujuan dalam proses belajar mengajar juga akan tercapai (Rosyid, dkk, 2019:19).

Prestasi yang menjadi hasil akhir dari sebuah kegiatan pembelajaran, baik prestasi itu berbentuk Sikap, nilai pengetahuan atau keterampilan/pengamalan, tentunya menjadi tolak ukur pencapaian peserta didik dan sebagai bentuk hasil dari pendidikam. Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai seseorang (siswa) yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat sebagai ukuran tingkat



keberhasilan siswa dengan standarisasi yang telah ditetapkan dan menjadi kesempurnaan bagi siswa, baik dalam berpikir maupun berbuat (*Rosyid, dkk. 2019*).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pendekatan metodologi kuantitatif eksperimen. Peneliti menggunakan metode eksperimen ini adalah dari latar belakang masalah penelitian yang akan menguji hubungan sebab akibat antara variabel X dan variabel Y, kemudian peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel X ke variabel Y dengan metode yang peneliti gunakan. Begitu pula bahwasanya metode penelitian eksperimen tujuannya untuk melakukan perbandingan suatu sebab akibat perlakuan tertentu dengan suatu perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali (*Sugiyono 2015:107*). Selain itu menurut *Gay* penelitian eksperimen menjadi satu-satunya metode penelitian dalam menguji hipotesis yang berhubungan dengan kausalitas/sebab akibat dengan benar.

1. Persiapan/Perencanaan

Meliputi penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran model *role play* (bermain peran) yang meliputi; Membuat skenario proses pembelajaran, Menetapkan kelas penelitian, Menetapkan jumlah siklus dan Mempersiapkan waktu dimulai penelitian

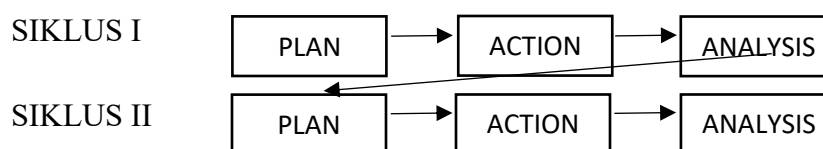
2. Pelaksanaan

Sebelum pelaksanaan tindakan, terlebih dahulu siswa diberi penjelasan dan tahapan yang telah disiapkan tentang pembelajaran model bermain peran kepada siswa. Tahap pelaksanaan penelitian meliputi; Pendahuluan, Kegiatan inti dan Penutup (evaluasi).

3. Analisis

Berusaha memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam pelaksanaan model pembelajaran. Dimana perlu adanya pembahasan antara siklus-siklus tersebut untuk dapat menentukan kesimpulan atau hasil dari penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus, siklus pertama terdiri dari 1 kali pertemuan, siklus kedua terdiri dari 1 kali pertemuan. Setelah ulangan harian I dilaksanakan analisis dari pembelajaran yang telah berlangsung dengan melibatkan pelaksanaan siklus I, jika terdapat kekurangan dalam pelaksanaan model pembelajaran *role play* (bermain peran) akan diperbaiki pada siklus II.

Gambar 2. Siklus pelaksanaan model pembelajaran



Populasi & Sampel

Istilah Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (*Sugiyono, 2015:117*). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas VI SDN 1 Sindangsari yang berjumlah 41 orang, yang telah



dituangkan dalam Tabel 2 Di atas.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul – betul representatif (mewakili) (Sugiyono, 2015:118). Teknik sampling atau teknik pengambilan sampel yang akan digunakan oleh peneliti adalah *Nonprobability sampling* dengan desain *Sampling kuota*. Sampling kuota adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan (Sugiyono, 2015:124).

Jenis Dan Sumber Data

Jenis dan sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Penelitian ini menggunakan jenis data primer yang akan bersumber dari responden, dalam hal ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 1 Sindangsari. Sedangkan untuk data penunjangnya peneliti menggunakan data sekunder yang akan bersumber dari dokumen-dokumen yang dipublikasikan oleh lembaga sekolah SDN 1 Sindangsari yang terkait dengan variabel penelitian.

1. Data Primer

Data yang didapatkan secara langsung dari objek penelitian. Data primer ini dapat diperoleh secara langsung dari 41 orang siswa kelas VI SDN 1 Sindangsari Cigedug Kabupaten Garut.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh secara tidak langsung atau kebalikan dari data primer. Kita bisa mendapatkan dari studi pustaka yang berupa buku, referensi dan dokumentasi yang telah dipublikasi atau hasil pengamatan penelitian yang berfungsi untuk melengkapi data primer melalui teknik studi pustaka dan dokumentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun untuk teknik pengumpulan data, peneliti memilih menggunakan angket, dokumentasi dan observasi nonpartisipan. Angket yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:199). Kemudian dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumen yang berbentuk gambar, seperti foto – foto peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan observasi nonpartisipan merupakan teknik pengumpulan data yang dimana peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen (Sugiyono, 2015:204).

Instrumen Penelitian

Dari Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan dengan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian ini adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2015:148). Dan instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket.

Angket merupakan instrumen penelitian utama yang akan digunakan peneliti untuk memperoleh data mengenai prestasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Sindangsari sebelum dan setelah diberi perlakuan. Angket ini berupa 10 butir daftar pernyataan tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap



prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan 10 butir pernyataan tentang prestasi belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan. Untuk mengukur prestasi belajar siswa peneliti menggunakan *Skala Likert*.

Teknik Analisis Data

Kegiatan analisis data adalah mengkoordinasikan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi dan berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2017). Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data adalah sebagai berikut :

1. Uji Validitas Penelitian

Validitas menurut Sugiyono (2018:267), merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Validitas juga merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

2. Uji Realibilitas Penelitian

Reliabilitas berhubungan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Dalam perspektif positivistik (kuantitatif), suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam objek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda (Sugiyono, 2017).

Pengajuan Hipotesis

Menurut Agus Muhammad Rahmat (Arikunto, 2009 : 98), korelasi adalah analisa yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel (X) pengaruh komunikasi interpersonal dan (Y) motivasi belajar siswa, uji korelasi yang digunakan adalah korelasi rank spearman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, responden diambil sesuai judul penelitian ini, yaitu siswa kelas VI SDN 1 Sindangsari yang berjumlah 41 orang. Namun dalam mengumpulkan data serta untuk melakukan eksperimen siswa diambil 40 orang, karena dianggap sudah representative untuk memenuhi responden penelitian yang dilakukan. Mengingat bahwasanya peneliti juga menggunakan teknik sampling kuota dalam penelitian ini, yang mana sample tersebut mengambil responden sesuai kebutuhan peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Responden diatas terdiri dari 17 orang laki-laki dan 23 orang perempuan, dengan rentang usia mayoritas 12 tahun, berkepribadian baik, berbahasa sehari-hari bahasa Sunda, mayoritas hobi/kegemaran membaca (untuk siswa perempuan) dan sepakbola (untuk siswa laki-laki).

Kebanyakan mereka hanya mendengarkan dan menulis apa yang disuruh oleh Guru tanpa memahami dan mendalami pelajaran yang telah diberikan. Belajar tidak serius, tidak semangat, mengantuk dan hanya berharap bel istirahat berbunyi. Keadaan mereka Di kelas lesu, kurang gairah



dan tidak berkonsentrasi. Sehingga sikap itu semua, menjadikan penghambat kurangnya pemahaman mereka terhadap materi yang telah mereka dengarkan dan tulis. Ditambah dengan tidak mengerjakan PR yang ditugaskan oleh Guru dengan alasan belum tahu, malas, lupa dan alasan lainnya.

Dengan kondisi tersebut, mereka memerlukan suatu solusi dasar untuk mendapatkan perubahan yang mampu mereka lakukan di usia nya yang dikategorikan anak-anak. Sebagai umat islam yang baik, nilai – nilai agama haruslah dipahami dan dilakukan sejak kecil. Mereka belum mampu berfikir abstrak, mereka baru mampu berfikir sesuai apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami. Sehingga memerlukan suatu cara belajar yang membuat mereka selalu teringat dan alami. Namun, itu semua belum cukup untuk menjadikan mereka berubah tanpa dibarengi dengan rasa ketika mereka belajar. Rasa ingin tahu, rasa memahami, rasa mendalami dan rasa ingin mencoba, terlebih dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebagaimana yang dikatakan Zakiah Daradjat (2020) mengenai pengertian Pendidikan Agama Islam, yaitu suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Pembahasan Penelitian Model Pembelajaran Bermain Peran

Untuk mengetahui hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti melakukan pengujian dan melakukan analisis melalui beberapa tahap sebagai berikut :

1. Uji Validitas variabel X

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berdasarkan penyebaran angket. Oleh karena itu angket sebagai alat ukur harus diuji apakah setiap pernyataan yang diajukan dalam angket tersebut valid dan dapat diandalkan sebagai alat ukur. Untuk mengetahui nilai korelasi dari setiap item pernyataan, digunakan rumus *Product Moment*, kemudian untuk mengetahui tingkat validitasnya perlu diketahui nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka alat ukur yang digunakan valid dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka alat ukur yang digunakan tidak valid. Pengujian validitas dilakukan dengan pendekatan statistic dengan prosedur sebagaimana tersaji pada bab III. Untuk langkah-langkah pengujian dibantu dengan *microsoft excel* dan dapat dilihat di lampiran uji statistic. Berikut hasil perhitungan validitas untuk variabel bermain peran, item pernyataan ke-1 tentang “*Pembelajaran yang dilakukan guru anda sudah pas dengan gaya belajar pada diri pribadi anda*” dinyatakan valid. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai korelasi untuk item pernyataan ke-1 sebesar 0.596.

Hasil perhitungan t_{hitung} dengan korelasi 0,596 diperoleh sebesar 5,140. selanjutnya dicari nilai t_{tabel} dengan tingkat kepercayaan 5% pada tabel distribusi t sebesar 2,024. Dengan demikian karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,140 > 2,024$) maka dapat ditarik keputusan bahwa item pernyataan ke-1 tentang “*Pembelajaran yang dilakukan guru anda sudah pas dengan gaya belajar pada diri pribadi anda*” dinyatakan valid. Ringkasan hasil pengujian validitas variabel pendekatan hasil pengujian validitas dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Uji Validitas Variabel X**

Item	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
1	5.140	2.024	Valid
2	3.905	2.024	Valid
3	6.139	2.024	Valid
4	3.315	2.024	Valid
5	5.777	2.024	Valid
6	4.151	2.024	Valid
7	5.176	2.024	Valid
8	4.383	2.024	Valid
9	6.219	2.024	Valid
10	3.634	2.024	Valid
11	5.202	2.024	Valid
12	5.539	2.024	Valid
13	4.151	2.024	Valid
14	5.777	2.024	Valid
15	3.905	2.024	Valid
16	3.315	2.024	Valid
17	4.151	2.024	Valid
18	3.315	2.024	Valid
19	4.383	2.024	Valid
20	3.315	2.024	Valid
21	4.151	2.024	Valid
22	4.151	2.024	Valid
23	3.315	2.024	Valid
24	4.151	2.024	Valid
25	3.315	2.024	Valid

2. Pengujian Realibilitas variabel X

Perhitungan reliabilitas pernyataan variabel bermain peran dan prestasi belajar PAI menggunakan pendekatan korelasi *Alfa Cronbach* dengan penentuan nilai korelasi, t_{hitung} , t_{tabel} . Apabila hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka alat ukur yang digunakan reliabel dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka alat ukur yang digunakan tidak reliabel. Proses selanjutnya adalah pengujian reliabilitas instrumen penelitian.

Hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 52,772. Dengan demikian karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($52,772 > 2,024$) maka dapat ditarik keputusan bahwa alat ukur yang digunakan untuk variabel bermain peran memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, analisis deskripsi untuk variabel bermain peran dapat dilanjutkan.

Hasil perhitungan dapat diketahui bahwa setiap item pernyataan berada pada tingkat reliabel. Dengan demikian kuesioner layak untuk mengumpulkan data di lapangan. Untuk langkah-langkah pengujian dapat dilihat di lampiran uji statistik dan dihitung dengan bantuan *Microsoft excel* dan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2. Uji Reliabilitas Variabel X**

Reliabilitas	
Varian total	50,17
Varian instrument	7,083
Alpa	0,937
t_{hitung}	52,772
t_{tabel}	2,024
Keputusan	Reliabel

3. Deskripsi Variabel (X) Bermain Peran

Berdasarkan hasil kuesioner dapat dilihat bahwa bermain peran di SD Negeri 1 Sindangsari sebagai berikut :

- Pembelajaran yang dilakukan guru anda sudah pas dengan gaya belajar pada diri pribadi anda. Berdasarkan analisis data mengenai item pernyataan kepada responden diperoleh nilai sebesar 76 dengan kriteria baik. Adapun nilai persentase tertinggi dengan menjawab pilihan netral dengan skala 3 yaitu sebanyak 46%.
- Isi dalam pembelajaran menggunakan visual gaya yang nyaman dan terarah. Item pernyataan yang kedua dari variabel X terdapat nilai paling rendah yaitu sebesar 2% dengan pernyataan tidak puas. Akan tetapi item pernyataan ini memperoleh nilai 85 dengan kategori atau kriteria sangat baik.
- Pembelajaran menggunakan gaya yang hanya bisa di fahami dengan baik. Pada item ini terdapat nilai persentase yang paling besar yaitu 32% dari hasil jawaban responden yang menjawab netral. Sedangkan nilai persentase paling kecil dari jawaban responden yaitu 12% dengan pilihan puas.
- Gaya dalam belajar selalu berbeda beda dengan seiring pembelajaran yang berbeda. Pada item pernyataan ini, memperoleh nilai 73 dengan mendapatkan kriteria baik, dan juga nilai yang paling besar jawaban responden dengan memilih pilihan netral yaitu 50%.
- Gaya pembelajaran yang berbeda beda seiring dengan pembahasan yang berbeda. Hasil kuesioner item pernyataan terdapat yang hasilnya sama yaitu 4%, dari responden yang menyatakan puas dan sangat tidak puas. Tetapi item ini memperoleh nilai persentase sebesar 60 dengan kriteria cukup baik.
- Model pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan sistem diferensiasi. Mengenai tanggapan responden terhadap item pernyataan ini yang menjawab selalu dengan nilai persentase terbesar yaitu 46%, responden yang menjawab jarang dengan nilai persentase terkecil yaitu 4%, sedangkan responden yang menjawab puas dan netral nilai persentasenya hampir sama atau hamper mendekati yaitu 24% (puas), dan 26% (netral).
- Pembelajaran sesuai dengan tingkat intelegensi antara pengajar dengan siswa. Didapatkan dari 50 responden mengenai item pernyataan ke 7 diperoleh nilai persentase tertinggi yang menyatakan sangat puas sebanyak 42%, tetapi item pernyataan ke 7 setelah diakumulasikan seluruhnya memperoleh nilai persentase sebesar 78 dengan dikategorikan baik.
- Pengajaran yang dilakukan menunjang untuk keberhasilan dalam pengajaran. Hasil jawaban responden terlihat bahwa terdapat nilai paling rendah terhadap item pernyataan yang terletak



- diatas yaitu 2% dengan menyatakan tidak puas, dan terdapat nilai persentase paling besar yaitu 42% dengan menyatakan netral.
- i. Pembelajaran berisi tentang bagaimana cara mengolah isi belajar dengan baik. Dari hasil keseluruhan yang berdasarkan item pernyataan yang telah diberikan kepada responden diperoleh nilai persentase sebesar 84 dengan kategori sangat baik. Dan juga pada item pernyataan ini responden yang menyatakan sangat puas sebanyak 56%, selanjutnya yang menyatakan netral sebanyak 22% sedangkan yang menyatakan jarang sebanyak 6%.
 - j. Kemampuan ilmu pengetahuan pengajar seperti apa yang di inginkan oleh pengajar. Mengenai item pernyataan ke 10 yang telah diberikan kepada responden tidak ada yang menjawab atau memilih pilihan tidak puas dan sangat tidak puas, tetapi dari jumlah sampel yaitu 50 responden yang menyatakan selalu dengan nilai persentase 62%, puas sebanyak 26%, dan netral sebanyak 12%. Dari hasil tersebut atau jumlah keseluruhan dan dinyatakan bahwa item pernyataan ke 10 memperoleh nilai persentase 90 dengan kategori atau kriteria sangat baik.
 - k. Cara pembelajaran sesuai dengan apa yang di butuhkan oleh siswa. Pada pernyataan ini, diperoleh nilai paling tinggi yang menyatakan sangat puas sebesar 54%, bahkan item pernyataan ini diperoleh nilai keseluruhan yaitu 86 dengan kriteria sangat baik.

Pembahasan Hasil Penelitian mengenai prestasi belajar pada mata pelajaran PAI di SDN 1 Sindangsari

Untuk membahas hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti melakukan pengujian dan melakukan analisis melalui beberapa tahap sebagai berikut :

1. Pengujian Validas Variabel Y

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berdasarkan penyebaran angket. Oleh karena itu, angket sebagai alat ukur harus diuji apakah setiap pernyataan yang diajukan dalam angket tersebut valid dan dapat diandalkan sebagai alat ukur. Untuk mengetahui nilai korelasi dari setiap item pernyataan, digunakan rumus *Product Moment*, kemudian untuk mengetahui tingkat validitasnya perlu diketahui nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Sehingga dapat ditemukan hasil validitasnya dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka alat ukur yang digunakan valid dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka alat ukur yang digunakan tidak valid. Pengujian validitas dilakukan dengan pendekatan statistik dengan prosedur sebagaimana tersaji pada bab III. Untuk langkah-langkah pengujian dibantu dengan menggunakan *Microsoft excel* dan dapat dilihat di lampiran uji statistik. Berikut hasil perhitungan validitas untuk variabel prestasi belajar anak, pada dimensi ranah kognitif dan item pernyataan ke-1 tentang “*Pengetahuan yang di berikan pengajar sesuai dengan apa yang dimiliki siswa*” dinyatakan valid.

Hasil perhitungan t_{hitung} dengan korelasi 0,517 diperoleh sebesar 4,188. Selanjutnya dicari nilai t_{tabel} dengan tingkat kepercayaan 5% pada tabel distribusi t sebesar 2,024. Dengan demikian karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,188 > 2,024$) maka dapat ditarik keputusan bahwa item pernyataan ke-1 pada dimensi ini tentang “*Apakah anda bersekolah mempunyai harapan*



yang dituju untuk masa depan?” dinyatakan valid. Selanjutnya, dengan menggunakan perhitungan yang sama hasil pengujian validitas untuk item pernyataan lainnya ditampilkan tabel 4.19.

Ringkasan hasil pengujian validitas variabel pendekatan hasil pengujian validitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Uji Validitas Variabel Y

Item	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
1	4.188	2.024	Valid
2	4.273	2.024	Valid
3	5.345	2.024	Valid
4	4.584	2.024	Valid
5	4.865	2.024	Valid
6	2.766	2.024	Valid
7	3.041	2.024	Valid
8	3.631	2.024	Valid
9	2.755	2.024	Valid
10	4.602	2.024	Valid
11	3.256	2.024	Valid
12	4.935	2.024	Valid
13	4.584	2.024	Valid
14	3.041	2.024	Valid

2. Pengujian Reliabilitas Variabel Y

Proses selanjutnya adalah pengujian reliabilitas instrument penelitian. Hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 29,639. Dengan demikian karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($29,639 > 2,024$) maka dapat ditarik keputusan bahwa alat ukur yang digunakan untuk variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, analisis deskripsi untuk variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dapat dilanjutkan.

Hasil perhitungan dapat diketahui bahwa setiap item pernyataan berada pada tingkat reliabel. Dengan demikian kuesioner layak untuk mengumpulkan data di lapangan. Untuk langkah-langkah pengujian dapat dilihat di lampiran uji statistik dan dihitung dengan bantuan *Microsoft excel* dan dapat dilihat pada tabel 4.18 sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliabilitas	
Varian total	29,39
Varian instrument	5,421
Alpa	0,890
t_{hitung}	29,639
t_{tabel}	2,024
Keputusan	Reliabel



3. Deskripsi Variabel Y (Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI)

- a. Pengetahuan yang diberikan pengajar sesuai dengan apa yang dimiliki siswa. Hasil kuesioner item pernyataan pertama terdapat hasil nilainya yang sama dari responden yang menyatakan sangat puas dan puas sering yaitu 22%. Tetapi item pernyataan ini yang terletak pada tabel dibawah memperoleh nilai persentase sebesar 71 dengan kriteria baik.
- b. Pengetahuan yang diajarkan membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk lebih maju dan berkembang. Dari item pernyataan ini yang terletak pada tabel 4.22 terdapat nilai persentase yang paling besar yaitu 48% dari hasil jawaban responden yang menyatakan netral. Sedangkan nilai persentase paling kecil dari jawaban responden yaitu 16% yang menyatakan tidak puas.
- c. Siswa selalu memahami apa yang pengajar ajarkan dalam setiap pertemuan. Pada item ini, responden diperoleh nilai sebesar 86 dengan kriteria sangat baik. Adapun nilai tertinggi dengan menyatakan sangat puas yaitu 56%, dan nilai terendah yaitu 6% dengan menyatakan tidak puas.
- d. Pengajar menjelaskan dengan jelas apa yang ada di buku. Mengenai kuesioner ini, responden yang menjawab netral dengan nilai persentase terbesar yaitu 40%, responden yang menjawab jarang dengan nilai persentase terkecil yaitu 18%. Sedangkan responden yang menjawab sangat puas dan tidak puas nilai persentasenya hampir sama atau mendekati yaitu 22% selalu, dan 20% puas.
- e. Pengaplikasian pembelajaran sudah sesuai dengan apa yang ada dalam diri siswa. Hasil jawaban responden mengenai item pernyataan ini, terdapat nilai persentase paling rendah dengan skala 1 yang menyatakan sangat tidak puas yaitu 2%, dan terdapat nilai persentase paling besar yaitu 40% dengan menyatakan netral dengan skala 3. Dilihat dari hasil seluruhnya bahwa item pernyataan ini memperoleh nilai persentase sebesar 66% dengan kriteria cukup baik.
- f. Implementasi pembelajaran sudah membuat siswa nyaman dan berkembang. Dilihat dari item pernyataan pada point ini, memperoleh nilai keseluruhan sebesar 75 dengan kategori baik, 30%, menyatakan selalu 28%, menyatakan jarang 8%, dan nilai paling rendah menyatakan tidak pernah 2%.
- g. Media aplikasi yang digunakan sesuai dengan isi dari kurikulum merdeka. Pada item pernyataan ini, terdapat nilai paling rendah yaitu 4% dengan pilihan yang menjawab netral. Akan tetapi item pernyataan ini memperoleh nilai keseluruhan sebesar 92 dengan kategori sangat baik.
- h. Siswa senang dengan analisis pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar. Pada item ini, diberikan kepada responden tidak ada yang menjawab atau memilih pilihan jarang dan tidak pernah, melainkan responden lebih banyak menjawab atau memilih pilihan selalu dengan skala 5, puas dengan skala 4, dan netral dengan skala 3. Nilai persentase yang paling tinggi yaitu 52% (sangat puas), sedangkan nilai paling tinggi yang kedua yaitu 40% (puas), dan nilai yang paling kecil yaitu 8% (netral).



- i. Kemampuan pemecahan masalah pengajar dan siswa sudah bagus dalam penanggapan hal yang berbeda beda. Dari hasil kuesioner didapatkan dari 50 responden memperoleh nilai persentase paling tinggi yang terdapat pada tabel sebesar 38% pada posisi pilihan sangat puas, dan nilai paling rendah 4% pada posisi pilihan sangat tidak puas. Item pernyataan ini termasuk kedalam kriteria baik.
- j. Pengajar sudah baik dalam hal merencanakan program pembelajaran sesuai dengan keinginan siswa. Pada keseluruhan item pernyataan ini, diperoleh nilai persentase sebesar 92 dengan kategori sangat puas. Dan juga pada item ini responden hampir semuanya yang menyatakan sangat puas 72% dengan skala 5.

Berikut ini disajikan rekapitulasi skor tanggapan responden terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut :

Tabel 5. Rekapitulasi Skor Tanggapan Responden Variabel Y

Item Pernyataan	F	Skor	Persentase	Keterangan
1	50	178	71	Baik
2	50	170	68	Baik
3	50	216	86	Sangat Baik
4	50	173	69	Baik
5	50	165	66	Cukup baik
6	50	188	75	Baik
7	50	230	92	Sangat Baik
8	50	222	89	Sangat Baik
9	50	189	76	Baik
10	50	230	92	Sangat baik
11	50	228	91	Sangat baik
12	50	201	80	Baik
13	50	201	80	Baik
14	50	201	80	Baik
Rata-rata			84,15	Sangat baik

Dari tabel diatas, diperoleh hasil rekapitulasi dengan rata-rata 84,15% yang berada pada rentang skor 84%-100% dengan kategori *sangat baik*. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil dari observasi penelitian secara langsung mengenai hasil belajar pada mata pelajaran PAI terlihat sangat baik. Hal ini dikarenakan para siswa sangat aktif saat proses pembelajaran berlangsung, kreatif, mempelajari materi yang telah diberikan sebelumnya, menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, memperhatikan penjelasan guru, membuat kesimpulan, bekerja kelompok dengan baik, dan lain sebagainya. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi belajar yang dilakukan pendidik kepada peserta didik.

Dalam melakukan analisis terhadap hubungan antara variabel penulis menggunakan teknik korelasi *rank spearman*, dengan menggunakan alat bantu *Software Microsoft Excel*.

Dilihat dari hasil perhitungan, terbukti bahwa koefisien korelasi signifikan ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 7,736. Nilai tersebut lebih besar dari nilai t_{tabel} ($7,736 > 2,024$), hal ini menegaskan bahwa H_0 ditolak dan diterima H_1 , maka dalam penelitian ini terdapat pengaruh antara



variabel Bermain Peran terhadap variabel Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 1 Sindangsari.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa nilai determinasi sebesar 55,5% dengan kriteria sedang. Nilai tersebut menggambarkan kondisi bahwa variabel hasil belajar dipengaruhi oleh Bermain Peran. Sedangkan sisanya sebesar 44,5% dengan kriteria sedang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh penulis.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh antara Bermain Peran dengan Prestasi belajar. Dari hasil determinasi mempunyai besar pengaruh yang mampu membantu tercapainya Prestasi belajar itu sendiri yaitu Bermain Peran diantaranya penyampaian materi jelas, artikulasi serta intonasi penyampaian jelas, hidup terjadwal dengan teratur, melaksanakan tugas dengan baik, mendengarkan pelajaran dengan tekun, dan lain sebagainya. Adapun hasil dari epsilon yang tidak diteliti oleh penulis pengaruh faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar diantaranya intelegensi, sikap, minat, bakat, konsentrasi, keluarga, sekolah, masyarakat dan lain sebagainya. Oleh karena itu dilihat dari hasil penelitian dan perhitungan statistik, maka memang terdapat pengaruh dari variabel X (Bermain Peran) terhadap variabel Y (Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI). Hal ini saling melengkapi dengan hasil penelitian yang telah dilakukan. Apabila guru memiliki Bermain Peran yang tinggi dalam pembelajaran, tentunya Prestasi belajar siswa yang diperoleh menjadi baik. Sebaliknya jika siswa tidak memiliki hasil dalam hal apapun terutama dalam belajar maka kegiatan belajarnya tidak terencana dengan baik sehingga kegiatan belajarnya tidak teratur dan membuat prestasi belajar akan menurun.

Hasil Penelitian Bermain Peran (Variabel X)

Dapat disimpulkan rekapitulasi skor tanggapan responden terhadap variabel Bermain Peran yang berada pada rata-rata 76, dan berada pada kriteria “Baik” dan hal tersebut menunjukkan bahwa realitas pembelajaran bermain peran atau berbeda beda di SD Negeri 1 berada pada kriteria “baik”. Hal tersebut pembelajaran bermain peran dibutuhkan karena dalam prosesnya tidak hanya sekedar materi dan praktek sekilas, namun implementasinya bisa dikatakan seumur hidup, karena dalam pembelajaran bermain peran terdapat pendidikan kesinambungan dan keberbedaan yang tidak akan bisa lepas dari kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa apabila pendidikan karakter dapat ditanamkan dengan baik, hal itu akan dapat meningkatkan nilai ibadah, akhlak, dan aqidah kita yang mana ketiga nilai tersebut merupakan bagian dari nilai agama. Nilai agama sejatinya sudah dimiliki manusia sejak Allah ciptakan, maka dengan adanya pembelajaran bermain peran diharapkan mampu meningkatkan nilai agama tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Amri Jauhari (2011 : 32) pendidikan adalah suatu sistem penanaman nilai – nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai – nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, maupun lingkungan sehingga menjadi manusia insan kamil. Pendidikan dapat diimplementasikan salah satunya dengan adanya peraturan yang tegas dan memberi efek jera. Sebagaimana peraturan di SD Negeri 1 Sindangsari ini, yang mana siswanya diikat oleh peraturan sekolah.



Hasil Penelitian Prestasi Belajar Siswa (Variabel Y)

Dapat disimpulkan bahwa rekapitulasi skor tanggapan responden terhadap variabel prestasi belajar siswa yang berada pada rata – rata 84,15, dan berada pada kriteria “Sangat Baik” dan hal tersebut menunjukkan bahwa realitas prestasi siswa di SD Negeri 1 Sindangsari berada pada kriteria “Baik”. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ibrahim Anis dalam buku Hasil menjadi seorang Muslim Berakhlak Mulia karangan Anton (2017 :1). Beliau mengatakan bahwa hasil adalah sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengannya lahirilah macam – macam perbuatan baik, dan buruk tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan.

Dari pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil yang baik harus mengetahui dan paham betul terhadap nilai etika dan perbuatan baik dan buruk, baik hasil terhadap Allah maupun akhlak dalam masyarakat. Dan itu sudah tercantum dalam Al- Qur'an sebagai wahyu yang dibawa oleh Rasulullah Saw, sehingga jika manusia sudah faham dalam hal tersebut maka akan terbentuklah pribadi yang berhasil dengan baik sesuai dengan akhlak Rasul. Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh hasil belajar terhadap kepribadian siswa. Dilihat dari hasil perhitungan juga terbukti bahwa koefisien korelasi signifikan ditunjukan dengan nilai thitung sebesar 4,961. Nilai tersebut lebih besar dari t tabel ($4,961 > 2,228$), hal ini menegaskan bahwa H_0 ditolak dan diterima H_1 , maka dalam penelitian ini terdapat pengaruh antara variabel hasil belajar terhadap Bermain Peran pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SD Negeri 1 Sindangsari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VI SD, menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Hasil analisis data yang diperoleh melalui pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran bermain peran dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap instrumen penelitian, seperti tes prestasi belajar, menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi. Hal ini berarti bahwa data yang diperoleh dapat diandalkan dan benar-benar mengukur aspek prestasi belajar yang diteliti. Analisis statistik dengan uji t (*paired sample t-test* dan *independent sample t-test*) menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Ini membuktikan bahwa model pembelajaran bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi PAI pada siswa. Selain itu, model ini juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran layak diterapkan sebagai metode pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran PAI,



terutama dalam materi yang menuntut pemahaman nilai-nilai moral dan keagamaan melalui pengalaman nyata dan interaksi langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mujib &Jusuf Mudzakir. 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Abuddin Nata, 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anton, A., Asih, A. S., Huzaimah, S., Nurfatimah, Y., & Farid, M. R. (2025). Analisis permasalahan pendidikan yang terjadi di indonesia. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 1203-1213.
- Anton, A., Sidiq, S. M., Herliana, E., & Nuraeni, H. S. (2024). Upaya Untuk Menjadi Generasi Pecinta Al-Qur'an. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 1099-1108.
- Ika Nafisatur Rochaniyah. 2016. *Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Ketrampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP*.
- Irawansyah, *peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI melalui metode role play* (Batam, 2012)
- KEMENDIKBUD. 2018. *Pendidikan agama islam dan budi pekerti*. Bandung:P T Sarana Pancakarya Nusa
- Majid, Abdul. *Belajar dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masripah, M., Wahyuni, S., & Mulyani, M. (2025). Pendidikan Karakter Islami Berdasarkan Ayat-Ayat Pendidikan Dalam Surah Luqman Ayat 13-19. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 56-62.
- Mia Rusmiati dan Syarif Hidayatullah. 2012. *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V MI Pangkalan Kota Sukabumi*
- Munawaroh, Eni Zakiatul. 2018. *Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*
- Nila Oktaviani. 2017. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar pada Tema 9 Subtema 1 Siswa Kelas IV SD Negeri 2*
- Priansa Donni Juni. 2015. *Manajemen peserta didik dan model pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta
- Rahmat, A. (2013). Strategi pengembangan ilmu. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 7(1), 30-39.
- Rofiq Ainur dan Mashuri Imam. 2021. *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*
- Rosyid Moh. Zaiful, Mustajab dan Aminol Rosyid Abdullah. 2019. *Prestasi belajar*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Safitri Meti. 2015. *Pengaruh metode role playing (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia*



- Siti Robiatul Maulidiyah. 2015. *Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat Pengetahuan HIV/AIDS*
- Sugiyono. 2015. *metode peneitian pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Uno Hamzah B. 2014. *Model Pembelajaran* Jakarta: PT Bumi Aksara
- Usman, A. T., Agesty, W. R., & Munawaroh, N. (2024). Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 1768-1776.
- Zakiah Daradjat dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.