

**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP *PUBLIC SPEAKING* DAN KEAKTIFAN BELAJAR FIKIH
DI MTs NEGERI 3 SIDOARJO**

Hanim Masyhudah

Email: hanimmasyhudah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena masih dijumpai siswa yang masih tidak berani berbicara atau mngutarakan pendapatnya ketika di depan umum terutama pada saat pembelajaran PAI serta kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran. Tujuan Penelitian Ini adalah: Mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap *public speaking* dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MTs Negeri 3 Sidoarjo Tahun pelajaran 2024/2025. Mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap *public speaking* siswa dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MTs Negeri 3 Sidoarjo. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 43 siswa. Metode pengambilan data menggunakan kuesioner model *skala likert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) terdapat pengaruh yang positif dari metode *role playing* terhadap *public speaking* siswa di MTs Negeri 3 Sidoarjo. (2) terdapat pengaruh yang positif dari metode *role playing* terhadap keaktifan belajar Fikih di MTs Negeri 3 Sidoarjo. (3) ada pengaruh yang positif dari metode *role playing* terhadap *public speaking* dan keaktifan belajar Fikih di MTs Negeri 3 Sidoarjo.

Kata Kunci: *Public Speaking* dan Keaktifan Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting yang ada dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga disebut juga dengan moral, mental, dan fisik yang melahirkan manusia berbudaya dan berdedikasi tinggi untuk melaksanakan tanggung jawab dan kewajibannya dalam bermasyarakat. Pendidikan sebagai wadah manusia untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta ilmu teknologi dan berbagai aspek lainnya. Pendidikan di era globalisasi ini juga memberikan dampak yang signifikan bagi pengembangan pola pikir masyarakat di dalam membaca situasi dan kondisi yang terjadi di suatu negara. Pendidikan merupakan suatu dasar terjadinya suatu perubahan.¹

Metode pembelajaran merupakan sebuah cara-cara mengajar yang digunakan guru untuk menyampaikan mater pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan fakta yang ada di lapangan bahwasanya setiap guru harus mempunyai metode yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajarannya dikelas maupun diluar kelas. Hal tersebut sesuai dengan fakta dalam hasil penelitian yang telah terpublikasi dalam beberapa jurnal, dan dari kualitas belajar siswa hendaknya seorang guru bisa menerapkan metode yang tepat untuk menyampaikan materi pelajarannya sehingga siswa akan lebih aktif dalam belajar. Menjadi seorang guru memang berat dan harus memiliki metode dalam mengemas sebuah pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ada sebuah faktor internal yang mempengaruhi berjalannya proses pembelajaran tersebut ada sebuah aspek yang gaya belajarnya memiliki cukup banyak bentuk-bentuk dan ragamnya. Adapun juga beberapa metode pembelajaran yang sering dipakai oleh guru itu akan berpengaruh pada siswanya itu sendiri dan bisa juga bermula dari diri siswa itu sendiri.²

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMAN 1 Krembung yang dimana di awali dengan wawancara awal dengan guru PAI, bahwasanya materi pembelajaran PAI dapat membuat siswa merasa bosan serta mengantuk, dan cenderung tidak aktif yang dimana siswa tidak merespon balik apa yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu harus ada metode pembelajaran yang tepat sehingga bisa membuat siswa lebih tertarik mendengarkan materi yang disampaikan serta memiliki keaktifan di dalam pembelajarannya dan bisa membuat siswa berani bertanya atau menyampaikan pendapat ketika pembelajaran berlangsung.

¹ Agus Zaenul F, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Dan Etika Di Sekolah*, (Jogjakarta: Ar Ruz Media, 2012), hal. 20.

² Bisri Mustofa dan Muhammad Abdul Hamid, *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN MALIKI Press, 2012), hal. 23

Di SMAN 1 Krembung guru PAI belum menerapkan semua metode-metode pembelajaran ketika pembelajaran di kelas. Selain itu juga kurang memperhatikan variasi metode pembelajaran yang dilaksanakan ketika pembelajaran berlangsung, maka dari itu perlu diperhatikan bahwasanya metode pembelajaran sangat berperan penting ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dikelas, jika metode yang diberikan tepat kepada siswa maka akan membangkitkan semangat belajar siswa serta keaktifan siswa dalam belajar. Tetapi harus kita ketahui bahwasanya metode itu bukan satu-satunya yang menjadi faktor yang menentukan keberhasilan seorang peserta didik di dalam kegiatan proses belajar tetapi juga masih banyak suatu hal-hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik, yaitu adanya motivasi, minat belajar, lingkungan, sarana dan prasarana, serta guru dan lain sebagainya. Tetapi tidak bisa dipastikan bahwasanya sebuah metode itu merupakan sebuah faktor dari keberhasilan peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran karena metode itu merupakan sebuah cara untuk menyampaikan isi dari materi pelajaran yang akan disampaikan. Oleh karena itu tanpa adanya penerapan suatu metode yang tepat untuk peserta didik maka materi pelajaran itu tidak akan terserap dengan maksimal, karena metode itu merupakan salah satu dari faktor yang menentukan keberhasilan belajar seorang siswa yang perlu diketahui.

Adapun suatu yang penting dalam hal ini yaitu perbedaan setiap individual anak harus disikapi oleh guru, yang terutama yaitu tingkah laku siswa akan selalu berbeda pada setiap anak didiknya.³ Kemampuan anak peserta didik juga berbeda-beda ketika memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru, selain itu untuk memahami dan menyerap pelajaran yang diberikan sudah pasti berbeda tingkatannya. Seperti yang ada di SMAN 1 Krembung pada saat observasi bahwasanya setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, tetapi jika diberikan metode yang tepat maka pelajaran yang diberikan oleh guru akan terserap dengan baik tapi Ada yang cepat, sedang ada juga yang sangat lambat karenanya, mereka seringkali harus menempuh cara berbeda-beda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama.⁴

Cara belajar yang diberikan oleh guru PAI di SMAN 1 Krembung ini cenderung diberikan dengan metode yang itu-itu saja yaitu hanya metode ceramah, dan cara tersebut membuat sebagian siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung dikelas. Lembaga

³ Rohmalina wahab, *psikologi belajar, Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* Yogyakarta: Pustaka Pelajar. hal. 65.

⁴ Tutik Rachmawati, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, (Yogyakarta: Gava Media), hal.17

Sekolah yang akan diteliti ini merupakan sekolah swasta tetapi sekolah ini mengedepankan pendidikan agamanya, sehingga peserta didik di SMAN 1 Krembung ini harus diperhatikan lebih terutama dalam pelajaran PAI nya, karena berdasarkan visi misi dari sekolah ini yaitu menjadikan sekolah ini menjadi sekolah pilihan masyarakat dan menjadikan seluruh siswa-siswinya berakhlakul karimah.

Demikian dengan adanya peristiwa dari teori yang sudah dipaparkan di atas, penulis menjadi tertarik untuk melakukan penelitian ini karena ingin memberikan sebuah metode pembelajaran yang memang belum pernah diterapkan di SMAN 1 Krembung dalam pelajaran PAI yang nantinya adanya harapan penelitin ini bisa membuktikan dengan masalah apa yang terjadi dan menjadikan sebuah solusi yang berhasil dilakukan sehingga peserta didik bisa memiliki *public speaking* yang baik serta aktif ketika pelajaran berlangsung. Adapun judul dari penelitian ini yaitu tentang “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap *Public Speaking* dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMAN 1Krembung Mojokerto Tahun Pelajaran 2024/2025”.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Metode Role Playing

Role Playing adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontokkan atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang di alami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain *role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial tersebut.⁵

Latar belakang siswa merasa tidak tertarik dengan pelajaran PAI adalah pendidikan yang sangat luas dan di dalamnya banyak terdapat materi yang dimana materi tersebut banyak materi hukum agama tentang perlakuan manusia yang terjadi di masyarakat. Pada zaman sekarang jika pembelajaran tidak melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran sehingga siswa tidak mendapatkan kesan secara langsung dari pembelajaran tersebut. Metode mengajar dalam kelas, efektifitas sebuah metode dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa, faktor situasi, dan faktor guru itu sendiri. Dengan memiliki

⁵ Omar Muhammad Al-Toumy Al-Syaibany, *Falsafah Pendidikan Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 1979), hal. 112.

pengetahuan secara umum mengenai sifat berbagai metode, seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dalam situasi dan kondisi pengajaran yang khusus.⁶

Metode ini sangat berfungsi dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Selain itu perlu juga menjadi pertimbangan bahwasanya ada materi yang berkenaan dengan dimensi aktif dan psikomotorik, dan ada materi yang berkenaan dengan dimensi kognitif, dan semua hal ini memerlukan metode-metode yang berbeda untuk mencapai apa yang menjadi tujuan dalam tujuan pembelajaran. Dan dengan metode diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar peserta didik sehubungan dengan mengajar guru, dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik. Dalam interaksi ini yang dilakukan oleh guru itu berperan sebagai penggerak atau sebagai pembimbing, sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan dengan baik jika peserta didik lebih aktif di dibandingkan dengan pendidiknya. Misalnya menggunakan metode pembelajaran yang membuat peserta didik belajar dengan berfikir, dan lebih aktif serta bergerak dan lain sebagainya.

2. Prinsip-Prinsip Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Adapun prinsip-prinsip pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran menurut metodologi pendidikan islam menurut Omar Muhammad Al-Toumy Al-Syaibany adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui motivasi, kebutuhan dan minat peserta didiknya.
- b. Mengetahui tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan.
- c. Mengetahui tahap kematangan, perkembangan dan perubahan anak didik.
- d. Mengetahui perbedaan-perbedaan individu didalam anak didik.
- e. Meperhatikan kepahaman, dan mengetahui hubungan hubungan, integrasi pengalaman dan kelanjutan, keaslian, pembaruan dan kebebasan berfikir.
- f. Menjadikan proses pendidikan sebagai pengalaman yang menggembirakan bagi anak didik.
- g. Menegakkan uswah khasanah.⁷

⁶ Anike Erliena Arindawati dan Hasbullah Huda, *Beberapa Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Malang: Bayumedia Publishing, 2004), hal. 40.

⁷Omar Muhammad Al-Toumy Al-Syaibany, *Falsafah Pendidikan Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 1979), hal. 595.

Berkaitan dengan adanya masalah pemilihan metode yang ada didalam pendidikan, hampir tidak dapat diabaikan dan beberapa faktor yang boleh dikatakan menjadi rambu-rambu penting dalam memilih sebuah metode agar metode itu dapat bekerja secara efektif dan maksimal dalam mencapai tujuan pendidikan. Menurut Untung Slamet, metode yang harus dipilih dalam pendidikan harus disinkronkan dengan tujuan yang hendak dicapai, bukan sebaliknya tujuan menyesuaikan sebuah metode.

Agar tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, maka seorang guru harus mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat dari berbagai metode, maka seorang guru akan lebih mudah dalam menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Selain itu penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan ini yaitu akan dibahas yakni metode bermain peran. Metode bermain peran juga biasa disebut dengan *Role Playing*. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk suatu pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, siswa akan berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan suatu pengalaman yang banyak, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Menurut Kokom Komalasari *role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran yang dimana melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan oleh siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh 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 oleh siswa.⁸

Role playing juga dapat kita artikan suatu jenis simulasi yang pada umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar manusia. Simulasi berasal dari bahasa inggris yaitu *simulation* yang artinya meniru suatu perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi yang benar terjadi atau sesungguhnya. Tujuan simulasi ini menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi. Sebenarnya kegiatan simulasi ini lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan tertentu dengan jalan melakukan sesuatu dalam kondisi tidak nyata.⁹ Permainan simulasi ini menggabungkan

⁸ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal. 65

⁹ Triyo Supriyanto, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Malang: UIN Malang Press, 2006), hal. 131.

unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan dan penyajian model situasi sebenarnya.¹⁰ Konsep dari metode *role playing* ini bisa dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristik dari metode ini adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, serta konkret dan dapat diamati. Bermain peran ini atau disebut dengan *role playing* dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, atau simbolik. Menurut Piaget, metode ini pada awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwasanya bermain peran ditandai oleh dengan adanya penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku yang menyenangkan yang diingatnya.¹¹

Metode *role playing* ini dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep pembelajaran tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan siswa terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif. Melalui metode tersebut siswa harus bisa melakukan perundingan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi secara bersama dan pada akhirnya mencapai keputusan bersama. Metode ini dibuat berdasarkan tiga alasan yaitu, Pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwasanya sangatlah mungkin menciptakan suatu persamaan otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan yang nyata. Kedua, bahwasanya *role playing* ini dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwasanya proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.¹²

Jadi pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini yaitu kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran ini atau yang disebut dengan *role playing* peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia satu dengan manusia yang lain dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik

¹⁰ Arief Sadiman, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja grafindo Persada, 2007), hal. 77.

¹¹ Yulia Siska, *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*, (Jawa Timur Didaktikum: PTK, 2011) hal. 16.

¹² Khoirul Huda, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing*, (Jawa Tengah Didaktikum: PTK, 2015) hal. 140.

akan dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.¹³

3. Tujuan Metode Role Playing

Tujuan adanya metode *role playing* ini yang sesuai dengan jenis belajarnya adalah sebagai berikut :¹⁴

- a. Belajar dengan berbuat, para peserta didik melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.
- b. Belajar melalui meniru, para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka.
- c. Belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku para pemain yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah di dramatisasikan.
- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam keterampilan berikutnya.

4. Memahami Public Speaking

Dalam kamus besar bahasa Indonesia *public speaking* secara bahasa berasal dari kata *public* dan *speaking*. Dalam kamus bahasa Inggris ke Indonesia *public* berarti publik, umum dan masyarakat. *Speaking* bermakna berbicara atau pembicaraan.¹⁵ Kamus *Webster's Third New International Dictionary* mendefinisikan bahwasanya *Public Speaking* merupakan suatu proses pembicaraan didepan publik (*the act of process of making speeches in public*) dan seni serta ilmu pengetahuan mengenai komunikasi lisan yang efektif dengan para pendengarnya.¹⁶

Secara istilah, Charles Bonar Sirait menjelaskan *public speaking* adalah komunikasi antara manajemen, seni, kemampuan diri serta pengalaman dalam berbicara di

¹³ Syaiful Bahri Djamarah, *Pendidik Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hal. 238.

¹⁴ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hal. 199.

¹⁵ Fitriana Utami Dewi, *Public Speaking Kunci Sukses Bicara di Depan Publik Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hal. 14.

¹⁶ Amirulloh Syarbini, *Buku Panduan Guru Hebat Indonesia: Rahasia Menjadi Guru Hebat dengan Keahlian Public Speaking, Menulis Buku dan Artikel di Media Massa*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hal. 42.

depan umum.¹⁷ Menurut Ruli Tobing adalah rangkaian cara berpikir yang didasarkan *dari* pengumpulan talenta manusia atas pengalaman dan dipadukan dengan etika, pola perilaku, ilmu pengetahuan, teknologi, budaya, analisis keadaan, dan faktor lainnya. Dan dikemas dalam bentuk kalimat atau ucapan yang mengandung makna strategi komunikasi di baliknya, guna untuk mencapai tujuan. Sementara itu, dalam *Himpunan Istilah Komunikasi* yang ditulis oleh Y.S. Gunadi *public speaking* diartikan sebagai komunikasi yang dilakukan secara lisan tentang suatu topik dihadapan orang banyak.¹⁸ Dari beberapa pendapat yang sudah dijelaskan di atas, dapat kita tarik kesimpulan bahwasanya *public speaking* merupakan seni atau menyampaikan suatu hal dengan tujuan tertentu. Sebagai ilmu, *public speaking* berarti suatu keahlian yang dimana harus dipelajari secara serius. Sebab, terdapat teori-teori yang berfungsi sebagai panduan tatkala mempraktikkannya. Sebagai seni, *Public Speaking* berkaitan dengan teknik yang harus dilatih secara tahap demi tahap dan di sampaikan dengan kemasan yang menarik.

Aristoteles dalam bukunya menyebutkan bahwasanya *public speaking* ini memiliki fungsi jika kita bisa menerapkannya yaitu mencegah munculnya penyimpangan dan ketidakadilan, menyampaikan instruksi sekiranya instruksi keilmuan tidak diperoleh, membicarakan suatu kasus agar kasus itu dapat diketahui dari berbagai aspek, berfungsi sebagai alat mempertahankan diri.¹⁹ Sedangkan menurut Whitman and Boase dalam bukunya Suwarti menerangkan bahwasanya dalam penggunaannya yang lebih kontemporer *public speaking* berfungsi untuk menarik perhatian, menghibur, memberikan informasi, mempertanyakan suatu perkara, membujuk, meyakinkan, memberikan rangsangan, memberikan kritikan, membentuk kesan, memperingatkan, membangun semangat, memberikan instruksi, menyajikan, sebuah penelusuran, menggerakkan massa dan menyamakan suatu perkara.²⁰ Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwasanya *Public Speaking* yaitu usaha yang sadar dan sudah terencana untuk memberikan suatu bimbingan, pengajaran, dan latihan yang bisa mencetak seseorang agar memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam bidang *Public Speaking* atau keterampilan dalam berbicara.

¹⁷ Amirulloh, *Jago Public Speaking...*, hal. 43.

¹⁸ Amirulloh, *Jago Public Speaking...*, hal. 44.

¹⁹ Arisatya Yogaswara, *Cara Sukses Public Speaking*, (Bandung: Balai Pustaka, 2004), hal. 115.

²⁰ Suwardi Endraswara, *Metodologi Penelitian*, (Surabaya: Gagas Media, 2014), hal. 13.

5. Komponen *Public Speaking*

Untuk mempermudah membedakan antara *public speaking* dan tidak, maka beberapa karakteristik *publik speaking* berikut ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi *public speaking* atau bukan. Karakteristik *public speaking* adalah bersifat formal, selalu direncanakan, selalu digunakan untuk menyampaikan ide tertentu yang dimiliki oleh pembicara, dan terdapat audiens tertentu yang menjadi sasaran dari komunikasi yang dilakukan. *Public speaking* memiliki fungsi-fungsi komunikasi tertentu yang bisa jadi berbeda dengan komunikasi yang lain. *Public Speaking* memiliki komponen-komponen tertentu sebagaimana komunikasi yang lain. Adapun komunikasi publik memiliki komponen sebagai berikut :

- 1) Stimulus, yaitu suatu rangsangan awal sebagai sebuah bentuk mencari atensi psikologis pada para audiens yang dihadapi oleh seorang pembicara.
- 2) Pembicara, yaitu orang yang berbicara di depan publik yang membangun pesan dilandaskan pada pengalaman yang dimiliki, keadaan emosional-psikologis, tujuan pembicara dan lain sebagainya. Pembicara biasanya berharap mencapai tujuan tertentu dengan menyajikan pesan tertentu pada sekelompok pendengar.
- 3) Pesan, yaitu apa yang disampaikan oleh pembicara baik pesan verbal ataupun pesan nonverbal.
- 4) *Channel*, yaitu saluran komunikasi yang digunakan oleh pembicara dan pendengar untuk saling berkomunikasi.
- 5) *Audiens*, yaitu sekelompok orang yang berkumpul untuk mendengarkan pembicara.
- 6) Konteks, yaitu situasi yang melingkupi komunikasi publik.
- 7) Dampak, yaitu akibat-akibat atau efek-efek apa yang akan terjadi setelah komunikasi dilakukan oleh pembicara.
- 8) *Feedback*, yaitu umpan balik audiens pada pembicara.
- 9) Gangguan, yaitu segala sesuatu yang mengganggu jalannya komunikasi.
- 10) Komunikasi antar anggota audiens, yaitu komunikasi yang terjadi di dalam kelompok audiens ketika pembicara berbicara.

Teori *public speaking* yang dikembangkan oleh para ilmuwan memiliki kelebihan dan kekurangan tertentu yang akan terus disempurnakan seiring dengan perkembangan pengetahuan, riset, evaluasi dan lain sebagainya yang bisa dilakukan oleh para ilmuwan secara bebas. Beberapa kelebihan teori *public speaking* yang telah ada antara lain telah

mampu menggambarkan elemen-elemen dalam komunikasi publik secara lengkap, mampu menunjukkan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam rangka melakukan komunikasi publik, dan lain sebagainya. Hanya saja teori *public speaking* pada umumnya tidak berbicara tentang bagaimana melakukan *public speaking* dengan tenang, mengatasi grogi, dan lain sebagainya dan oleh karena itulah banyak dilakukan penelitian dan observasi tentang bagaimana seseorang dapat melakukan komunikasi publik dengan menarik, terlihat tenang atau menguasai, dan lain sebagainya.

6. Pengertian Keaktifan Siswa

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha. Sedangkan arti dari keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan. Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah giat.²¹ Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono menjelaskan siswa yang aktif adalah siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang terlihat dari intelektual dan emosional dalam kegiatan pembelajaran.²² Sedangkan menurut Sugandi keaktifan siswa adalah dalam proses pembelajaran bukan hanya terlibat dalam bentuk fisik seperti duduk melingkar, mengerjakan atau melakukan sesuatu, akan tetapi dalam proses pembelajaran yang berbentuk proses analisis, analogi, komparasi, penghayatan, yang kesemuanya merupakan wujud keterlibatan siswa dalam hal psikis dan emosi.²³

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa merupakan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang terlibat dalam segala aspek psikis, emosional dan intelektual yang terus menerus dilakukan. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan harus dikembangkan oleh setiap guru dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosi dan fisik. Keaktifan itu tidak hanya keaktifan jasmani saja, akan tetapi juga keaktifan rohani.

7. Ciri-ciri Keaktifan Siswa

Ukuran keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada dimensi siswa yaitu pembelajaran yang berkadar siswa aktif akan terlihat pada diri siswa akan adanya keberanian untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan dan kematangannya. Dalam

²¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 23.

²² Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Reineka Cipta, 2004), hal. 207.

²³ Achmad Sugandi, *Teori Pembelajaran* (Semarang: UNNES press, 2004), hal. 75.

dimensi ini siswa pada akhirnya nanti akan tumbuh dan berkembang kemampuan kreatifitas siswa.²⁴

Untuk melihat terwujudnya cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar, terdapat beberapa indikator cara belajar siswa aktif. Melalui indikator cara belajar siswa aktif dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar berdasarkan apa yang telah dirancang oleh guru. Indikator tersebut diantaranya sebagai berikut:

- 1) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya.
- 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- 3) Penampilan berbagai usaha atau kekreatifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar-mengajar sampai mencapai tingkat keberhasilannya.
- 4) Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal tersebut diatas tanpa tekanan guru atau pihak lainnya (kemandirian belajar).²⁵

Aspek-aspek keaktifan siswa adalah hal yang membengaruhi dan menciptakan keaktifan siswa. Aspek keaktifan siswa merupakan pusat dalam penelitian ini. Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya keaktifan siswa, karena dalam pembelajaran dikatakan berhasil apabila seluruh siswa terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang pada dasarnya menggunakan penalaran deduktif-induktif. Sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*, *variabel bebas*. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).²⁶ Variabel bebas (independen) adalah variabel yang pengaruhnya terhadap variabel lain yang ingin diketahui. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah gaya belajar yang disimbolkan dengan variabel X. Metode *Role Playing* (X) merupakan variabel independent. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh

²⁴ Achmad Sugandi, *Teori Pembelajaran* ,,, hal. 98.

²⁵ Huda Miftahul, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2013), hal. 192.

²⁶ Mahmud, *Metodologi*..., hal. 68.

subyek atau obyek itu.²⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMAN 1Krempung Yang berjumlah 44 siswa.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner untuk mengukur instrumen penelitian.²⁸ Teknik pengujian ini yang akan diuji adalah validitas konstruksi dengan menggunakan uji analisis faktor dengan cara mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total. Uji instrumen kali ini dinyatakan valid jika $r > 0.288$ dengan $N=47$.²⁹ Butir dikatakan valid apabila diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$. Jika harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir dikatakan tidak valid atau gugur. Untuk mengetahui validasi suatu instrumen, maka digunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$R_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x^2)[N \sum y^2 - (\sum y^2)]}}$$

Keterangan:

- R_{XY} : Koefisien korelasi antara skor tiap butir dengan skor total
 X : Skor butir soal
 Y : Skor total angket
 N : Jumlah sampel

Dalam penelitian ini Uji validitas penelitian menggunakan *IBM SPSS 23 for Windows*. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a) Masuk ke program SPSS
- b) *Copy paste* data yang ada pada *Ms. Excel* ke *data view* pada SPSS data editor
- c) Klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*
- d) Selanjutnya muncul jendela *bivariate correlation* → masukkan skor jawaban dan total ke kotak *variables* → pada *correlation coefficient* klik *pearson* → pada *test of significance* klik *two-tailed* → klik OK untuk memproses data
- e) Lihat output hasil SPSS.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, cv, 2016), cet. 23, hal. 117

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hal. 168-169

²⁹ Sugiyono, *Statistik...*, hal. 369

Analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini dibedakan menjadi 2 bagian besar, yaitu menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan korelasi. Tahapan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi: (1) tahapan pengecekan (editing), (2) memberi tanda (coding), dan (3) memberi angka pada lembar jawaban subyek skor dari setiap item angket (skoring), (4) penyajian data dalam bentuk tabel (tabulasi).³⁰ Selain itu untuk memberikan gambaran dari hasil penelitian, maka teknik analisis data yang digunakan dengan analisis data secara deskriptif dan secara statistik. dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.³¹

HASIL PENELITIAN

1. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Public Speaking pada Pembelajaran PAI di SMAN 1 Krembung

Metode Role Playing adalah salah satu jenis metode pembelajaran yang mengharuskan peserta didik berperan sebagai orang lain dalam situasi atau perdebatan tertentu. Metode ini berpengaruh positif terhadap public speaking untuk membangun kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, mengembangkan empati, meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan bekerja sama.

Hal ini terbukti berdasarkan tabel 4.11 hasil uji Paired Sample T Test Y2 yang menunjukkan output pair 2 (Pretest (Y2) – Posttest (Y2)) diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000, yang mana lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara public speaking pada data pretest dan posttest. H_A diterima H_0 ditolak.

2. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 Krembung

Keaktifan belajar siswa merujuk pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan cara yang aktif dan konstruktif. Siswa yang aktif dalam pembelajaran cenderung lebih bersemangat, memahami konsep dengan lebih baik dan mampu mengaplikasikan dengan lebih baik pula. Metode ini berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa untuk membangun kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, mengembangkan empati, meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan bekerja sama.

³⁰ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktik...*, hal. 94-95

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hal. 207

Hal ini terbukti berdasarkan tabel 4.12 hasil uji Paired Sample T Test Y2 yang menunjukkan output pair 2 (Pretest (Y2) – Posttest (Y2)) diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000, yang mana lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara keaktifan belajar siswa pada data pretest dan posttest. H_A diterima H_0 ditolak.

3. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Public Speaking Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 Krembung

Public Speaking adalah kemampuan seseorang untuk berbicara di depan umum dengan cara yang efektif dan persuasif. Kemampuan ini penting dalam berbagai situasi, seperti presentasi di kantor atau kuliah, pidato umum, atau debat. Keaktifan belajar siswa merujuk pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan cara yang aktif dan konstruktif. Siswa yang aktif dalam pembelajaran cenderung lebih bersemangat, memahami konsep dengan lebih baik dan mampu mengaplikasikan dengan lebih baik. Metode ini berpengaruh positif terhadap public speaking dan keaktifan belajar siswa untuk membangun kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, mengembangkan empati, meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan bekerja sama.

Hal ini dibuktikan berdasarkan tabel 4.17 hasil uji Anova diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000, yang mana lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode Role Playig terhadap public speaking dan keaktifan belajar siswa. H_A diterima H_0 ditolak.

KESIMPULAN

1. Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen Public Speaking (Y1) dan Keaktifan Belajar Siswa (Y2) memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,600. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat dipercaya dan digunakan untuk mengukur variabel yang terkait dapat membantu dalam memastikan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah akurat dan dapat dipercaya.
2. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dengan probabilitas Sig (2-tailed) lebih besar dari level of significant ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data dapat digunakan untuk analisis statistik yang lebih lanjut.
3. Metode *Role Playing* berpengaruh positif terhadap public speaking dan keaktifan belajar siswa untuk membangun kemampuan siswa dalam memecahkan masalah,

mengembangkan empati, meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan bekerja sama. Hal ini dibuktikan berdasarkan tabel 4.17 hasil uji Anova diperoleh nilai sig. Sebesar 0,000, yang mana lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode Role Playig terhadap public speaking dan keaktifan belajar siswa. H_A diterima H_0 ditolak

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Sugandi. 2004. *Teori Pembelajaran* Semarang: UNNES press.
- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar* Jakarta: Reineka Cipta.
- Al-Syaibany, Omar Muhammad Al-Toumy. 1979. *Falsafah Pendidikan Islam* Jakarta: Bulan Bintang.
- Daradjat, Zakiah. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daradjat, Zakiah. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2019. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewi, Fitriana Utami. 2016 *Public Speaking Kunci Sukses Bicara di Depan Publik Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Pendidik Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Endraswara, Suwardi. 2014. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Gagas Media.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasan, Iqbal dan Misbahuddin. 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: bumi aksara.
- Huda, Hasbullah dan Anike Erliena Arindawati. 2004. *Beberapa Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Huda, Khoirul. 2015. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing*. Jawa Tengah Didaktikum: PTK.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Mahmud. 2016. *Metodologi Penelitian*. Mojokerto: Thoriq Al-Fikri.

- Mustofa, Bisri dan Muhammad Abdul Hamid. 2012. *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN MALIKI Press.
- Rahmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia. 2005
- Sadiman, Arief. 2007. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Siska, Yulia. 2011. *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jawa Timur Didaktikum: PTK.
- Sudjana, Nana. 1989. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam proses belajar mengajar* Bandung: Sinar BaruOffset.
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif* Jakarta: Sinar Baru Angesindo Offset.
- Sugiono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, Triyo. 2006. *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Malang: UIN Malang Press.
- Syarbini, Amirulloh. 2017. *Buku Panduan Guru Hebat Indonesia: Rahasia Menjadi Guru Hebat dengan Keahlian Public Speaking. Menulis Buku dan Artikel di Media Massa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syharsono dan Retnoningsih. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Semarang: Widya Karya.
- Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Uno, Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yogaswarsa, Arisatya. 2004. *Cara Sukses Public Speaking*. Bandung: Balai Pustaka.
- Zaenul, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Dan Etika Di Sekolah*. Jogjakarta: Ar Ruz Media.
- Zaini, Hisyam. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Media Group.
- Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksar