

# Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII MTs DDI Bontang Tahun Pembelajaran 2022/2023

Khumaini Rosadi<sup>1</sup>, Tiara Wulandari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Syamsul Ma'arif Bontang,  
[meynina.79@gmail.com](mailto:meynina.79@gmail.com)<sup>1</sup>, [tiarawulandari25@gmail.com](mailto:tiarawulandari25@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstract** – This study aims to determine the application of the role playing method and to determine the use of the role playing method can improve learning outcomes of Islamic Cultural History for class VIII MTs DDI Bontang. The research approach used is a descriptive qualitative approach, meaning that the research data uses observation, interviews, and documentation. The application of the role playing method at MTs DDI was applied by the Islamic Cultural History teacher with the learning stages namely introduction, core, and closing and in accordance with the plans that had been made. In these learning activities, the teacher applies the role playing method after giving the subject matter. The teacher can tell the events being played, while giving examples of the scenes being played. After that, the teacher calls the students who have been appointed to play the characters that have been prepared. As a follow-up, students can discuss and then do questions and answers. The conclusion of this study, can be said to be successful. This can be seen from the graph of increasing student learning outcomes before and after applying the role playing method, from the results of interviews with Islamic Cultural History subject teachers and class VIII students and this is also evidenced by the results of the correct student answers during the question and answer test after completing the role playing method in class.

**Keywords:** Application of the role playing method, Increase in learning outcomes, History of Islam.

**Abstrak** – Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode role playing dan untuk mengetahui penggunaan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII MTs DDI Bontang. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, artinya data penelitiannya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penerapan metode role playing di MTs DDI ini diterapkan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam dengan tahapan pembelajaran yaitu pendahuluan, inti, dan penutup serta sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, guru menerapkan metode role playing setelah pemberian materi pelajaran. Guru dapat menceritakan peristiwa yang diperankan, sambil memberikan contoh adegan yang diperankan. Setelah itu, guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan tokoh yang sudah dipersiapkan. Sebagai tindak lanjut siswa dapat berdiskusi kemudian melakukan tanya jawab. Kesimpulan dari penelitian ini, bisa dikatakan berhasil. Hal ini dilihat dari grafik peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode role playing, dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas VIII serta hal ini dibuktikan juga dengan hasil jawaban siswa yang tepat pada saat tes tanya jawab setelah selesai menerapkan metode role playing di kelas.

**Kata Kunci:** Metode Role Playing, Peningkatan Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.

## **Pendahuluan**

Dalam proses pendidikan, guru merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan siswanya. Dengan demikian, guru dalam proses belajar mengajar guru tidak hanya dituntut agar mampu menyampaikan materi pelajaran dan menguasai bahan pelajaran, tetapi harus dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru hendaknya selalu berusaha memberikan bimbingan dan selalu mendorong semangat belajar anak didik, mengorganisasikan kegiatan belajar sebaik mungkin dan menjadi media informasi yang sangat dibutuhkan siswa dibidang pengetahuan, keterampilan dan perilaku atau sikap. Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasa disebut metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang telah dirancang dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Tanpa metode suatu materi pelajaran tidak dapat terproses secara efektif dan efisien menuju tujuan pendidikan yang diharapkan.

Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Keterampilan yang diharapkan dari siswa ditentukan oleh pentingnya menggunakan metode yang sesuai. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan tercapainya tujuan pembelajaran dan menuai hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini berarti bahwa pelaksanaan pembelajaran menjadi indikator penting yang menentukan tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dibutuhkan suasana belajar yang kondusif yang artinya bahwa dalam proses pembelajaran siswa merasa tenang dan nyaman di kelas dapat mendengarkan dan menyimak penjelasan guru, berani mengemukakan atau menjawab pertanyaan dan sebagainya. Interaksi yang baik harus diciptakan dalam pembelajaran, dengan demikian siswa dapat menguasai

materi dengan baik pula dan mampu meningkatkan hasil belajarnya.<sup>1</sup> Proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan dan metode tertentu sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan dan situasi pembelajaran, salah satunya ada metode role playing (Bermain Peran). Metode bermain peran adalah metode penyuluhan berbentuk permainan gerak yang didalamnya terdapat sistem, tujuan, dan juga melibatkan unsur keceriaan. Beberapa keunggulan menggunakan metode role playing adalah mampu menumbuhkan semangat serta rasa kebersamaan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Sebenarnya banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, akan tetapi menurut peneliti metode role playing sangat cocok diterapkan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan adanya beberapa permasalahan di MTs DDI Bontang kondisi ini terlihat dari gejala-gejala sebagai berikut: Pertama, Siswa cepat merasa bosan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kedua, Hanya sebagian kecil siswa yang ikut berpartisipasi aktif disaat proses pembelajaran. Ketiga, Guru lebih banyak memberikan pembelajaran dengan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan saja. Keempat, Siswa tidak dapat mengembangkan keterampilan, minat dan kemampuan berbicara disebabkan kekurangtepatan guru memilih metode di dalam pembelajaran selama ini. Kelima, Siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran, yang mengakibatkan siswa banyak bergurau dan main-main. Akibatnya, banyak siswa yang nilainya di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu digunakan suatu metode pembelajaran yang memberdayakan siswa. salah satunya adalah melalui metode pembelajaran Role Playing. Guru harus kreatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memilih metode yang tepat dan merangsang siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.<sup>2</sup> Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Penerapan Metode Role Playing

---

<sup>1</sup> M Rizal Fuadiy, “Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur,” *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (December 1, 2021): 173–97, <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>.

<sup>2</sup> M. Asep Fathur Rozi and Ismah Fakhrunnisa, “Implementasi Program Menghafal Al-Qur’an Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) At-Taqwa Tulungagung,” *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (December 1, 2022): 127–36, <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i1.70>.

dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII MTs DDI Bontang Tahun Pembelajaran 2022/2023”.

Dari beberapa permasalahan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain bagaimana penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII MTs DDI Bontang dan apakah dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII MTs DDI Bontang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII MTs DDI Bontang dan untuk mengetahui dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII MTs DDI Bontang.

Hasil dari penelitian yang dilakukan di MTs DDI Bontang diharapkan dapat memberi manfaat kepada masyarakat khususnya pada guru mata pelajaran dalam menambah wawasan guru dalam mengajar, guru dapat menerapkan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam prosesnya melalui pengalaman mereka dalam belajar. Guru dapat menerapkan metode Role Playing sebagai salah satu variasi metode dalam pembelajaran. Dengan metode ini diharapkan dapat tercipta kondisi belajar yang menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar.

Prinsip dasar role playing (bermain peran) terdapat dalam ayat Al-Qur'an sebagaimana Allah berfirman dalam surah Al-Maidah ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِثُ سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يُوثِقُ أَجْنَازَتِي أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا  
الْغُرَابِ فَأُورِثِي سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ

Berdasarkan ayat diatas terkait dengan metode role playing atau bermain peran tersebut memberikan gambaran yang jelas, bagaimana lakon yang dikerjakan oleh Qabil dapat memberikan kesan yang sangat mendalam sehingga menyesali perbuatannya, karena melihat secara langsung perbuatan dirinya sendiri dari seekor burung gagak. Yang di mana artinya siswa

melihat secara langsung peran yang dipraktikkan guru atau memahami peran tersebut melalui buku mata pelajaran yang dijelaskan oleh guru sebelum melakoni peran tersebut.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah penelitian dari skripsi Husnul Khatimah, jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tahun 2020 yang berjudul “Penerapan Model Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Pelajaran IPS Kelas V MIN 4 Banda Aceh”. Skripsi ini memfokuskan penerapan role playing menjadi salah satu cara yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang aktif dan bervariasi akan menambah antusias siswa dan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Hasil penelitian menyebutkan penerapan model role playing pada materi interaksi sosial dan budaya dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 2.93 meningkat menjadi 3.37 pada siklus II. Penelitian yang dilakukan oleh Husnul Khotimah ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan skripsi peneliti. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode role playing dalam pembelajarannya. Dan perbedaannya yaitu skripsi Husnul Khotimah meneliti tentang cara meningkatkan pemahaman peserta didik sedangkan peneliti sendiri membahas tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa.

## **Metode**

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang dikemukakan, maka penelitian ini berusaha menjelaskan informasi yang mendalam mengenai penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII MTs DDI Bontang Tahun Pembelajaran 2022/2023”. Maka bentuk penelitian yang peneliti gunakan adalah bentuk penelitian kualitatif.

Menurut Lexy J. Moleong (2009) Penelitian kualitatif berarti proses penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain yang dilakukan secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Menurut jenisnya penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) yang mengumpulkan datanya dilakukan di

lapangan, yaitu sekolah ataupun madrasah. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat skripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis faktual dan akurat mengenai fakta-fakta. Penelitian ini akan mendeskripsikan atau menganalisis mengenai penggunaan metode role playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas VIII MTs DDI Bontang. Sukardi (2017) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif bersifat deskriptif adalah penelitian untuk menggambarkan secara jelas terhadap pertanyaan penelitian yang ditentukan sebelum para peneliti terjun ke lapangan dengan tujuan untuk memperkuat prediksi terhadap suatu gejala yang berlaku atas dasar data yang diperoleh di lapangan. Hasil temuan dari peneliti berupa data yang terkumpul dari rangkaian kata-kata atau gambar yang dijabarkan dari hasil wawancara peneliti kepada informan dan hasil observasi serta dokumentasi peneliti terkait dengan permasalahan yang diteliti.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga, yaitu: Observasi, wawancara, dan kajian dokumen. Observasi, observasi menurut Abdurrahmat Fathoni (2019) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan yang disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Peneliti menggunakan observasi memiliki tujuan untuk memantau, menggali informasi, melihat, mengamati perilaku serta kejadian yang berlangsung selama proses pembelajaran. Observasi yang dilakukan peneliti adalah untuk memperoleh data seakurat mungkin tentang lingkungan pembelajaran kelas VIII di MTs DDI Bontang, mengamati tingkah laku siswa di sekolah dan bagaimana penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs DDI Bontang, maka peneliti menggunakan cara pengamatan langsung yaitu pengamatan yang dilakukan tanpa perantara seperti mengadakan pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar di kelas.

Wawancara, wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden. Metode tanya jawab kepada responden mengenai informasi yang dipilih untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Dimana peneliti menyiapkan beberapa poin pertanyaan untuk menggali informasi yang dapat menunjukkan keberhasilan penelitian ini. Wawancara ini dilakukan oleh peneliti untuk menilai dan mengetahui bagaimana penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII MTs DDI Bontang. Peneliti mewawancarai Kepala Madrasah MTs DDI Bontang, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas VIII MTs DDI Bontang untuk mendapatkan informasi terkait penelitian. Adapun langkah-langkah proses wawancara sebagai berikut: mempersiapkan pertanyaan yang ingin ditanyakan kepada informan, menghubungi atau membuat janji dengan informan, mempersiapkan peralatan untuk wawancara, melakukan wawancara, mencatat/menulis jawaban sesuai dengan apa yang dikatakan informan, setelah mendapatkan jawaban, berterimakasih kepada informan, dan menyusun laporan hasil wawancara.

Kajian dokumen, Sumber kajian dokumen ada dua yaitu dokumen gambar dan dokumen data. Dalam pengumpulan data pada penelitian ini, penulis juga menggunakan kajian dokumen untuk mengumpulkan data. Dalam hal ini dokumen dapat diartikan sebagai cara mengumpulkan data dengan mencatat data yang sudah ada dalam dokumen atau arsip. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Berdasarkan hal tersebut, maka pada saat penelitian ini peneliti menggunakan kajian dokumen untuk melengkapi data yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu tentang profil dan gambaran umum MTs DDI Bontang serta dijadikan sebagai penguat hasil penelitian wawancara dan observasi yang telah dilakukan yaitu berupa catatan hasil wawancara serta foto-foto kegiatan selama observasi.

Untuk memperoleh data yang akurat, maka peneliti melakukan uji keabsahan data. Adapun teknik yang digunakan dalam uji keabsahan data ialah teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang diolah. Teknik analisis

data tersebut dilakukan agar memperoleh keabsahan yang valid. Teknik triangulasi pada penelitian ini terdiri dari: triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Dalam hal ini, sumber datanya adalah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas VIII. Penerapannya yaitu mengecek hasil wawancara dari guru dan para siswa, yang berhubungan dengan penerapan role playing apakah data yang telah diperoleh dari lapangan valid atau akurat sesuai dengan fakta yang ada atau masih belum sesuai.

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Jika peneliti merasa keabsahan informasi yang didapatkan masih meragukan, maka peneliti akan melanjutkan dengan melakukan triangulasi teknik, dimana data yang diperoleh dari hasil wawancara, lalu dicek dengan observasi, kemudian dengan dokumentasi. Ketiga teknik pengecekan data tersebut dilakukan secara bersamaan kepada salah satu sumber data untuk memastikan data mana yang dianggap benar, atau paling benar. Melalui teknik pengecekan data kembali dapat diperoleh hasil yang sesuai dengan yang terjadi dilapangan. Menguji kredibilitas data tentang penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dengan teknik observasi, wawancara dengan guru dan siswa serta dokumentasi yang terkait dengan penelitian tersebut. Triangulasi waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar belum banyak masalah akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Dalam hal ini, berarti bahwa dalam melakukan penelitian, seorang peneliti harus mencari waktu yang tepat untuk melakukan penelitian. Dalam triangulasi waktu ini, peneliti melakukan penelitian tidak hanya satu kali, tetapi berkali-kali untuk mendapatkan data yang benar-benar valid dengan memperhatikan waktu yang tepat dimana nasasumber tidak dalam keadaan yang sibuk sehingga mampu memberikan keterangan dan informasi secara lengkap dan detail.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif maka analisis data yang diterapkan adalah kualitatif. Pengumpulan data adalah menguraikan atau menghimpun seluruh data yang telah didapatkan dari lapangan baik berupa hasil observasi, wawancara, serta data-data yang berbentuk dokumen tertentu. Untuk lebih jelasnya uraian dalam proses analisis data kualitatif ini, maka perlu ditekankan beberapa tahapan dan langkah-langkah sebagai berikut:

**Kategori data.** Kategori data merupakan tahap pengumpulan data dan informasi. Pengumpulan data merupakan langkah awal dalam penelitian, sehingga data yang dikumpulkan adalah data yang terkait dengan penelitian untuk menjawab rumusan masalah. Adapun data yang dimaksud diatas ialah hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil dokumentasi di MTs DDI Kota Bontang.

**Reduksi data.** Menurut Muliawan (2017) reduksi data merupakan proses memilah informasi untuk dicari yang terbaik. Disamping terbaik juga memehuni standar ilmiah sebagai bahan argumentasi. Pemilihan data itu sendiri disesuaikan dengan tema dan topik inti yang dikaji. Tahapan reduksi dilakukan untuk menelaah secara keseluruhan data yang dihimpun dari lapangan, yaitu mengenai penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII MTs DDI Bontang, sehingga dapat ditemukan hal-hal dari objek yang diteliti tersebut kegiatan yang dilakukan dalam reduksi data ini antara lain mengumpulkan data dan informasi dari catatan hasil wawancara dan hasil observasi, serta mencari hal-hal yang dianggap penting dari aspek temuan penelitian.

**Penyajian data.** Pada tahapan ini, peneliti menyajikan data yang berasal dari hasil wawancara, hasil observasi, dan dokumen. Data-data tersebut tidak mungkin dipaparkan secara keseluruhan, melainkan dipaparkan sesuai dengan rumusan masalah.

**Penarikan kesimpulan.** Langkah terakhir dalam menganalisis data adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang ditemukan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

## **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi yang peneliti dapatkan sebelum menggunakan metode role playing ada beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu diawali dengan penyusunan RPP sesuai dengan standar mutu pendidikan yang bertujuan supaya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam nantinya dapat berjalan dengan efektif. Khususnya pada penggunaan penerapan metode role playing agar siswa termotivasi dalam belajar, sehingga proses jalannya pembelajaran dapat dinikmati karena perencanaan yang baik. Persiapan selanjutnya yang harus dilakukan adalah dengan meminta siswa agar fokus dalam belajar untuk memahami materi yang akan dipraktikkan nantinya agar memudahkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode role playing. Adapun langkah-langkahnya penerapan metode role playing yaitu guru memberi penjelasan kepada siswa mengenai teknik pelaksanaan metode role playing ini. mulai dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama sebagai pemain atau sebagai siswa yang akan meragakan metode role playing, sedangkan kelompok kedua sebagai penonton. Kemudian masing-masing siswa akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya masing-masing. Hal ini dilakukan secara bergantian, guru dapat menceritakan peristiwa yang diperankan, sambil memberikan contoh adegan yang diperankan atau guru memberi praktik kepada siswa, siswa yang tidak bermain peran harus menjadi penonton yang aktif dan harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran. Jadi bukan hanya menjadi penonton dan pendengar saja, sebagai tindak lanjut siswa dapat berdiskusi kemudian melakukan tanya jawab.

Metode role playing pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang ada di MTs DDI Bontang telah sesuai dengan standar tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan dari pembelajaran adalah sebagai proses perubahan perilaku pada siswa. Jadi metode role playing merupakan metode yang dapat mengupayakan perubahan sikap pada siswa, dari yang pada awalnya siswa merasa kurang semangat dalam belajar menjadi lebih semangat sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat. Hal tersebut juga disampaikan oleh Ismawati Alldha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin dalam jurnalnya yaitu dengan menggunakan metode role playing mengantarkan

perubahan perilaku pada siswa ke dalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang dapat menggunakan metode role playing dalam pembelajarannya. Dalam Sejarah Kebudayaan Islam terdapat banyak materi yang dapat menggunakan metode role playing, sehingga siswa dapat menambah wawasan belajar tentang kisah-kisah sejarah dalam Islam.

Metode pembelajaran role playing yang diajarkan di MTs DDI Bontang memberikan solusi kepada para guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tidak cepat bosan dan monoton. Siswa pun akan merasa lebih nyaman dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan tersebut, guru akan dapat lebih dekat dengan siswa, sehingga siswa tidak mudah merasa malu ketika akan bertanya tentang materi yang kurang dipahaminya. Dengan demikian pembelajaran akan berjalan dengan efektif. Bentuk pembelajaran metode role playing yang menitikberatkan pada sikap fokus, aktif dan dapat melatih daya ingat siswa. Daya ingat merupakan hal terpenting dalam proses pembelajaran. Untuk dapat mengatakan proses pembelajaran dapat berjalan efektif, maka daya ingat merupakan faktor terpenting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi, pembelajaran adalah proses belajar yang dilakukan oleh siswa dalam mengembangkan potensi akal yang dimiliki untuk memahami suatu pelajaran tertentu. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru dalam mencerdaskan siswa melalui kegiatan belajar mengajar dengan dapat memperhatikan metode yang cocok untuk diterapkan. Guru juga berpedoman pada silabus dan RPP yang telah dibuat, supaya pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Dengan adanya persiapan yang matang sebelumnya, dapat menjadikan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam. Guru harus pandai menciptakan suasana dalam proses pembelajaran, dan terlebih mampu memancing siswa untuk dapat bertanya tentang materi yang telah disampaikan, sehingga siswa dapat terlihat aktif dan ikut berpartisipasi dengan jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs DDI Bontang, dengan menerapkan langkah-langkah sesuai dengan RPP dan perencanaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap proses pembelajaran harus ada rencana yang matang sebelum melaksanakan kegiatannya. Penerapan metode role playing di MTs DDI Bontang ini diterapkan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam dengan tahapan pembelajaran antara lain pendahuluan, inti, akhir ataupun penutup. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, guru menerapkan metode role playing setelah pemberian materi pelajaran. Guru meminta siswa untuk mempersiapkan dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan tema yang sudah dibagi. Pembagian kelompok ini juga dimaksudkan agar siswa dapat bekerja sama dengan temannya yang lain dan berdiskusi. Guru dapat menceritakan peristiwa yang diperankan, sambil memberikan contoh adegan yang diperankan atau memberi praktik kepada siswa. Setelah itu, guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan tokoh yang sudah dipersiapkan. Hal ini bisa memudahkan siswa untuk mengingat apa saja yang sudah mereka pelajari dan merangkumnya menjadi satu bagian ditambah dengan kreatifitas yang akan mereka tuangkan ke dalam pembelajaran tersebut. Kegiatan belajar mengajar menjadi efektif ketika antara guru dengan siswa sama-sama memiliki hubungan yang baik dalam berinteraksi. Salah satu faktor yang dapat menjadikan interaksi menjadi baik adalah adanya kecocokan siswa dengan metode yang diterapkan oleh guru. Guru pun juga akan merasa nyaman dalam mengajar dan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Kepala Madrasah, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan siswa kelas VIII di MTs DDI Bontang menyatakan bahwa kondisi siswa pada saat awal pembelajaran sebelum diterapkan metode role playing pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini daya ingat siswa masih kurang dan kurangnya guru menggunakan metode yang tepat sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar menjadi kurang maksimal. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga tidak adanya interaksi antara pendidik dengan siswa. Akibatnya, banyak siswa yang nilainya di bawah

standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti dan guru berinisiatif untuk mencapai tujuan pembelajaran atau meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam salah satunya dengan penerapan metode role playing.

Metode role playing pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan metode yang dapat merangsang siswa dalam belajar. Karena siswa dapat termotivasi dengan pembelajaran yang menyenangkan. Pemahaman siswa akan semakin membaik jika metode yang dilakukan guru untuk mengajar sudah tepat dengan apa yang akan disampaikan. Metode tersebut sangat mempengaruhi pemahaman siswa ke depannya. Dengan menggunakan metode role playing akan membuat siswa lebih mudah dalam mengingat materi dan mengingat kembali materi yang dulu pernah disampaikan oleh sang guru. Karena di dalam metode role playing siswa diminta untuk bermain peran sesuai dengan materi yang sudah disampaikan oleh guru dan sesuai dengan pemahaman siswa. Kondisi siswa kelas VIII di MTs DDI Bontang sebelumnya belum sebaik yang sekarang, Ibu Hj. Hafsa selaku guru yang mengajar mengungkapkan tingkat pemahamannya hanya 50% dari tingkat daya ingat yang akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Kondisi tersebut menjadikan siswa tidak dapat secara efektif belajar dan menyerap ilmu yang diterima.

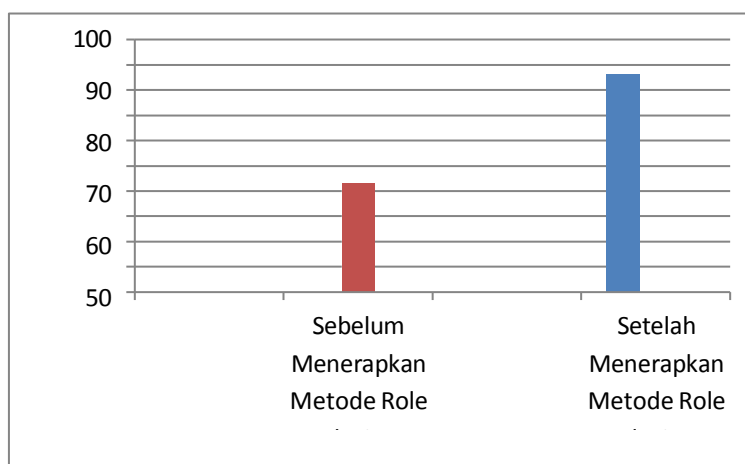
Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di MTs DDI Bontang setelah penggunaan metode role Playing ini hasil belajar siswa meningkat. Role playing merupakan cara belajar kreatif, efektif, dan secara harfiah akan menyerap dan menjiwai apa yang telah diperankan sesuai materi pembelajaran sehingga akan lebih berkesan dan mengena dalam pikiran. Hal ini yang menjadikan siswa lebih mudah untuk memahami materi karena metode role playing yang sangat sederhana. Metode pembelajaran role playing ini juga sangat tepat diterapkan pada siswa kelas VIII, karena metode role playing cukup baik juga sangat mudah untuk dipahami oleh siswa dan tidak perlu berfikir secara berat untuk mengikuti alur dari metode tersebut. Penggunaan metode pembelajaran yang maksimal dan mudah untuk siswa bisa mempermudah untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari grafik peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode role playing, dari

hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas VIII serta hal ini dibuktikan juga dengan hasil jawaban siswa yang tepat pada saat tes tanya jawab setelah selesai menerapkan metode role playing di kelas. Seorang guru dinilai berhasil adalah ketika seberapa besar siswa yang paham dan mengerti dengan materi yang sudah disampaikannya. Dengan adanya pernyataan tersebut membuktikan bahwa metode role playing telah berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs DDI Bontang. Data nilai siswa kelas VIII yang peneliti peroleh dalam bentuk tabel dan grafik dibawah ini.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Nilai Sebelum dan Sesudah menerapkan metode *role playing*

No	Nama Siswa	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah	Keterangan
1.	Afiyat Gani Al Mas'udi	40	80	Meningkat
2.	Ahmad Rifaldi	50	100	Meningkat
3.	Ahmad Rizky	50	80	Meningkat
4.	Aril Rudiansyah	60	80	Meningkat
5.	Fadhil Rachmat	40	60	Meningkat
6.	Ferdhiyansyah	60	80	Meningkat
7.	Moh. Aldino	70	70	Meningkat
8.	Mohammad Ailoed A	40	90	Meningkat
9.	Muhammad Ahsan Alifi	80	90	Meningkat
10.	Muhammad Ali Akbar	40	80	Meningkat
11.	Muhammad Ali Al Fatih	50	80	Meningkat
12.	Muhammad Aidil A	80	90	Meningkat
13.	Muhammad Ardiansyah	50	70	Meningkat
14.	Muh. Ghaizan Zaky	60	80	Meningkat
15.	Muhammad Isra Yusri	50	80	Meningkat
16.	Muhammad Iqbal Al	80	100	Meningkat
17.	Muhammad Ridho R	40	80	Meningkat
18.	Muhammad Rifqi	30	80	Meningkat
19.	Muhammad Rifqi A	40	90	Meningkat
20.	Refky	40	80	Meningkat
21.	Rizal	30	80	Meningkat
22.	Safara Sakma Fadil	80	100	Meningkat
23.	Syamsul Rizal	50	90	Meningkat
24.	Yudha Nugrah Dinata	40	90	Meningkat
25.	Muh. Alif Isyafar	60	80	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil belajar siswa kelas VIII MTs DDI Bontang mengalami peningkatan setelah menerapkan metode role playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



**Gambari 1.** Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

## **Kesimpulan**

Penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs DDI Bontang, yaitu dengan menerapkan langkah-langkah sesuai dengan RPP dan perencanaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap proses pembelajaran

harus ada rencana yang matang sebelum melaksanakan kegiatannya. Penerapan metode role playing di MTs DDI Bontang ini diterapkan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam dengan tahapan pembelajaran antara lain pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, guru menerapkan metode role playing setelah pemberian materi pelajaran. Guru meminta siswa untuk mempersiapkan dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan tema yang sudah dibagi. Pembagian kelompok ini juga dimaksudkan agar siswa dapat bekerja sama dengan temannya yang lain dan berdiskusi. Guru dapat menceritakan peristiwa yang diperankan, sambil memberikan contoh adegan yang diperankan atau memberi praktik kepada siswa. Setelah itu, guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan tokoh yang sudah dipersiapkan. Hal ini bisa memudahkan siswa untuk mengingat apa saja yang sudah mereka pelajari dan merangkumnya menjadi satu bagian ditambah dengan kreatifitas yang akan mereka tuangkan ke dalam pembelajaran tersebut.

Peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan metode role playing oleh guru menjadi lebih baik. Hal ini diungkapkan dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas VIII MTs DDI Bontang serta hal ini dibuktikan juga dengan hasil jawaban siswa yang tepat pada saat test tanya jawab setelah selesai menerapkan metode di kelas. Dengan adanya pernyataan tersebut membuktikan bahwa metode role playing telah berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs DDI Bontang.

## **Daftar Pustaka**

- Ahmadi, Abu dan Widodo Surpiyono. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basri, Hasan. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Belajar Bahasa Indonesia, Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, Volume 1 Nomor 1 Juli 2017 Issn Cetak: 2580-8435.
- Bahri, Djamarah Syaiful dan Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdikbud. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. Dokumen Sekolah.

- (2021). Modul Kurikulum MTs DDI Bontang.
- Dokumen Sekolah. (2022). Dokumen Arsip MTs DDI Bontang.
- Fitrah. (2017). *Ebook : Metodologi Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak.
- Fuadiy, M Rizal. "Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur." *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (December 1, 2021): 173–97. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>.
- M. Asep Fathur Rozi, and Ismah Fakhrunnisa. "Implementasi Program Menghafal Al-Qur'an Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) At-Taqwa Tulungagung." *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (December 1, 2022): 127–36. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i1.70>.
- Khotimah, Husnul. (2020). *Penerapan Model Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Pelajaran IPS Kelas V MIN 4 Banda Aceh*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Manab, Abdul. (2015). *Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mayani. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas V SDN 34 Cakranegara Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi Sarjana: Universitas Mataram, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Moelong, Lexxy J. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muhaimin. (2013). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi dengan pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muliawan. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Dengan Studi Kasus*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyasa. (2017). *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Murodi. (2009). *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah kelas VII*. Semarang: PT. Karya Toha Putra.

- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nuriyanto. (2020). *Jurnal: Suluh Edukasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Pada Siswa SMP Vol.01. No 01.*
- Poerwadaminta. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka. Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press
- Rofiq, Ainur dan Imam Mashuri. (2021). *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Bustanul Makmur Genteng*. *Jurnal: Pendidikan Agama Islam Vol. 1, No. 1.*
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan “Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Thobroni, Muhammad & Arif Mustofa. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Tokan. (2016). *Ebook : Manajemen Penelitian Guru Untuk Pendidikan Bermutu*. Jakarta: PT Grasindo.
- Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional). (2003). Jakarta: Sinar Grafik. Yanto, Ari. (2015). *“Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”*. *Jurnal: Cakrawala Pendas, Vol. 1, No. 1.* Zurinal dan Wahdi Sayuti. (2006). *Ilmu Pendidikan Pengantar dan Dasar-dasar Pelaksanaan Pendidikan*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta dengan UIN Jakarta Press, Cet.1