



Vol. 03 No. 07 (2024) : 253-266

e-ISSN: 2964-0131

p-ISSN-2964-1748

UNISAN JURNAL: JURNAL MANAJEMEN DAN PENDIDIKAN

e-ISSN: 2964-0131 p-ISSN-2964-1748

Available online at <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>



PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL ROLE-PLAYING GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Abdul Rauf

Email: arauf020568@gmail.com

Universitas Islam An Nur Lampung

Abstract: *This examination plans to portray the utilization of the Pretending Strategy in expanding comprehension of Islamic social history subjects in the homeroom. The kind of examination utilized is field research. This examination is a subjective engaging review. The information source in this examination was acquired from the class XI educator. Information assortment strategies in this exploration included perception, meetings and documentation techniques. The information examination strategy utilized is subjective unmistakable investigation which comprises of information decrease, information show and information confirmation. The examination results show that the use of the Pretending strategy can increment understudy learning exercises utilizing Pretending. Understudies feel cheerful in learning and don't get exhausted rapidly so exceptionally that therefore understudy movement increments. The use of the Roe Playing strategy applies the pretend technique to rhyme material. This implies that a learning execution plan is ready as per the pretending steps, making understudy worksheets, as well as getting ready understudy exercises and assessment instruments to gauge's comprehension understudies might interpret the material utilized toward the finish of each growing experience.*

Keywords: *Learning Model, Role Playing, Student Understanding, History of Islamic Culture*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Metode Role Playing dalam meningkatkan pemahaman mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru kelas XI kelas Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan metode dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan Role Playing. Siswa merasa senang dalam belajar dan tidak cepat bosan sehingga hasilnya aktivitas siswa meningkat. Penerapan metode Roe Playing menerapkan metode role play pada materi pantun. Artinya, disusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah bermain peran, membuat lembar kerja siswa, juga menyiapkan kegiatan siswa dan alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang digunakan pada setiap akhir proses pembelajaran.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Role Playing, Pemahaman Siswa, Sejarah Kebudayaan Islam

PENDAHULUAN

Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu ilmu pengetahuan yang membahas atau mengkaji tentang kejadian-kejadian yang berhubungan dengan agama Islam, baik awalnya ataupun perkembangannya. Sejarah itu adalah ilmu pengetahuan yang berusaha melukiskan tentang peristiwa masa lampau umat manusia yang disusun secara kronologis untuk menjadi pelajaran bagi manusia yang hidup sekarang maupun yang akan datang. Itulah sebabnya, dikatakan bahwa sejarah adalah guru yang paling bijaksana. Sebagai umat Islam, tentu merupakan sebuah keharusan untuk mempelajari dan memahaminya. SMAN 16 sebagai lembaga pendidikan Islam, secara langsung telah menerapkan Sejarah Kebudayaan Islam sebagai salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa. Secara langsung SMAN 16 menjadi pelopor bagi generasi Islam untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Mata pelajaran SKI SMAN 16 ini meliputi: Sejarah dinasti Umayyah, Abu Sofyan Abbasiyah dan al-Ayubiyah. Hal lain yang sangat mendasar adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibrah/hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada.

Pemerintah secara langsung juga mendukung lembaga pendidikan Islam (Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Aliyah) untuk menerapkan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini dapat dilihat dengan dikeluarkannya permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, dan dengan munculnya berbagai perubahan yang sangat cepat dalam kehidupan berbangsa, bernegara dan bermasyarakat, maka disusunlah kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam secara Nasional. Sejarah Kebudayaan Islam sering diartikan oleh siswa sebagai mata pelajaran yang terkesan membosankan dan tidak penting. Disinilah peranan guru sangat diperlukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa betapa pentingnya mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Supaya tidak terkesan membosankan, guru harus bijak dalam menentukan media, metode dan strategi yang harus digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam supaya siswa tidak merasa bosan. Kebijakan guru dalam memilih media, metode

maupun strategi tentunya disesuaikan dengan materi dan keadaan pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung.¹

Tugas dan tanggung jawab utama seorang guru Sejarah Kebudayaan Islam adalah mengelola pembelajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien dan positif. Biasanya ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif di antara dua subjek pengajaran.² Perlu diketahui bahwasannya tugas seorang siswa yaitu senantiasa menanamkan rasa tanggung jawab pada diri masing-masing. Tanggung jawab siswa yaitu belajar dengan baik, mengerjakan tugas, disiplin dalam menjalani tata tertib dan sebagainya.

Allah SWT akan memuliakan hambanya yang senantiasa menuntut ilmu. Pada dasarnya ilmu menunjukkan jalan menuju kebenaran dan meninggalkan kebodohan. Al-Qur'an telah berkali-kali menjelaskan akan pentingnya pengetahuan. Tanpa pengetahuan niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Hal inilah yang harus dilakukan oleh guru, yaitu menanamkan pemahaman kepada siswa betapa pentingnya ilmu pengetahuan bagi kehidupan.³

Islam menekankan akan pentingnya pengetahuan dalam kehidupan manusia karena tanpa pengetahuan niscaya manusia akan berjalan mengarungi kehidupan ini bagaikan orang tersesat.⁴ Imam Syafi'i pernah berkata "Barang siapa menginginkan dunia, maka harus dengan ilmu. Barang siapa menginginkan akhirat, maka harus dengan ilmu. Dan barang siapa menginginkan keduanya maka harus dengan ilmu".⁵ Dalam pengajaran atau proses belajar mengajar guru memegang peran sebagai sutradara sekaligus aktor. ⁶ Artinya, pada seorang guru tugas dan tanggung jawab di rencanakan dan melaksanakan pengajaran di sekolah. Guru merupakan ujung tombak yang berada pada garis terdepan yang langsung berhadapan dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran di kelas atau pun di luar kelas. Para guru jelas dituntut pula dapat melaksanakan seluruh fungsi profesionalnya secara efektif dan efisien. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam mentransfer ilmu pendidikan kepada siswa-siswanya, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam . Proses belajar akan lebih efektif jika

¹ Sigit Purnama, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2016): 19.

³ Ahmad Rohani dkk, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta, Rineka Cipta, 2020, h. 11

³ Yuhanin Zamrodah, "MUTU LAYANAN PENDIDIKAN DI SMK NEGERI 2 SEMENDAWAI SUKU III KABUPATEN OKU TIMUR PROVINSI SUMATERA SELATAN" 15, no. 2 (2016): 1-23.

⁴ Lisa Efrina and Andi Warisno, "Meningkatkan Mutu Melalui Implementasi Manajemen Di Madrasah Tsanawiyah Hidayatul Muhtadiin" 3 (2021).

⁵ Alfiah, *Hadis Tarbawiy*, Pekanbaru, Al-Mujtahadah Press, 2018, h. 26

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anakan Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta, Rineka Cipta, 2020, h. 1

guru mengkondisi kan supaya setiap siswa terlibat secara aktif dan terjadi hubungan yang dinamis dan saling mendukung antara siswa satu dengan siswa yang lain. Proses pembelajaran harus dibuat mudah dan sekaligus menyenangkan supaya peserta didik tidak tertekan secara psikologis dan tidak merasa bosan terhadap suasana di kelas serta apa yang diajarkan oleh gurunya.⁷ Terdapat beberapa strategi belajar yang dapat digunakan guru supaya siswa aktif secara kolektif, misalnya: strategi belajar tim pendengar, strategi membuat catatan terbimbing (*Guided Note Taking*), strategi pembelajaran terbimbing, perdebatan aktif (*Active Debate*), strategi poin-koun terpoin, strategi kekuatan berdua (*The Power of Two*), dan pertanyaan kelompok (*Team Quiz*). Dari beberapa jenis srategi kelompok tersebut, peneliti mefokus kan drama atau peran (*role playing*). Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam strategi *role playing* sangat menunjang proses interaksi belajar mengajar di kelas. Keuntungan yang diperoleh adalah perhatian siswa lebih dapat terpusat pada pelajaran yang sedang diberi kan. Strategi *role playing* merupa kan salah satu kegiatan yang di lakukan untuk meningkatkan belajar komunikasi yang baik atau interaksi dengan orang lain, sebab dua orang tentu lebih baik dari pada satu. Dengan di gunakannya model pembelajaran Role Playing seharusnya siswa lebih aktif dalam belajar. Namun di SMAN 16 Hidayatul Mubtadiin terjadi kesenjangan. Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sudah menggunakan model pembelajaran Role Playing di SMAN 16 Batam , namun siswanya masih kurang aktif saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung. Hal ini berdasar kan pengamatan awal yang peneliti lakukan di SMAN 16 Hidayatul Mubtadi'in Jati Agung Lampung Selatan ditemui gejala-gejala sebagai berikut:

1. Guru kurang mengkomunikasikan tujuan penggunaan model pembelajaran *Role Playing*
2. Sebagian siswa tidak memberikan respon terhadap pertanyaan guru
3. Sebagian siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru tentang materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .

Pada saat siswa berpasangan untuk membuat jawaban baru dalam kelompok, yang mengerjakan hanya siswa yang pintar saja Siswa tidak memperhatikan materi pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga masih ada sebagian siswa yang bermain bersama teman sebangku ketika guru menjelaskan pelajaran Dengan adanya gejala-gejala tersebut menunjukkan adanya suatu masalah yang harus diteliti dan dicari jalan keluarnya.

METODE PENELITIAN

⁷ Rismag Dalena Florentina Monika Br Manurung and Talizaro Tafonao, "Problem Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Terhadap Psikologi Anak Usia 10-12 Tahun," *Problem Pembelajaran Online di Masa Pandemi terhadap Psikologi Anak Usia 10-12 Tahun* 1, no. 1 (2021): 11–19, <https://ejournal.staknkupang.ac.id/ojs/index.php/teuo/article/view/33>.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (subjek) itu sendiri.

Sumber data primer Yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh penulis dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah Mts Hidayatul Mubtadi'in ,Waka Kurikulum SMAN 16 Batam ,Guru sejarah kebudayaan islam kelas XI SMAN 16 Batam , siswa kelas XI Sumber data sekunder yaitu data yang di peroleh untuk memperkuat data primer. data ini berupa file-file dan foto-foto Kegiatan

Dalam penelitian ini perlu menggunakan metode penelitian yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik operasional dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif.

Uji Keabsahan data yang di gunakan dalam penelitian kualitatif adalah triangulasi. Analisis data kualitatif menurut Bogdan & Biklen sebagaimana dikutip Moleong adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa langkah awal dari analisis data adalah mengumpulkan data yang ada, menyusun secara sistematis, kemudian mempresentasikan hasil penelitiannya kepada orang lain.⁸

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan di SMAN 16 Batam ini, fokus pada penerapan *Role Playing* dengan materi implementasi model pembelajaran role playing dalam meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* menunjukkan telah terjadi peningkatan motivasi, terlihat dari meningkatnya beberapa aspek penilaian dibandingkan dengan hasil pre-test yang dilakukan peneliti sebelum memulai menggunakan strategi *Role Playing*. Dari aspek-aspek penilaian yang telah menunjukkan hasil peningkatan diantaranya yaitu perpendapat, kreatifitas, semangat dan pelafalan. Dalam penjelasan diatas sejalan dengan kompro motivasi merupakan proses untuk meningkatkan tingkah laku positif untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan. Begitu pula peserta didik SMAN 16 Batam setiap anaknya memiliki

⁸ Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung:Remaja Karya, 2017), h. 248

kesiapan dengan diterapkannya strategi pembelajaran *Role Playing* bagian dari strategi pembelajaran.

Proses pembelajaran akan sesuai dengan apa yang direncanakan apabila pengajar dapat mengatasi masalah yang ada didalam kelas tersebut. dari sekian banyak kendala yang timbul dalam proses pembelajaran yang paling menonjol yaitu tidak kondusifnya peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, dikarenakan adanya siswa berdiskusi atau berbicara dengan teman disebelahnya sehingga kurang merespon materi yang sedang berlangsung.

Solusi untuk mengatasi permasalahan diatas, pengajar mencoba berbagai variasi dalam pembelajaran. Salah satunya yang diterapkan oleh peneliti dengan menguji coba strategi pembelajaran *Role Playing*, dengan menggunakan strategi tersebut terbukti membangkitkan keantusiasan peserta didik dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan sebelum diterapkannya strategi *Role Playing*.

Strategi *Role Playing* adalah salah satu dari sekian banyak strategi yang bersiat ekstrinsik, memiliki tujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran khususnya Sejarah Kebudayaan Islam . dalam strategi ini peneliti menanamkan kepada peserta didik bahwa pendidikan agama sangatlah penting bukan hanya pada kehidupan saat ini melainkan untuk kehidupan yang akan datang. Sehingga, dengan menggunakan strategi *Role Playing* peserta didik akan sadar mengenai perilaku terpuji dan tidak terpuji yang ada pada materi “Meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran SKI” yang diharapkan dapat diterapkan dalam lingkungan keluarga, sekolah bahkan masyarakat.

Melalui strategi *Role Playing* pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran dimana peserta didik satu dengan yang lainnya saling keterkaitan dan saling membutuhkan satu sama lain. Sehingga, interaksi antar peserta didik satu dengan yang lain dapat saling memberikan motivasi. Dapat dicontohkan ketika salah satu kelompok maju memberikan argumentasi berdasarkan penampilan kelompok lain, pada kesempatan ini peserta didik yang lain dapat termotivasi untuk belajar berkomentar atau berbicara didepan peserta didik yang lain, sehingga keantusiasan mengikuti pembelajaran akan semakin tergali pada masing-masing peserta didik. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran *role palying* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI lebih menyenangkan, baik dari kelompok yang maju ketika memerankan drama namun kelompok yang lain (penonton) dapat ikut serta dalam berkomentar atau menyimpulkan permainan yang telah di peragakan.

Dibandingkan dengan strategi konvensional (pemberian tugas) peneliti menilai strategi ini lebih menarik, selain lebih diminati peserta didik, pendidik juga dapat belajar menggunakan pembelajaran yang lebih menarik. Walaupun tidak dipungkiri bahwa strategi ini tidak dapat berdiri sendiri melainkan

membutuhkan kolaborasi dengan strategi lain terutama pada saat evaluasi ketika akan dimulai dan diakhir pembelajaran. Karena strategi ini mampu menciptakan kesan yang kuat mengenai materi yang diajarkan, sehingga hal tersebut sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari peserta didik.

Perencanaan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Perencanaan penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* dengan pembahasan membiasakan perilaku terpuji, yang konsepnya dirancang sesuai yang terdapat pada strategi tersebut. perencanaan strategi *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: Perencanaan kelas yang dilakukan didalam kelas meliputi: *Setting* kelas adalah menata tempat adegan dengan penonton sehingga peserta didik dapat terkondisikan antara penonton dengan pemain. Menyiapkan mental peserta didik terutama untuk mereka yang akan menampilkan adegan drama yang telah disiapkan oleh peneliti dapat berupa *support* sebelum tampil.

Pelaksanaan diluar kelas diantaranya: Menetapkan materi pembelajaran. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Menyiapkan lembar observasi ulang digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Menyiapkan instrument penelitian.

Perencanaan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus 3 kali pertemuan. Peneliti menggunakan 2siklus karena pada saat memasuki siklus II peneliti sudah berhasil menempuh KKM, oleh sebab itu tidak lagi dilanjutkan. Pembahasan pada siklus pertama yaitu penanaman sikap jujur Kepada Allah, diri sendiri dan orang lain, dimana naskah yang berjudul jujur ketika ujian dimana pada naskah ini peserta didik dituntut jujur pada diri sendiri dan orang lain (guru). Yang kemudian dilanjutkan pada siklus II yaitu materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru serta materi indahnya saling menghargai dimana naskah drama berjudul aku yang pemasa dan semua pasti bisa, pada naskah kedua menceritakan anak yang bosan akan rutinitas positif yang diterapkan oleh orang tuanya dan naskah ketiga menceritakan kemampuan mengasah bakat yang dimiliki. Untuk instrument penilaiannya individu dengan aspek berpendapat (keberanian berpendapat, bertanya, dan menjawab), aspek kreativitas (penguasaan naskah, kerapian dan kecerahan tampil), aspek semangat (kehadiran, antusias dan konsentrasi), dan aspek pelafalan (olah kata, dialog, dan ketepatan).

Pelaksanaan Dengan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam meningkatkan Pemahaman siswa

Siklus I dilakukan pada tanggal 21 maret 2022 dimana pada awal pertemuan peserta didik masih bingung yang disertai dengan rasa penasaran,

ditambah dengan masih belum ada kepercayaan diri untuk tampil dalam berbicara maupun tampil didepan kelas sehingga situasi ini cukup menjadi pembelajaran peneliti untuk lebih ramah serta berkreasi lagi dalam pembawaan kelas agar peserta didik tidak tertekan dan antusias dalam berpartisipasi pada saat pembelajaran.

Penggunaan strategi *Role Playing* adalah dimana peserta didik memerankan tokoh yang memiliki watak yang berbeda setiap tokoh yang di mainkan setiap peserta didik, sehingga disini anak bukan hanya belajar mengenai bakat namun juga pengasahan mental ketika mereka tampil dan untuk penonton mental ketika mengomentari pemain.

Setelah siklus I pertama telah dilalui selanjutnya yaitu memasuki siklus II karena siklus I kurang memenuhi KKM. siklus II dilakukan pada tanggal 27 dan 4 April yaitu tetap menggunakan strategi *Role Playing*, pada siklus kedua ini dikatakan berhasil dikarenakan telah memenuhi KKM yaitu 70% yang telah memenuhi ketuntasan dan 30% peserta didik yang lain dianggap kurang tuntas namun mereka tetap mengalami peningkatan terutama dalam keantusiasan dalam belajar Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menyimpulkan pembelajaran menggunakan strategi *Role Playing* dinilai cukup memuaskan karena memiliki kelebihan terhadap hasil belajar diantaranya yaitu pembelajaran lebih menyenangkan, mendorong peserta didik untuk berinisiatif dan kreatif, peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan berbagi tugas pada anggota kelompok, dan terutama yaitu peserta didik akan lebih faham pada materi yang diajarkan melalui naskah drama yang mereka perankan ataupun yang diperankan kelompok lain. Mengapa dipoin terakhir peneliti menilai utama karena yang terkesan bukan hanya mereka yang memainkan namun juga penonton atau kelompok lain karena selain menyimak mereka akan member kritik, masukan serta nasehat yang dibacakan didepan kelas.

a. Paparan Data siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 ini terbagi dalam 4 tahap, yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Dalam satu kali pertemuan, alokasi waktu jam pelajaran selama 2 x 30 menit (2 jam pelajaran). Pertemuan pertama adalah penerapan Metode *Role Playing* pada pokok bahasan Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah, sedangkan pertemuan kedua pemberian *post test*. Secara lebih jelasnya masing-masing tahap dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut: Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: Melakukan koordinasi dengan guru SKI terkait dengan pelaksanaan tindakan. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Menyiapkan lembar soal untuk tugas individu. Menyiapkan lembar *post test* yang akan dibagikan pada pertemuan kedua untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan metode pembelajaran *Role Playing*. Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa . Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dibagi dalam 2 kali pertemuan, rincian tahap-tahap tindakan yang dilakukan sebagai berikut: Pertemuan pertama. Dilaksanakan pada hari sabtu, 18 maret 2022. Peneliti melakukan tindakan selama 2 x 30 menit (1 pertemuan) dimulai pukul 08.30 s/d 09.30 WIB di SMAN 16 Batam , ditemani oleh 1 orang teman sejawat yang bertindak sebagai observer melaksanakan tindakan. Peneliti dalam melaksanakan penelitian membuat rencana pelaksanaan pembelajaran. Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagaimana terlampir.

Kegiatan diawali dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama, selanjutnya guru melakukan komunikasi dengan mengucapkan selamat pagi, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini yakni tentang Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah.

Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti memberikan pertanyaan berkaitan dengan materi untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang materi yang akan dilaksanakan. Hal ini diharapkan dapat memancing keaktifan peserta didik. Terakhir peneliti memberikan penjelasan secara global bahwa pembelajaran kali ini menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*

Pada kegiatan inti, Peneliti sedikit menjelaskan tentang materi Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah, Selanjutnya peneliti membagi kelas menjadi 3 kelompok besar namun karena jumlah peserta didik kelas XI ada 31 anak; 2 kelompok beranggotakan 10 anak dan 2 kelompok beranggotakan 11 anak.

Pada kegiatan eksplorasi peserta didik diarahkan duduk bersama kelompoknya, kemudian peneliti membagikan Naskah drama kepada masing-masing kelompok, peneliti membagikan Naskah drama yang berbeda topik dan cerita pada masing-masing kelompok bertujuan supaya mereka bisa berpikir dan memahami karakter yang ada dalam cerita dengan watak dan cerita yang beragam, setelah itu peneliti memberi arahan mengenai alur dalam Naskah tersebut, seperti Prolog itu seperti apa, kemudian suara yang perlu dilantangkan, penghayatan yang perlu diperankan dll.

Pada kegiatan kolaborasi, peneliti menjelaskan bahwa semua kelompok harus berperan aktif dalam kegiatan kelompok. Peserta didik diminta untuk membagi peran satu sama lain, mereka juga memahami alur yang dimaksud

dalam skenario drama dan mencoba bermain drama dengan kelompoknya sebelum mereka siap tampil di depan kelas.

Selanjutnya, peneliti menunjuk kepada masing-masing kelompok secara acak untuk memerankan drama di depan kelas, peneliti menginstruksikan bahwa boleh menggunakan alat yang ada di kelas dan tidak membahayakan, seperti kursi yang digunakan untuk bersandar atau duduk, kemudian penggaris yang digunakan untuk pedang dalam perang, Ketika salah satu kelompok sedang memainkan drama di depan kelas, kelompok lain dilarang ramai sendiri, mereka juga harus memperhatikan kelompok lain yang sedang berperan karena topik cerita mereka berbeda-beda, mereka harus bisa mengevaluasi dan memberikan kesimpulan cerita atas penampilan kelompok lain yang tampil.

Setelah semua kelompok telah menampilkan peran drama di depan kelas, peneliti memberikan umpan kepada masing-masing kelompok untuk menyimpulkan cerita yang telah diperankan, serta mengevaluasi drama yang diperankan oleh kelompok lainnya.

Kegiatan akhir, peneliti dan peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan, peneliti memotivasi peserta didik agar selalu rajin belajar. Kemudian peneliti menginformasikan kepada peserta didik untuk belajar lagi tentang Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam berdakwah yang telah diajarkan karena pertemuan selanjutnya akan diadakan *post test* 1. Selanjutnya, peneliti mengajak peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

b. Pertemuan ke-dua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 25 Maret 2022 pada jam terakhir yang dimulai pukul 08.30 s/d 09.30 WIB. Pada pertemuan ini peneliti ditemani oleh teman sejawat yang berperan sebagai *observer* atau pengamat. Rincian tindakan sebagai berikut.

Tahap awal, peneliti mengucapkan salam, mengajak semua peserta didik doa, menanyakan kabar peserta didik serta mengkondisikan peserta didik agar siap dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan bertanya jawab dengan peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan inti, peneliti sedikit mengulas materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya, selanjutnya guru menginformasikan bahwa pertemuan kali ini akan diadakan *post test*, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya peneliti membagikan lembar soal *post test* 1 yang terdiri dari 15 soal, Soal *post tes* dikerjakan secara individu dalam waktu 40 menit.

Peserta didik diharapkan bisa mengerjakan *post test* dengan tepat waktu. Sebelum mengerjakan soal, peneliti menginstruksikan kepada peserta didik untuk membaca dan memahami soal, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengerjakan soal secara individu dan dilarang untuk bekerjasama dengan teman.

Pelaksanaan tes berjalan dengan baik, namun beberapa peserta didik berusaha melihat buku dan melihat jawaban atau bertanya kepada teman sekitarnya. Peneliti berusaha memberi peringatan kepada peserta didik tersebut untuk tidak mencotek buku ataupun mencotek jawaban temannya dan meminta peserta didik untuk mengerjakan soalnya sendiri sesuai kemampuannya masing-masing. Hal ini menunjukkan ada beberapa peserta didik yang kurang siap dalam menghadapi tes yang diberikan oleh peneliti.

Setelah tes berakhir peneliti meminta peserta didik untuk segera mengumpulkan hasil pekerjaannya kedepan kelas. Peneliti mengajak peserta didik untuk membahas soal yang belum dimengerti dan menjawabnya secara bersama-sama.

Tahap akhir, peneliti bersama peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi yang telah diajarkan hari ini, peneliti juga menginformasikan rencana pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Tidak lupa peneliti menyampaikan pesan moral agar peserta didik patuh pada orang tua dan guru serta menerapkan materi yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti juga memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih giat lagi dalam belajar. Selanjutnya peneliti menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa dan mengucapkan salam serta peserta didik menjawab dengan serempak.

Kegiatan akhir, peneliti menanyakan hal yang belum dipahami peserta didik dan bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan, peneliti memotivasi peserta didik agar selalu rajin belajar dan selalu menjaga kesehatan. Kemudian peneliti menginformasikan kepada peserta didik untuk belajar tentang materi Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq dalam Berdakwah yang telah diajarkan karena pertemuan selanjutnya akan diadakan *post test* 1. Selanjutnya, peneliti mengajak peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu setiap awal dan diakhir pembelajaran, evaluasi yang dilakukan peneliti disetiap awal pembelajaran yaitu lisan atau umpan balik dari materi yang telah di pelajari minggu sebelumnya sedangkan untuk evaluasi diakhir pembelajaran yaitu individu juga kelompok dan menggunakan strategi pendamping yang berbeda-

beda setiap pertemuan yang bertujuan agar peserta didik antusias saat evaluasi berlangsung.

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengajar, atau guru sedangkan observer dilakukan oleh guru SKI sebagai pengamat 1, dan teman sejawat sebagai pengamat 2. Dari hasil observasi inilah peneliti akan mengambil keputusan bagi tindakan selanjutnya.

Observasi pada penelitian ini dilakukan pada tiap pelaksanaan tindakan. Hal-hal yang diobservasi pada pelaksanaan tindakan ini adalah cara peneliti menyajikan materi pelajaran yang telah dibuat atau belum. Selain itu juga dilihat aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Pengamatan ini dilakukan dengan pedoman pengamatan yang telah disediakan oleh peneliti. Jika hal-hal penting yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran dan tidak ada dalam pedoman pengamatan, maka hal tersebut dimasukkan sebagai hasil catatan lapangan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* adalah metode yang digunakan guru melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu peran baik peran yang berupa benda mati maupun benda hidup. Pelaksanaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan *Role Playing* siswa merasa senang dalam belajar dan tidak cepat merasa bosan maka hasilnya aktivitas siswa meningkat pelaksanaan metode *Role Playing* menerapkan metode bermain peran pada materi pantun. yaitu disusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah bermain peran, membuat lembar kerja siswa, disiapkan juga aktivitas siswa serta alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang digunakan pada setiap akhir proses pembelajaran.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi model pembelajaran *role playing* yaitu: a. minat Faktor minat merupakan hal yang harus diperhatikan, karena minat juga mempengaruhi dan menentukan prestasi belajar seseorang. Peserta didik yang berminat tinggi terhadap pelajaran tertentu akan membuat ia senang mempelajari sehingga ia pun termotivasi untuk belajar sungguh-sungguh. b. Perhatian juga berperan pada faktor siswa, walaupun siswa mempunyai minat tetapi tidak memperhatikan pembelajaran maka proses belajarnya pun tidak akan berjalan dengan baik. c. Waktu adalah salah satu faktor yang berpengaruh dalam suatu pembelajaran, saat waktu dalam pembelajaran tidak sesuai dengan waktu dalam perencanaan maka guru harus dapat berimprovisasi agar materi dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik. d. Kondisi kelas merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar siswa Kondisi kelas yang kurang nyaman akan membuat proses

pembelajaran terganggu, misalkan ruang kelas, pencahayaan maupun udara di dalam kelas.

Beberapa Faktor Pendukung dan penghambat model pembelajaran *Role Playing*. Faktor pendukung dalam mengembangkan sikap Meningkatkan pemahaman siswa di dalam kegiatan belajar mengajar yaitu adanya kerja sama antar guru dalam meningkatkan pemahaman siswa misalnya dalam kegiatan belajar mengajar semua tidak hanya guru agama saja guru harus memberikan atau menyelipkan nasehat-nasehat dan memberikan arahan-arahan atau ilmu tentang agama Islam kepada siswa. Sedangkan faktor penghambat dalam mengembangkan sikap pemahaman siswa di dalam kegiatan belajar mengajar siswa yaitu di dalam kegiatan belajar mengajar saat guru menyampaikan materi kepada siswa, siswa masih ada yang ngobrol dengan teman, ramai dan tidak memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi. Pada saat guru dalam memberikan nasehat-nasehat ada sebagian dari mereka saja yang menerima nasehat-nasehat yang diberikan oleh guru.

REFERENSI

- Ahmad Rohani dkk, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta, Rineka Cipta, 2020, h. 11
- Alfiah, *Hadis Tarbawiy*, Pekanbaru, Al-Mujtahadah Press, 2018, h. 26
- Departemen Agama, *Standar kompetensi Madrasah Tsanawiyah*, Jakarta, DEPAG, 2014, h.46
- Efrina, Lisa, and Andi Warisno. "Meningkatkan Mutu Melalui Implementasi Manajemen Di SMAN 16 Hidayatul Mubtadiin" 3 (2021).
- Manurung, Rismag Dalena Florentina Monika Br, and Talizaro Tafonao. "Problem Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Terhadap Psikologi Anak Usia 10-12 Tahun." *Problem Pembelajaran Online di Masa Pandemi terhadap Psikologi Anak Usia 10-12 Tahun* 1, no. 1 (2021): 11-19.
<https://ejournal.staknkupang.ac.id/ojs/index.php/teuo/article/view/33>.
- Purnama, Sigit. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2016): 19.
- Zamrodah, Yuhanin. "MUTU LAYANAN PENDIDIKAN DI SMK NEGERI 2 SEMENDAWAI SUKU III KABUPATEN OKU TIMUR PROVINSI SUMATERA SELATAN" 15, no. 2 (2016): 1-23.

