

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VII MTS AL-IBROHIMIY SENTOL DAYA SUMENEP

Moh. Rafiq¹⁾, Faizun Najah²⁾
Institut Dirosat Islamiyah Al-Amien
muhammadrafiqaza@gmail.com

Article History

Submitted : 1 April 2023

Revised : 29 Mei 2023

Published : 29 Mei 2023

ABSTRACT

Realitas Dewasa ini, proses pembelajaran dikelas agaknya berlangsung secara kaku dan kurang menyenangkan, diantaranya adanya tuntutan pada siswa untuk menguasai materi dan fakta - fakta, hal ini juga membuat pembelajaran kurang bermakna, karena penguasaan atas banyaknya materi belum tentu menjamin pemahaman pada materi yang mereka kuasai. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan ini, bukan hal yang mudah bagi guru untuk mewujudkannya. Banyak di antara para guru mengalami kesulitan dan mengalami berbagai kendala, dalam melaksanakan pembelajaran materi sejarah. Agar proses belajar mengajar yang efektif dan kondusif diperlukan metode- metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah membantu siswa menemukan jati diri didunia social dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode Role Playing diharapkan bisa mengaktifkan belajar siswa pada materi yang diberikan terutama pelajaran Sejarah. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif atau kualitatif dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Model Kurl Lewin dengan 2 (dua) siklus. Teknik data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Data yang bersifat kualitatif yang terdiri dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, data yang berupa angka atau data kualitatif dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data setelah penerapan metode pembelajaran Role Playing menunjukkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII berjalan dengan efektif, Hal ini terlihat peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap tindakan. pada siklus I prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 50%, Siklus II Prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 22%. Jadi pada siklus I ke siklus II prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 56%. Hal ini terjadi karena setiap siswa mempunyai karakter yang berbeda-beda sehingga suasana hati setiap masing- masing siswa berbeda- beda yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII berjalan dengan efektif.

Kata kunci: *Metode Pembelajaran Role Playing, Keaktifan Belajar Siswa*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses penting dalam meningkatkan kemampuan diri dengan lingkungannya. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses daya manusia. Pendidikan merupakan proses pengembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh dengan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai, sehingga mampu menyesuaikan proses belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran yang diantaranya dilaksanakan oleh lembaga pendidikan formal.

Dalam Pelaksanaannya, pendidikan terdiri dari pendidikan formal, pendidikan non-formal dan pendidikan informal. Salah satu jalur pendidikan adalah pendidikan sekolah yang sangat kompleks, yaitu meliputi aspek pedagogis, didaktis, psikologis dan administratif. Aspek pedagogis merujuk kepada kenyataan bahwa pendidikan di sekolah dilaksanakan dalam lingkungan pendidikan yang di dalamnya guru harus membimbing dan mengarahkan siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar.

Realitas dewasa ini, proses pembelajaran di kelas agaknya berlangsung secara kaku dan kurang menyenangkan, diantaranya adanya tuntutan pada siswa untuk menguasai materi dan fakta-fakta, hal ini juga membuat pembelajaran kurang bermakna, karena penguasaan atas banyaknya materi belum tentu menjamin pemahaman pada materi tersebut.

Dalam peraturan pemerintah (PP. No. 19 Tahun 2006) tentang standar nasional pendidikan dinyatakan “Proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif serta memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru. Keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karenanya, kegiatan belajar merupakan aktivitas yang hidup, syarat nilai dan memiliki tujuan.

Ketertiban siswa secara aktif dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal dasar bagi siswa agar dapat mencapai tujuan kompetensi yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan ini, bukanlah hal yang mudah bagi guru untuk mewujudkannya. Banyak diantara para guru mengalami kesulitan dan mengalami berbagai kendala dalam melaksanakan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs. Al-Ibrohimy.

Hasil dari observasi awal diperoleh bahwa selama kegiatan pembelajaran sejarah, banyak siswa yang kurang aktif ketika guru menyampaikan materi. Sikap kurang aktif ini ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang bertanya, berpendapat, maupun mencatat point-point yang disampaikan guru. Siswa yang selalu bersikap pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung, Daya serap siswa yang kurang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dibanding mata pelajaran yang lain, Kebanyakan siswa tidak bersemangat dalam menerima pelajaran Sejarah, bahkan mereka tidak tahu materi apa yang akan disampaikan oleh pengajar. Hal-hal tersebut menyebabkan suasana belajar yang tidak efektif dan efisien karena

siswa kurang mempunyai pengetahuan tentang materi yang akan disampaikan. Sehingga tujuan pendidik sebagai fasilitator sulit tercapai dan tujuan pendidikan nasional tidak sesuai dengan apa yang kita harapkan selama ini.

Peneliti menganggap masalah- masalah tersebut sangat penting dan perlu segera ditemukan jalan pemecahannya. Keberhasilan dalam pemecahan masalah ini akan sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa di sekolah, terutama mata pelajaran Sejarah.

Agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan kondusif diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kelas. Selain itu juga menuntut tercapainya sebuah kompetensi yang telah di ajarkan. Untuk itu perlu ada metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah pembelajaran social. Pembelajaran social menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan siswa agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap siswa yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial.

Metode pembelajaran Role Playing bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia social dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode Role Playing diharapkan bisa mengaktifkan belajar siswa pada materi yang diberikan terutama pelajaran Sejarah. Berdasarkan pemikiran di atas, maka penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa perlu dilakukan oleh para peserta didik dan pendidik. Penerapan ini diharapkan bermanfaat dalam proses belajar mengajar di kelas. Dari uraian tersebut, penulis memilih judul tentang “Penerapan “Metode Role Playing ” untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Mts Al-Ibrohimy Sentol Daya Sumenep”

Metode Penelitian

Penelitian dalam bahasa inggris disebut reaserch. Dalam susunan katanya, reaserch terdiri dari dua suku kata yaitu “re” yang artinya mengulang kembali, dan search yang berarti mengamati, melihat dan mencari. Sehingga reaserch dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman baru yang lebih jelas dan detail dari suatu yang diteliti.¹

Sedangkan penelitian ini berdasarkan fokus masalah yang ada, menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yang mana penelitian kualitatif ini adalah pengumpulan data alamiah dengan menafsirkan fenomena yang diteliti dimana peneliti merupakan kunci bagi penelitian. Sedangkan pengambilan sampel dan sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna dari generalisasi.²

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan McTaggart di buku Sukardi, penelitian tindakan (PTK) adalah cara sekelompok orang dapat mengatur kondisi di mana mereka dapat belajar dari pengalaman mereka sendiri dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain. Sedangkan Adnan mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan media yang efektif dalam meningkatkan kualitas kinerja guru dalam pembelajaran serta prestasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI di kelas. Di sisi lain, penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengembangkan strategi

¹ Albi Anggito & Johan Setiawan, S.Pd., *metodologi penelitian kuantitatif*, (Jawa Barat: CV. Jejak, 2018), 7.

² Ibid., 8.

pembelajaran inovatif yang dapat membantu meningkatkan keberhasilan belajar SKI bagi siswa.

Menurut Adnan Latief model yang akan digambarkan adalah sebagai berikut :

Gambar ini menjelaskan bahwa kita harus mulai dari perencanaan bahwa peneliti harus tahu apa masalah yang dihadapi oleh guru. Kemudian dilanjutkan ke tindakan setelah itu ke observasi dan refleksi terakhir. Pada langkah terakhir, kita akan tahu apakah melanjutkan ke siklus berikutnya atau tidak.³

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tindakan ini diberikan oleh peneliti. Peneliti menjelaskan tentang Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam satu siklus dengan musim apapun, atau dengan penilaian jika hasil pada siklus pertama tidak sesuai dengan tujuan, maka dilanjutkan pada siklus kedua. Ketika siklus kedua sedang rendah, itu akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

1. Pra Siklus

Sebelum pelaksanaan siklus dimulai, peneliti melakukan pra siklus yang di laksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Desember 2021 sesudah melakukan janji pertemuan terlebih dahulu dengan guru Mata Pelajaran yakni Bapak Muharror, S.Pd.I. Pra siklus dilaksanakan untuk melakukan pengamatan awal lokasi penelitian serta melakukan interview kepada guru mata pelajaran dan siswa.

a. Paparan Hasil Wawancara

“Metode yang saya pergunakan untuk mengejar biasanya adalah metode cerita ataupun menjelaskan secara biasa. Karena Karena untuk menggunakan metode yang lain saya harus mempersiapkan media ataupun cara pengajarnya yang mana hal tersebut membutuhkan waktu yang lama.

“Ya saya tahu metode *Role Playing* karena dulu ketika saya kuliah memang dijelaskan, hanya saja kenapa saya tidak menggunakan selama ini karena kembali lagi hal itu butuh perencanaan dan persiapan yang banyak. Yang perlu direncanakan dalam pelaksanaan metode *Role Playing* adalah pembuatan naskah yang berhubungan dengan materi yang akan dipakai untuk peran, pembagian peran dan penjelasan peran kepada siswa, disamping juga perlu membuat RPP sebagai pemandu dari keseluruhan proses”

“Untuk pelajaran sejarah kebudayaan Islam karena pelajaran ini membahas tentang sejarah maka saya jelaskan dengan bercerita kemudian juga saya Reka adegan kan tapi hanya oleh saya sendiri tanpa melibatkan siswa”

“Terkadang siswa antusias ketika menyangkut materi pelajaran yang mereka suka contoh seperti tentang peristiwa perang, peristiwa yang penuh ketegangan dan lain sebagainya namun kebanyakan mereka merasa bosan ketika menyangkut materi yang tidak mereka suka contoh tentang materi berkaitan dengan peristiwa social, kebudayaan, pilitik dan lain sebagainya⁴”

b. Paparan Hasil Observasi

Selain melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran, peneliti juga melakukan pengamatan awal terhadap proses KBM mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII. Adapun hasil pengamatan awal tersebut sebagai berikut :

³ Latief, Muhammad Adnan, *Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa Sebuah Pengantar*, (Malang: Um Press, 2013), 115

⁴ Wawancara dengan Muharror, S.Pd.I Tanggal 27 Desember 2021 di MTs. Al – Ibrohimy sentol daya

Guru masuk ke kelas diawali dengan ucapan Salam dan dijawab oleh siswa serta dilanjutkan dengan do'a. Guru menertibkan siswa yang terlihat masih membahas berbincang-bincang se usai membaca do'a dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran. Dari seluruh siswa yang ada tidak ada siswa yang bolos atau terlambat. Guru kemudian melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya yakni materi "perang badar", guru menanyakan beberapa pertanyaan terkait materi sebelumnya, hanya ada beberapa orang siswa yang aktif merespon dan menjawab pertanyaan.

Guru melanjutkan pembelajaran dengan meminta salah satu siswa untuk membaca buku LKS dengan nyaring tentang hasil dari perang Badar. Terlihat hanya sebagian siswa yang memperhatikan LKS, sebagian siswa di tempat duduk bagian belakang kelas mulai melakukan percakapan dengan siswa lain, sebagian siswa yang lain terlihat menggambar di buku LKS. Setelah siswa selesai membaca, guru melanjutkan dengan menjelaskan secara lisan dan ilustrasi di papan tulis selama kurang lebih 60 menit. Sesudah sesi tersebut selesai guru menanyai pemahaman siswa terhadap materi, para siswa menjawab dengan "sudah mengerti". Guru memberikan kesempatan untuk siswa yang ingin bertanya, namun tidak ada satu siswa yang berkenan.

Guru melanjutkan dengan meminta siswa mengerjakan tugas di LKS selama 20 menit. Siswa mengerjakan LKS dengan kembali membaca materi dari awal, sebagian siswa terlihat kesusahan menemukan jawaban. Setelah waktu yang diberikan selesai para siswa menyetorkan hasil dan jawaban mereka kepada guru. Beberapa saat kemudian bel pergantian jam ke 3 berbunyi dan pembelajaran SKI pun diakhiri⁵.

2. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan I

Pada siklus pertama peneliti melakukan dua kali pertemuan yaitu setiap pertemuan 2 x45 menit sebagai kegiatan pembelajaran yang mana tertera dalam silabus yang ada di sekolah. Untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran yang maksimal, peneliti menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*, dimana siswa bisa memahami dirinya sendiri dan menghargai teman satu sama lain.

Sebelum pelaksanaan tindakan penelitian melakukan beberapa perencanaan sebagai berikut :

- a) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagaimana terlampir.
- b) Peneliti mempersiapkan pedoman observasi, pedoman wawancara dan alat dokumentasi untuk mengetahui kinerja pembelajaran siswa, sebagaimana terlampir

b. Paparan Hasil Observasi

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 29 Desember 2021 pukul 07.30-08.50 WIB. Penelitian dilaksanakan selama 2 x 45 menit. Pelaksanaan observasi dalam siklus I ini sebagai berikut :

Hari Rabu jam 07.00 WIB suasana dalam kelas gaduh, ada yang masih di luar kelas, masing-masing siswa pada sibuk sendiri, sehingga siswa konsentrasinya pecah. Suasana kelas VII tampak bersih dan rapi, sebelum guru dan peneliti memasuki ruangan terlebih dahulu guru dan peneliti berdiskusi sambil menunggu jam mata pelajaran dimulai yakni pada jam 07.30 . Ketika guru dan peneliti memasuki ruangan, beberapa siswa masih banyak yang di luar dan kelas gaduh, karena jam banyak siswa yang masih mengobrol, makan jajan, dan tidak terfokus dengan pelajaran yang akan diajarkan sekarang, tetapi ketika guru bertanya" ayo yang masih makan cepat dihabiskan?" siswa tersebut langsung bergegas

⁵ Observasi KBM Tanggal 27 Desember 2021 di kelas VII MTs. Al – Ibrohimy sentol daya

menghabiskan makanan dan siswa juga sudah memahami kalau itu berarti pelajaran sudah akan dimulai”. Pelajaran pun dimulai, berikut uraian kegiatan pembelajaran siklus:

Pada kegiatan awal guru memulai pelajaran dengan mengulang materi sebelumnya, yang digunakan untuk mengingat materi kemarin dengan menghubungkan materi sekarang, guru menjelaskan materi dengan menampilkan power point. Ketika pembelajaran dimulai siswa sangat antusias mendengarkan penjelasan guru. Beberapa siswa sudah mulai sedikit aktif bertanya jawab dengan guru. Setelah guru menjelaskan materi siswa dibentuk kelompok besar 3 kelompok, siswa sangat antusias untuk melakukan arahan dari guru, karena sebelumnya siswa sudah dijelaskan metode *Role Playing* yang akan digunakan penelitian tersebut. Stimulus yang diberikan peneliti berupa metode *Role Playing*, membuat siswa terlihat semangat, dengan melakukan adegan atau dengan memperagakan materi berupa bagian pertama peristiwa perang uhud (kemenangan kaum muslimin)⁶.

Pada Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 05 Januari 2022, pukul 07.30 – 08.50 WIB. Pada pertemuan kedua ini siswa melakukan diskusi tentang materi yang sudah diperagakan kemarin pada pertemuan awal. Berikut adalah paparan observasi terkait kegiatan tersebut :

Pada pertemuan ini siswa terlihat kurang semangat untuk mengikuti pelajaran, diantara para siswa yang ada hanya 4-5 orang siswa yang aktif dalam sesi diskusi. Banyak siswa terlihat sibuk menghafalkan setoran untuk pelajaran yang selanjutnya. Setoran hafalan merupakan hal yang wajib pada mata pelajaran Nahwu. Beberapa anak ada yang menghafal sendiri ada juga yang meminta bantuan untuk dikoreksi kepada temannya.

Walaupun siswa banyak yang tidak mengikuti diskusi, masih banyak juga yang aktif ketika hasil diskusi berkelompok di presentasikan. Setelah satu persatu kelompok performance materi yang sudah dibagikan sebelumnya, belum banyak yang aktif dalam indikator keaktifan ketika belajar dengan menggunakan metode *Role Playing*. Siswa masih banyak yang diam, keaktifan masih didominasi oleh siswa yang berprestasi di kelas.⁷

c. Paparan Hasil Wawancara

Peneliti juga melakukan wawancara pada guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam ibu ira fatmawati, guna untuk memperkuat observasi peneliti. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap siklus I kepada Bapak Muharror dapat diuraikan sebagai berikut:

“Bagaimana menurut ibu, apakah siswa/i sudah termotivasi dan aktif dengan mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*?”

Dilihat dari kondisi siswa tadi, anak-anak tampak lebih bersemangat dari pada sebelumnya, tapi seperti yang Mas liat tadi, masih ada beberapa anak-anak yang sibuk dengan kegiatannya sendiri, Ketika performnace siswa masih meremehkan tanggung jawab. Dan kecenderungan individual yang membuat kelompok kurang kompak, anak-anak mengampangkan tugas, siswa masih takut untuk mengemukakan pendapat, kepercayaan diri sendiri siswa masih lemah.⁸

Selanjutnya peneliti juga berbincang-bincang dengan salah satu siswa kelas VII yang bernama Hasbullah. Adapun inti dari pembicaraanya adalah sebagai berikut:

“Bagaimana proses pembelajaran SKI hari ini?”

“Sangat menyenangkan kak, apa lagi dengan menerapkan materinya langsung dengan diri sendiri dengan bermain itu sangat membantu kak apalagi sejarah hehe....dan pada waktu

⁶ Observasi KBM Tanggal 29 Desember 2021 di kelas VII MTs. Al – Ibrohimy sentol daya

⁷ Observasi KBM tanggal 05 Januari 2022 di kelas VII MTs. Al – Ibrohimy sentol daya

⁸ Wawancara dengan Muharror, S.Pd.I tanggal 05 Januari 2022 di MTs. Al – Ibrohimy sentol daya

kelompok sebenarnya sudah sering tapi kalau sekarang dengan metode ini asik kak”.⁹

1. Siklus II

a. Perencanaan siklus II

Seperti yang dilaksanakan pada siklus I, perencanaan yang Siklus II dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus II
- 2) Menyiapkan materi tentang peristiwa perang Uhud
- 3) Membagi 5 kelompok
- 4) Peneliti mempersiapkan pedoman observasi, pedoman wawancara dan alat dokumentasi untuk mengetahui kinerja pembelajaran siswa

b. Paparan Hasil Observasi

Peneliti memasuki ruangan seperti biasanya yaitu pukul 07.30 WIB siswa terlihat gaduh dan ramai dengan teman-temannya, ada yang masih makan, ada yang mempelajari scenarionya. Proses belajar mengajar dimulai dengan mengucapkan salam dan memberi motivasi kepada siswa. Kemudian guru memulai pelajaran dengan menampilkan media power point, untuk mengingatkan kembali materi sebelumnya dan materi yang akan dipelajari, setelah itu siswa diajak belajar dengan menggunakan metode *Role Playing* yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada pertemuan ketiga ini antusias siswa lebih meningkat dari pada siklus I. Ketika diajak diskusi sudah banyak yang bertanya-tanya dan juga ketika kelompok maju untuk memperagakan scenarionya, kelompok lainnya sangat semangat mendengarkannya menyimak dan mencatat apa yang di peragakan kelompok tersebut. Kelompok dibagi menjadi 3 kelompok besar karena waktu yang terbatas sehingga untuk melanjutkan metode selanjutnya jadi dilanjutkan ke pertemuan berikutnya. Sebelum pembelajaran diakhiri tidak lupa guru memberikan kesimpulan atau pembenahan terkait dengan metode *Role Playing* yang sudah dilakukan oleh siswa VII Pada tanggal 05 Januari 2022, pertemuan ini melanjutkan metode yang kemarin. Pada pertemuan ini siswa melakukan diskusi kelompok pada kelompoknya masing-masing, untuk membahas hasil penampilan perkelompok masing-masing yang sudah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini suasana kelas VII sudah mulai kondusif, sudah semangat untuk mengikuti pelajaran tetapi masih ada juga yang bergurau dengan teman sendiri ketika diskusi kelompok berlangsung. Ketika diajak diskusi kelompok siswa sangat semangat dan siswa sangat serius untuk mengikuti alur diskusi kelompok ini. Hasil diskusi kelompok masing-masing dipresentasikan melalui media power point.¹⁰

c. Paparan Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap siklus II kepada Bapak Muharror dapat diuraikan sebagai berikut:

“Apakah ada peningkatan keaktifan siswa pada siklus ke II?

“Ada Mas, dilihat dari keaktifan siswa dan toleransi sesama kelompok sudah mulai terjalin dengan baik, materi dapat di sampaikan dengan baik serta siswa dapat memperoleh informasi lebih dari LKS sebagai pegangan. Dan siswa juga lebih

⁹ Wawancara dengan Hasbullah tanggal 05 Januari 2022 di MTs. Al – Ibrohimy Sentol daya

¹⁰ Observasi KBM tanggal 12 Januari 2022 di kelas VII MTs. Al – Ibrohimy sentol daya

percaya diri dengan dirinya sendiri dan juga dengan teman lainnya, Dengan kata lain siswa mampu mencari informasi baru, mengenal dirinya sendiri dan ikut aktif di dalam kelompok untuk berfikir atau sekedar komunikasi biasa”.

“Apakah Metode *Role Playing* bias meningkatkan keaktifan siswa?”

“Saya rasa bisa, karena melihat hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan juga siswa antusiasnya sangat tinggi sehingga keaktifannya sangat menonjol.¹¹

Selain wawancara dengan Bapak Muharror peneliti juga wawancara dengan Hasbullah salah satu siswa kelas VII, berikut hasil wawancara peneliti bersama Hasbullah:

“Bagaimana pembelajaran SKI hari ini”

“Menyenangkan, kita bisa belajar dengan merasakan langsung, mempunyai percaya diri yang tinggi dan jadinya kita tidak bosan, biasanya kita mendengarkan saja dan membaca.¹²

A. Temuan Penelitian

1. Temuan perencanaan penelitian

Dalam tahap perencanaan, peneliti mengalami kesulitan. Terutama perencanaan siklus I. Karena metode *Role Playing* belum dilakukan sebelumnya. Temuan yang diperoleh pada siklus II proses perencanan telah terencana dengan baik. Hal ini terbukti dari proses KBM yang sudah sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya Guru guru juga telah merencanakan alokasi waktu yang tepat dalam pembelajaran siklus II ini. Karena metode *Role Playing* telah di laksanakan sebelumnya, guru lebih mudah dalam mengembangkan dan melanjutkan kegiatan *Role Playing* Baik dalam proses perencanaan maupun dalam penerapannya.

2. Temuan proses pelaksanaan penelitian

Hasil temuan yang diperoleh selama proses pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. Namun, dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran pada siklus I ini berhasil tapi belum maksimal. Memang keaktifan siswa yang di lihat dari nilai individu sudah memenuhi keaktifan siswa. Tapi dalam kegiatan kelompok dan ketika performance siswa masih cenderung individual yakni sulit untuk membaur dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya bahkan ada sebaian siswa yang hanya diam dan melihat saja.

Dengan temuan di atas, guru bersama peneliti memperbaiki kekurangan tersebut pada sisklus II yang mana menggunakan media power point ketika mempresentasi hasil performance setelah kelompok. Sehingga siswa dapat berbaur dan berani berpendapat dalam kelompoknya.

3. Temuan evaluasi penelitian

Pada tahap evaluasi di siklus I di temukan beberapa hal yang menyebabkan siklus ini kurang berjalan dengan maksimal, antara lain dapat di uraikan sebagai berikut:

- a. Kurang nya tanggung jawab siswa ketika diberi tugas sehingga mereka masih belum siap ketika performance.

¹¹ Wawancara dengan Muharror, S.Pd.I tanggal 12 Januari 2022 di MTs. Al – Ibrohimy sentol daya

¹² Wawancara dengan Hasbullah tanggal 12 Januari 2022 di MTs. Al – Ibrohimy sentol daya

- b. Kurang aktif dan kurang adanya interaksi positif dalam kelompok
- c. Durasi pembelajaran melebihi alokasi waktu yang disediakan

Melihat problematika di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus I masih terdapat beberapa kekurangan dan harus di perbaiki pada siklus II. Temuan pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Tanggung jawab siswa yang sudah optimal sehingga ketika performance siswa sudah sempurna, Serta semangat siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Hal ini telah diperbaiki peneliti mengaca dari siklus sebelumnya dengan memberikan motivasi dan tantangan kepada siswa pada setiap kelompok.
- b. Siswa sudah mampu berbaur dan mengungkapkan pendapat pada kelompoknya, bahkan ketika presentasi hasil diskusi siswa berani untuk berbicara dan menjelaskannya dengan baik. Ini menunjukkan komunikasi siswa pada dalam kelompok sudah berjalan dengan baik.
- c. Seperti yang dikatakan sebelumnya, guru lebih mudah dalam menyusun perencanaan karena metode *Role Playing* telah dilaksanakan sebelumnya. Hal ini akan menghindari adanya kelebihan alokasi waktu yang telah disediakan dan tanggung jawab siswa juga sudah optimal. Sehingga pada tahap selanjutnya sudah sesuai dengan rencana dan durasi yang ditetapkan.

Adanya perubahan tersebut keaktifan siswa yang diukur dengan lembar penilaian keaktifan individu serta penilaian keaktifan dalam kelompok sangat berpengaruh sehingga dapat dilihat bahwa keaktifan yang baik dapat berdampak pada peningkatan keaktifan dan kepercayaan diri sendiri dengan menggunakan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

B. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MTs. Al-Ibrohimy Sentol Daya dilakukan sebanyak dua siklus, Pada siklus I dilakukan 2 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan sekali. Pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 Desember 2021 dan 05 Januari 2022, siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2022.

Penelitian tindakan kelas ini menfokuskan pada metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Role Playing* (Bermain peran) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis¹³. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sanggup mengaktifkan siswa, dimana siswa bisa mengeksplorasi materi dengan memperagakan dan mendiskusikan, sehingga siswa dapat menangkap materi dengan mudah dan siswa tidak mudah lupa dengan materi yang diterapkannya materi dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

Metode pembelajaran *Role Playing* sangat cocok dalam pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam, karena melihat dari pengertian sejarah sendiri adalah istilah history (sejarah) diambil dari kata historia dalam bahasa Yunani yang berarti “informasi” atau “penelitian” yang ditujukan untuk memperoleh kebenaran”. Sejarah pada masa itu

¹³ Abdul Aziz, *Metode Dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*.

hanya berisi tentang “kisahnya manusia” kisah tentang usaha- usahanya dalam memenuhi kebutuhannya untuk menciptakan Kehidupan yang tertib dan teratur, kecintaanya pada kemerdekaan, serta khususnya akan keindahan dan pengetahuan¹⁴. Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau. Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu dari sekian mata pelajaran yang di anggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan menjenuhkan, sebab konteks yang diterangkan adalah cerita dan masa lalu. Proses pembelajaran yang kurang mendukung juga menjadi penyebab sejarah diasumsikan sebagai materi yang penuh dengan hafalan karena metode yang di gunakan masih tradisonal yakni ceramah dan menghafal. Metode ceramah, yaitu suatu metode dalam pendidikan dimana cara menyampaikan pengertian materi kepada siswa dengan jalan penerangan dan penuturan dengan lisan, sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif. Metode penyampaian yang kurang efektif membuat suasana belajar terlihat kaku dan menjenuhkan, tidak jarang siswa kehilangan konsentrasi dalam belajar.

Dengan demikian, berdasarkan data yang peneliti peroleh selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* ini, dapat meningkatkan keaktifan siswa selain itu siswa mampu memperoleh nilai yang memuaskan. Berdasarkan paparan data dan analisis data hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah ini mampu memberi suasana baru, semangat siswa dalam belajar sejarah, berikut hasil penelitian yang dilakukan.

1. Proses Perencanaan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs. Al-Ibrohimi Sentol Daya

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran sejarah menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran disusun secara kolaborasi antara peneliti dengan guru. Perencanaan pertama dalam penyusunan skenario pembelajaran yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup yang telah direncanakan bahwa setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

Sebelum dilaksanakan tindakan siklus I, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal pra siklus pada saat observasi awal kegiatan belajar di kelas VII ini masih menggunakan ceramah dan biasanya digabung dengan metode pembelajaran yang baru, namun untuk metode pembelajaran *Role Playing* di kelas VII ini belum pernah digunakan oleh guru mata pelajaran sejarah tersebut. Sehingga pada saat pra siklus siswa belum melakukan tindakan maka masih menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil pra siklus yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa siswa tampak kurang aktif dalam mengikuti pelajaran SKI, untuk kelas VII ini proses pembelajarannya membutuhkan semangat yang lebih, karena karakter setiap siswa yang berbeda- beda, sehingga proses penerimaan siswa juga berbeda-beda. Selain itu, Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah bahwa menerapkan metode-metode belajar yang monoton dikarenakan persiapan yang kurang.

Melalui pra siklus dapat diketahui bahwa metode ceramah, ilustrasi dari guru,

¹⁴ User Usman and Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung: Rosda Karya, 1993).

kurang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga menjadikan siswa kurang berminat dan tidak antusias dalam belajar sejarah. Proses belajar mengajar perlu pembaharuan secara berkesinambungan untuk dapat memberikan ketertarikan siswa untuk belajar lebih aktif lagi. Untuk itu penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Dengan adanya tujuan yang ingin dicapai tersebut, maka perlu adanya tahapan- tahapan yang harus dipersiapkan oleh guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajarannya. **Tahap yang pertama** adalah mempersiapkan perencanaan pembelajaran dimana perencanaan pembelajaran tersebut dibuat haruslah terlebih dahulu guru mengamati kondisi setiap siswanya, karena jika dilihat dari kondisinya terlebih dahulu maka akan dapat menyesuaikan metode atau strategi apa yang pas dan cocok digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas, dan biasanya kondisi setiap kelas itu berbeda. Jadi dengan mengetahui permasalahan apa yang ada disuatu kelas tersebut, maka akan sesuai *treatment* apa yang akan digunakan oleh guru.

Tahap yang kedua mempersiapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas, dan membuat skenario kerja dari metode pembelajaran yang telah dibuat. Karena dengan begitu memudahkan setiap siswa untuk memahami metode apa yang digunakan oleh guru ketika mengajar didalam kelas. **Tahap yang ketiga** memberikan pengalaman langsung kepada setiap siswanya, dimana guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan siswa yang bergerak aktif dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Karena dengan begitu dapat membuat siswa menjadi mandiri dan dapat memahami materi kepada setiap peserta didik dengan mudah. Dengan begitu dapat mengaktifkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik.

Tahap yang keempat guru meriview hasil belajar mengajarnya. Dimana pada proses ini dilakukan diakhir jam pelajaran setelah pembelajaran dilakukan, karena dengan begitu guru dapat mengetahui sejauh mana para peserta didiknya dapat memahami dari proses pembelajarannya tadi atukah belum, selain itu guru juga memberikan *feedback* kepada para peserta didik dari materi yang dianggap belum difahami atau belum diketahui.

Dari tahapan- tahapan diatas peneliti menganalisis masalahnya dan menerapkan metode yang sesuai yaitu metode pembelajaran *Role Playing* dimana dalam penerapannya yaitu dengan mengajak siswa memahami materi dengan berakting dan diskusi. Penerapan metode ini dilakukan dalam bentuk kerjasama dengan siswa lain, metode ini bertujuan siswa dapat memahami materi dengan *rill*, selain itu penerapan metode ini dapat menjadikan siswa merasakan dirinya sendiri dan dapat menghargai orang lain. Dan siswa diajak berdiskusi tentang materi yang sudah diterapkan dengan metode pembelajaran *Role Playing*.

2. Proses Pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs. Al-Ibrohimy Sentol Daya

Pelaksanaan pengajaran adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk tujuan pengajaran.³³ Pada pelaksanaan pembelajaran ini peneliti menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

Ada beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan metode Pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VII MTs Al-Ibrohimy Sentol Daya, antara lain:

1. Guru menyusun scenario/ yang akan ditampilkan
2. Menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari scenario duahari
3. Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan scenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa berkumpul pada kelompoknya, sambil memperhatikan scenario yang sedang diperagakan
7. Siswa diberi kertas lembar kerja untuk membahas scenario yang dipentaskan sebelumnya
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi

Dengan metode pembelajaran *Role Playing* ini diharapkan siswa mempunyai nuansa baru dalam kelas, semangat tinggi, mengenal dirinya sendiri dan orang lain, dan hasil yang memuaskan. Pada siklus I saat pembelajaran siswa terlihat kurang kondusif dalam proses belajar, ketika diajak untuk berkelompok beberapa siswa ramai sendiri, tidak mendengarkan apa yang diperintahkan gurunya, begitu juga ketika diajak berdiskusi, hanya beberapa siswa saja yang aktif, selain itu siswa juga masih bingung dan belum siap dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Pada siklus I ini, siswa di bagi menjadi 3 kelompok besar untuk menerapkan materi perkembangan kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia yang di bagi menjadi 3 yaitu: masa berburu dan mengumpulkan makanan, masa bercocok tanam, dan masa perundagian. Setiap kelompok menerapkan materinya dengan *performance* dan hasil *performance* setiap kelompok berdiskusi dengan teman kelompoknya agar mereka bisa melakukan interaksi, kemudian hasil diskusi dipresentasikan. Pemilihan pembagian kelompok di lakukan langsung oleh guru, sehingga siswa tidak dapat memilih- milih teman. Pada tahap ini metode pembelajaran *Role Playing* sudah di laksanakan. Namun beberapa siswa belum sepenuhnya mampu berinteraksi baik dalam kelompoknya, ini mengakibatkan beberapa siswa tidak aktif dan tidak berpartisipasi dalam kelompok, sehingga kerjasama antar anggota kelompok belum sepenuhnya terlaksana. Metode pembelajaran *Role Playing* ini mendapat respon baik bagi siswa dalam menerima materi yang di sampaikan, sebab siswa bisa merasakan langsung, bisa merasapi materi langsung dengan dirinya sendiri dan dapat menghargai orang lain dan dirinya sendiri. Menindak lanjuti hasil pelaksanaan siklus I, peneliti melanjutkan penelitian pada tahap selanjutnya, yaitu pada siklus II ini antusias siswa lebih efektif dibanding dengan siklus I pertanggung jawaban siswa sudah stabil.

Pada siklus kedua, siswa tetap menerapkan materi dengan *Role Playing*, tetapi materinya berbeda dengan siklus I. Pada siklus II antusias dan semangat siswa lebih tinggi, siswa mulai berani mengemukakan pendapat dalam kelompoknya ketika mempresentasikan hasil diskusi dan sudah mulai terlihat kerjasama dalam setiap kelompok. Mereka sudah tidak merasa canggung untuk berpartisipasi dan menyumbang pikiran untuk menjawab pertanyaan yang di berikan oleh siswa dan guru. Keberhasilan dalam melakukan kerjasama dikarenakan adanya motivasi dan kompetisi setiap kelompok, sehingga seluruh kelompok mencoba untuk menjadi yang terbaik. *Role Playing* Komunikasi dan interaksi yang baik dalam kelompok, membuat siswa mudah mengingat materi dan faham dengan materi yang di perankan, dan dapat bertukar pikiran dengan yang lainnya.

Setelah selesai pelaksanaan metode tersebut guru melakukan penilaian terhadap tingkat keaktifan siswa serta aktivitas siswa selama proses belajar mengajar dan juga memberikan refleksi dan motivasi.

3. Hasil dari proses penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs. Al-Ibrohimi Sentol Daya

Berdasarkan hasil penelitian mulai dari siklus I sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada pelajaran Sejarah kelas VII MTs. Al-Ibrohimi Sentol Daya yang diketahui berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa pada saat pelaksanaan metode pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui adanya peningkatan keaktifan belajar siswa diperoleh dari hasil penilaian pada saat pra siklus dan juga peningkatan rata-rata nilai yang diperoleh dari tindakan siklus I sampai siklus II.

Untuk itu peneliti membuat instrumen penelitian penilaian individu, yang meliputi 4 indikator yaitu terlibat dalam pemecahan masalah, berusaha mencari berbagai masalah, melaksanakan diskusi kelompok, bertanya/ menjawab kepada siswa lain/ guru.

Hal ini terlihat bahwa keaktifan pada pra siklus rata-rata keaktifan siswa dengan 4 indikator turut serta dalam melaksanakan tugas belajar, melatih dari dalam menyelesaikan masalah tugas, menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya dan terlibat dalam pemecahan masalah, sebesar 1,8. Sedangkan siklus I rata-rata siswa dengan indikator terlibat dalam pemecahan masalah, berusaha mencari berbagai masalah, melaksanakan diskusi kelompok dan bertanya/ menjawab kepada siswa lain/ guru sebesar 2,7 atau taraf keberhasilan (B-).

Pada tahap siklus I keaktifan siswa pada metode pembelajaran *Role Playing* sudah diatas rata-rata yang sudah ditentukan, tetapi masih perlu ditingkatkan lagi. Pada siklus I prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 50%. Dan pada tahap siklus II rata-rata siswa dengan indikator terlibat dalam pemecahan masalah, berusaha mencari berbagai masalah, melaksanakan diskusi kelompok dan bertanya/ menjawab kepada siswa lain/ guru sebesar 3,3 atau taraf keberhasilan (B+).

Pada tahap siklus II keaktifan siswa lebih meningkat lagi sehingga pada tahap siklus I ke siklus II keaktifan siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* sudah diatas rata-rata yang sudah diterapkan sebelumnya. Dan pada tahap siklus II prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 22%. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa berjalan dengan efektif. Selain itu hasil wawancara juga membuktikan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* sangat membantu siswa dalam memecahkan masalah.

Dari pemaparan tersebut dapat dilihat bahwa tingkat keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dari siklus I sampai siklus II. Dan penelitian sudah dapat dihentikan sampai pada siklus II, dengan catatan untuk pelajaran sejarah kebudayaan Islam membutuhkan persiapan yang baik dan metode pembelajaran yang bervariasi setiap pertemuan untuk membuat siswa lebih semangat, tertantang dan lebih aktif lagi.

Seperti hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan Dedi Rizkia Saputra, bahwa penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS tematik untuk meningkatkan minat mempelajari materi sosial pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten Tahun 2015 menunjukkan adanya peningkatan minat

siswa yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *Role Playing* menyenangkan dan membuat keaktifan siswa semakin meningkat.

Kesimpulan

Proses Perencanaan penerapan metode pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, materi Peristiwa perang Uhud antara kaum Muslim dan Kafir Mekkah yaitu : Langkah awal dari perencanaan ini adalah menetapkan kelas yang akan dijadikan objek penelitian, menetapkan materi pelajaran, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui keaktifan belajar siswa, menyiapkan pedoman wawancara dan alat dokumentasi.

Proses Pelaksanaan Pembelajaran dengan Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, berjalan lancar sebagaimana yang telah direncanakan, penerapan metode pembelajaran tersebut telah memberikan pengalaman terhadap guru dan siswa. Sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik kesan yang berarti bagi siswa.

Hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran ROLE PLAYING dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, lembar wawancara pada setiap siklus untuk mengetahui sejauh mana metode pembelajaran yang diterapkan telah terlaksana sesuai dengan rencana dan harapan peneliti. Dari kedua siklus yang dilakukan tampak terlihat terjadinya keaktifan belajar siswa, karena nilai rata-rata tiap siklus selalu meningkat. Nilai rata-rata pra siklus sebesar 1,8, siklus I sebesar 2,7 dan siklus II sebesar 3,3. Prosentase peningkatan keaktifan siswa pada siklus I sebesar 50 %, pada siklus II sebesar 22%, Hal ini terjadi karena pada siklus I prosentase keaktifan siswa meningkat setelah siswa melakukan tindakan metode pembelajaran Role Playing . Dan pada siklus II prosentase keaktifan siswa meningkat sedikit, terjadi karena pada setiap siswa mempunyai karakter yang berbeda- beda sehingga suasana hati setiap siswa juga berbeda- beda yang

Referensi

- Abdul Aziz, Wahab. Metode Dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Agama RI, Departemen. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2008, n.d.
- Ahmadi, Abu. Ilmu Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Anggito, Albi & Setiawan, Johan. metodologi penelitian kualitatif, Jawa Barat: CV Jejak. 2018
- B. Uno, Hamzah. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif. Jakarta: PT Bumi Aksara, 20011.
- Hanafi. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Jakarta: Direktorat Jenderal pendidikan Islam kementerian Agama, 2012.
- Hanafiyah, and Cucu Suhana. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT. Refika Aditama, 2009.
- Hartono, Rudi. Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid. Jogjakarta: Diva Press, 2013.

- Kamaraga, Hansiswani. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Informasi Perluah? Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Lutvaidah, Ukti. "Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran terhadap Penguasaan Konsep Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 3 (February 29, 2016). <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.653>.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosda, 2007.
- Modjiono, Dimiyati. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi penelitian kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2004
- Mulyana, Deddy. *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF paradigma baru ilmu komunikasi dan sosial lainnya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2001
- Nurhasanah, Siti. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta Timur: Edu Pustaka, 2019.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Persada Media, 2006.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Solichin, Muchlis. *Psikologi Belajar Dengan Pendekatan Baru*. Surabaya: Pena Salsabila, 2017.
- Sudjana, Nana, and Wari Suwariyah. *Model-Model Mengajar CBSA*. Bandung: CV. Sinar Baru Offset, 1991.
- Warsita, Bambang. "Teori Belajar M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar" *XII* (June 1, 2008). <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>.
- Wahid, Musleh. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi*, Prenduan: IDIA Press
- Yusuf, Muri. *METODE PENELITIAN: kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*, Jakarta: Kencana. 2014
- Wawancara dengan Muharror, S.Pd.I Tanggal 27 Desember 2021 di MTs. Al – Ibrohimy sentol daya
- Observasi KBM Tanggal 27 Desember 2021 di kelas VII MTs. Al – Ibrohimy sentol daya
- Observasi KBM Tanggal 29 Desember 2021 di kelas VII MTs. Al – Ibrohimy sentol daya
- Observasi KBM tanggal 05 Januari 2022 di kelas VII MTs. Al – Ibrohimy sentol daya
- Observasi KBM tanggal 12 Januari 2022 di kelas VII MTs. Al – Ibrohimy sentol daya
- Wawancara dengan Muharror, S.Pd.I tanggal 12 Januari 2022 di MTs. Al – Ibrohimy sentol daya
- Wawancara dengan Muharror, S.Pd.I tanggal 05 Januari 2022 di MTs. Al – Ibrohimy sentol daya
- Wawancara dengan Hasbullah tanggal 05 Januari 2022 di MTs. Al – Ibrohimy Sentol daya