

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 1 ANGKOLA SELATAN

**Netty Harlimawati Siregar**

SMP Negeri 1 Angkola Selatan

Email: nettyharlimawati@gmail.com

**ANALYSIS:**  
Journal Of  
Education  
Vol. 1 No. 1  
2023

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode role playing pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Angkola Selatan. Metode role playing ini setidaknya menggunakan 2 (dua) siklus kepada 29 anak. Pemerolehan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing pada mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa dinasti Umayyah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Angkola Selatan tahun ajaran 2022/2023. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil presentasi setiap siklusnya. Pada kegiatan pra-siklus, hasil persentase ketuntasannya yaitu 20,68. Hasil persentase ketuntasan tersebut meningkat pada siklus I, yaitu 75,86%. Kemudian pada siklus II, mencapai hasil persentase 93,13%. Pada siklus II ini dihentikan karena 100% siswa telah mengalami ketuntasan. Dengan demikian, penerapan metode tersebut dikategorikan berhasil dalam membantu peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran PAI, Role Playing.

**Abstract:** *This study aims to determine efforts to improve student learning outcomes through the role playing method in PAI subjects at SMP Negeri 1 Angkola Selatan. This role playing method uses at least 2 (two) cycles for 29 children. Data acquisition was carried out using observation techniques, tests and documentation. The collected data were analyzed using descriptive analysis. The results of this study indicate that the application of the role playing method to PAI subjects on the growth of knowledge during the Umayyad dynasty can improve learning outcomes for class VII students of SMP Negeri 1 Angkola Selatan in the 2022/2023 academic year. This can be seen from the increase in presentation results in each cycle. In the pre-cycle activities, the percentage of completeness was 20.68. The results of the percentage of completeness increased in cycle I, namely 75.86%. Then in cycle II, it achieved a percentage of 93.13%. In cycle II this was stopped because 100% of students had experienced completeness. Thus, the application of the method is categorized as successful in helping to improve student learning outcomes.*

*Keywords: Learning Outcomes, PAI Learning, Role Playing*

## Pendahuluan

Guru yang bijak adalah guru yang dapat memahami kemauan anak didiknya, guru yang bisa menilai metode sebuah pembelajaran yang dibuat apakah sudah menarik atau tidak karena kalau tidak menarik dapat dipastikan semua ilmu yang diberikan akan sulit dicerna oleh peserta didik, terutama dalam pelajaran yang berkaitan dengan sejarah Islam, guru diharapkan tidak monoton dalam menyampaikan materi. Sehingga kalau metode yang tepat sudah berhasil diterapkan pemahaman siswa akan jauh lebih baik utamanya pelajaran yang berkaitan dengan ajaran agama Islam ini, sebagai bekal siswa di masa yang akan datang.

Semua aspek kehidupan telah diatur dalam agama Islam sehingga terciptalah hidup yang lebih berkarakter. Hubungan terhadap Tuhan akan terjalin dengan baik apalagi hubungan terhadap sesama manusia. Dari sejak pertama kali agama Islam ini dibawa oleh Nabi Muhammad saw, telah banyak berkontribusi dalam menata kehidupan antar sesama manusia ke arah yang lebih baik, karena didalamnya sangat lengkap aturan yang ada mulai dari sejarah, akidah, fiqih, akhlak, dan aspek yang lainnya (Murodi, 2009: 26).

Upaya menjawab tantangan zaman yang semakin hari semakin maju setiap siswa perlu ditekankan untuk memperdalam ilmu keislaman dalam dirinya, hal ini diharapkan dapat membentengi diri peserta didik dari hal-hal aneh baik itu ajaran maupun pemikiran yang menyesatkannya, juga perlu bimbingan orang tua dan gurunya dalam hal tersebut agar terarah dengan baik menuju masa depan anak didik di masa yang akan datang.

Realita atau kenyataannya, peneliti menemukan adanya pemahaman yang kurang maksimal dari peserta didik yang belajar agama Islam, hal ini terbukti setelah diberikan penugasan tentang materi yang sudah dibahas sebelumnya, ketika ditanya mereka mengatakan metode yang diberikan kurang menarik sehingga membosankan apalagi banyak kisah kerajaan islam yang diajarkan. Hal ini juga yang membuat peneliti tergerak hatinya untuk menuntaskan pembelajaran PAI dengan metode yang lebih menarik minat belajar siswa, apalagi bagi siswa yang sama sekali tidak faham akan materi ajar yang sudah dibahas. Fakta lain adalah ketika dalam masa ujian semester banyak sekali siswa yang nilai pelajaran agamanya masih di bawah rata-rata atau remedial hal ini jelas sangat memperhatikan khususnya dalam mata pelajaran yang seharusnya mudah dapat.

Setiap anak, disekolahkan tentu hal pokok dalam proses tersebut tentunya kegiatan belajar mengajar di kelas. Pencapaian siswa hanya bisa ditentukan melalui strategi dan metode yang diterapkan oleh sang guru kepada anak didiknya, jika metodenya menarik maka akan didapat hasil maksimal, jika sebaliknya maka akan banyak siswa yang kurang memahami materi ajar. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diinginkan maka perlu seorang guru menguasai dan melakukan metode yang dianggap bisa menarik minat siswanya dalam belajar, guru juga harus banyak membaca buku ajar yang berkaitan agar ketika di kelas dapat menguasai materi dan bisa menjawab setiap pertanyaan yang dilontarkan oleh siswanya, jika tidak menguasai bahan ajar, akan menemui gagal.

Dapat dijelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi ajar di dalam kelas, hal ini sangat banyak macma-macam metodenya tergantung guru yang dapat menilai mana metode yang cocok dalam setiap mata pelajaran yang akan diajarkan. Sejauh ini ada satu metode pembelajaran yang sangat sederhana dan dapat mendongkrak minat anak didik dalam belajar, metode ini dinamakan metode *role playing* atau bermain peran.

Metode yang satu ini telah terbukti dapat menjadikan siswa semakin aktif dan cekatan serta membantu guru dalam mengajarkan mata pelajarannya dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Dalam menjalankan metode ini siswa dapat lebih aktif dan bermain peran ketika memahami materi yang disampaikan gurunya, serta meminimalisir akan adanya siswa yang tertidur saat belajar. Hal inilah yang pernah dikatakan oleh Wahab (2009) dalam buku sederhanya yang sudah terbit beberapa tahun yang lalu, rahasia utama ketika guru ingin materi ajarnya berhasil maka ia wajib menguasai strategi, metode, serta bahan ajar yang akan disampaikan. Sebab, guru yang bijak adalah meeka yang mampu membuat anak didiknya senang di kelas ketika belajar dan guru semakin dekat jiwanya dengan muridnya (Hamdani, 2015: 82).

### Metode Penelitian

Dalam menjalankan metode ini siswa dapat lebih aktif dan bermain peran ketika memahami materi yang disampaikan gurunya, serta meminimalisir akan adanya siswa yang tertidur saat belajar. Hal inilah yang pernah dikatakan oleh Wahab dalam buku sederhanya yang sudah terbit beberapa tahun yang lalu, rahasia utama ketika guru ingin materi ajarnya berhasil maka ia wajib menguasai strategi, metode, serta bahan ajar yang akan disampaikan karena guru yang bijak adalah meeka yang mampu membuat anak didiknya senang di kelas ketika belajar dan guru semakin dekat jiwanya dengan muridnya (Hamdani, 2015: 82). Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa maksud dari penelitian tindakan kelas ini yaitu sebuah penelitian yang dilakukan seseorang dengan mengikuti langkah-langkah dan cara yang telah ditentukan oleh ahlinya serta penelitian itu diharapkan dapat menjadikan pembelajaran di dalam kelas semakin baik dan menyenangkan (Assingily, 2021).

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Setelah melakukan penelitian kegiatan pada siklus I dan siklus II, diperoleh data nilai PAI dengan menggunakan metode *Role playing* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Angkola Selatan. Berikut hasil penelitian siklus I dan siklus II:

#### 1. Siklus I

Gambaran yang peneliti dapatkan di lapangan setelah melakukan penelitian dengan maksimal, maka banyak perbandingan yang disapatkan, seperti yang akan dituliskan melalui tabel berikut ini, hasil inilah yang menjadi acuan;

Tabel 1. Rekapitulasi Pra-Tindakan dengan Siklus I

No.	Keterangan (KKM=75)	Pra Tindakan	Siklus I
1.	Persentase Ketuntasan	20,68	75,86
2.	Tuntas	6	22
3.	Belum Tuntas	23	7
<b>Jumlah</b>		29 Siswa	29 Siswa

(Sumber: Data Primer)

Bisa dilihat bahwa dari siklus ke siklus mengalami peningkatan misal dari 6 siswa atau 20,68% menjadi 22 siswa atau 70,86%. Hal ini menandakan pada siklus 1 telah mengalami persentase kenaikan sebesar 55,18% bagi siswa yang masih memiliki di bawah rata-rata nilainya masih bisa dibuat solusi dengan cara melakukan ulangan.

## **2. Siklus II**

Setelah semua tahapan demi tahapan peneliti lalui maka mendapatkan hasil yang sangat memuaskan, Pada awal sebelum meneliti metode yang dilakukan guru mata pelajaran hanya ceramah saja tanpa ada variasi maka hasilnya setelah anak diuji pemahamannya dibawah rata-rata. Sehingga peneliti berinisiatif untuk menerapkan metode *role playing* ini, catatan dilapangan terlihat anak yang menjawab soal masih jauh di bawah rata-rata ketuntasan minimal atau kkmhal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk menerapkan metode *role playing* di kelas VII SMP Negeri 1 Angkola Selatan.

Pada siklus pertama siswa yang lulus hanya 6 dan gagal 23 anak dari 29 siswa, ini sebelum metode *role playing* diterapkan, lalu pada siklus berikutnya sesudah metode *role playing* ini dibuat pada proses pembelajaran maka siklus dua mendapatkan hasil maksimal bahwa dari 29 anak terdapat 22 anak lulus dan hanya 7 anak yang gagal, ini membuktikan bahwa metode *role playing* bagus diterapkan.

## **Pembahasan**

### **Pengertian Belajar**

Pengertian belajar telah banyak disampaikan oleh para tokoh dalam bidang pendidikan, salah satu pendapat mereka mengatakan bahwa belajar itu merupakan suatu proses yang sangat fundamental ketika menyampaikan materi ajar. Dalam bahasa asingnya *the process of actuating knowledge* yakni proses mendapatkan pengetahuan. Gagne pernah mengungkapkan tentang pengertian belajar kata beliau ini belajar itu kemampuan yang dimiliki seseorang melalui proses aktivitas. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan itu bukan langsung didapatkan secara alamiah melainkan harus dengan beberapa proses. Kalau menurut S Nasution belajar itu merupakan perubahan yang dialami saraf seseorang cara memperolehnya dengan pengalaman dan latihan yang maksimal.

Setelah memahami beberapa paparan dari tokoh pendidikan yang dijelaskan tadi, dalam hal ini penulis akan menyampaikan pengertian belajar itu sendiri, bagi penulis belajar merupakan sebuah proses yang dialami seseorang melalui rangkaian kegiatan yang dipandu oleh seorang guru dengan berbagai macam metode dan stretegi untuk menajdikan seorang anak cerdas dan berilmu pengetahuan yang dapat menjadikannya anak yang dapat menjawab tantangan zaman serta sebagai bekalnya untuk kebahagiaan di dunia hingga alam akhirat.

### **Pendidikan Agama Islam**

Jika dilihat dari berbagai referensi buku yang bekaitan, maka dapat dikatakan pengertian dari Pendidikan Agama Islam yaitu suatu proses yang dilakukan oleh seorang guru dalam mencerdaskan anak didiknya yang didalamnya mengandung ilmu-ilmu keislaman, sehingga anak didik bisa tumbuh dan berkembang dalam bingkai keislaman. Pada dasarnya Pelajaran Pendidikan Agama Islam ini diajarkan secara bertahap mulai dari jenjang yang paling rendah hingga yang paling tinggi dan tentunya setiap jenjang memiliki perbedaan materi yang diajarkan tapi mempunyai kesamaan tujuan antara lain membimbing siswa menjadi insan taqwa, beriman, beramal soleh, dan bahagia dunia dan akhirat, serta menempah generasi yang memiliki rasa nasionalisme dalam berbangsa dan bernegara dilingkungan NKRI dan mampu menjaga harkat dan martabat dirinya.

### ***Pengertian Hasil Belajar***

Sebelum membahas hasil belajar terlebih dahulu kita fahami makna hasil itu, penulis menjelaskan bahwa hasil maksudnya sesuatu yang didapatkan dalam usaha tertentu baik itu secara kelompok maupun individu. Hasil belajar adalah Suatu hal yang diperoleh seorang siswa setelah melalui tahapan belajar, baik itu berupa prestasi maupun pujian dari guru dan orang lain sehingga dengan adanya hasil bisa dikatakan proses belajar tersebut sudah selesai dilaksanakan maksimal (Syauqi, et.al., 2016: 34).

Banyak contoh hasil belajar yang bisa diuraikan dalam jurnal sederhana ini antara lain siswa menjadi mahir dalam satu hal, atau siswa berubah sikapnya dari yang nakal menjadi berakal, dari yang biadab menjadi beradab, dari kurang pandai menjadi pandai. Semua itu dapat diraih oleh siswa jika belajar yang tekun (Rusman, 2010: 52).

Para ilmuwan kontemporer banyak memberikan asumsinya mengenai belajar ini salah satunya John Travers ia mengemukakan bahwa belajar itu mencakup tiga hal penting harus ada didalamnya seperti perubahan gerakan, bakat, serta dapat memecahkan masalah yang ada. Setelah itu barulah macam-macam belajar itu bisa diuraikan dengan lengkap seperti penjelasan di bawah:

1. Keterampilan, Semua dewan guru harus bisa memberikan keterampilan yang baik kepada peserta didiknya karena inilah nantinya yang akan menunjang keberhasilan minat dan bakat anak didik setelah ia selesai belajar dari sekolah.
2. Pengetahuan, tanpa dibekali dengan ilmu pengetahuan yang baik seorang peserta didik belum bisa dikatakan mencapai hasil belajarnya. Disinilah peran seorang guru sangat diharapkan bisa menjadi pendamping anak dalam belajar.
3. Informasi, Semua ilmu pengetahuan akan mudah difahami jika informasi disampaikan dengan lugas, terang, serta sudah difahami. Ketika informasi yang disajikan jelas tentu murid akan senang dalam hal belajar di dalam kelas.
4. Konsep, sebelum menyampaikan bahan ajarnya di kelas seorang guru mesti jauh-jauh hari sebelum memandu pembelajaran wajib membuat konsep tujuannya agar materi yang disampaikan tidak menjalar ke materi lain.
5. Kelima adalah sikap, sikap juga sangat menentukan pencapaian peserta didik meraih hasil belajarnya yang maksimal, karena dengan sikap yang baik semua jadi berakhlak.
6. Pemecahan masalah merupakan tipe kegiatan belajar dalam usaha mengembangkan kemampuan berpikir.

Menurut Gagne, perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk Bahasa, baik lisan maupun tertulis (Djamarah, 2002: 27).
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut (Hamalik, 1995: 61).

### ***Perkembangan Ilmu Pengetahuan pada Masa Dinasti Umayyah***

Kerajaan ini tentunya, pasti memiliki beberapa aspek-aspek di dalam berbagai bidang tertentu. Berikut ini, ada 6 aspek-aspek peradaban Islam dalam berbagai bidang pada masa Bani Umayyah, yaitu: ilmu pengetahuan dan teknologi, Politik, ekonomi, sosial, bidang akidah, dan bidang arsitektur dan kesenian Islam.

### **1. Bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi**

Ketika mengkaji sebuah kerajaan atau pemerintahan tentu akan ditemukan masa kejayaan dan masa kemunduran dalam berbagai hal misalnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal inilah yang terjadi pada umayyah saat itu yang kemajuannya sangat pesat dalam bidang ilmu pengetahuan berbagai aspek, maka tidak heran jika kerajaan ini merupakan salah satu kerajaan yang sangat sukses dibidang keilmuan seperti agama, politik, bahasa, ilmu alam, astronomi, fisika, dan matematika, yang sangat bermanfaat bagi rakyatnya.

### **2. Bidang Politik**

Berlanjut ke bidang politik, umayyah juga dikatakan mengalami kejayaan pada masanya karena mereka mencontoh kegemilangan yang pernah dirasakan kerajaan Persia dan Byzantium (Al-Ahqqof, 2020: 4). Muawiyah mengambil ilmu politik dari Persia dan Byzantium pada saat menjadi gubernur dan yang menjabat sebagai khalifah saat itu adalah Ali. Maka setelah Ali meninggal menjadi momen berharga bagi muawiyah untuk mewujudkan mimpinya menjadi seorang raja sehingga proses pun dilaluinya hingga akhirnya dia menjadi raja umayyah pertama, banyak kalangan ilmuwan berpendapat cara yang dilakukan muawiyah cukup licik tapi itulah kenyataannya dan akhirnya kerajaan yang dipimpinnya mencapai puncak kejayaan di masa mendatang.

Racikan strategi Muawiyah dalam menyusun dan memimpin sebuah kerajaan ternyata berhasil dengan baik serta dikatakan jaya, hal ini dilakukannya dengan kolaborasi antara sistem pemerintahan Persia dan Byzantium yang sangat baik. Semua aspek pemerintahan yang ada di umayyah sangat mumpuni dan bisa diandalkan, dalam bidang politik misalnya. Militernya juga tangguh dan lihai dalam melawan setiap musuh yang datang dari luar yang ingin menghancurkan kerajaan.

Setiap raja tentunya memiliki visi misi dalam menjalankan roda pemerintahannya, hal inilah yang dilakukan muawiyah pada masa pemerintahannya:

- a. Beliau pernah mengubah ibukota madinah menjadi damaskus dengan berbagai pertimbangan, karena daerah ini pernah ia pimpin ketika menjabat gubernur disaat pemerintahan Usman dan Ali.
- b. Langkah kedua cukup berani yakni beliau berhasil mengubah sistem pemerintahan yang awalnya demokrasi menjadi kerajaan turun temurun. Sehingga semua rakyatnya wajib patuh dan setia terhadap peraturan raja, hal semacam ini telah dicontohkan kerajaan Persia dan Byzantium pada zamannya (Tohir, 2010: 35).
- c. Langkah selanjutnya dengan membagi dan memilah daerah kekuasaannya ke dalam beberapa zona:
  - 1) Hijaz, Yaman, Makkah dan Madinah disebut Front Jazirah Arab
  - 2) yang mencakup seluruh wilayah Mesir dinamakan Front Mesir
  - 3) yang mencakup wilayah-wilayah Teluk Persia, Aman, Bahrain, Sijistan, Kirman, Khurasan sampai ke Punjab India diberi nama Front Irak
  - 4) mencakup wilayah Armenia dan Azerbaijan, Front Asia kecil
  - 5) mencakup wilayah Barbar, Andalusia, dan Negara-negara di sekitaran laut Tengah. Menjadi *Front Afrika*.

Semua ini beliau lakukan untuk kesejahteraan dan kemajuan daerah kekuasaannya agar merata pembangunannya (Fuad, 2012: 92). Ada satu hal yang disebut “Bai’at-Formatur” diubah menjadi bentuk kerajaan. Perubahan lainnya antara lain semua urusan pemerintahan dengan urusan agama juga sudah dipisahkannya sesuai bidang masing-masing yang menjadi petugasnya. Hal ini didasari karena beliau sadar dirinya bukanlah seorang pemimpin yang handal dalam hal keagamaan, dengan strategi ini diyakini Muawiyah akan mencapai puncak kejayaannya karena semua sudah ia serahkan kepada ahlinya tanpa satupun yang terbengkalai.

Kerajaan Umayyah menyebut menteri agama itu sebagai qodhi maka setiap ada permasalahan agama yang belum terselesaikan qadhi akan turun tangan dengan mengambil alih masalah dan untuk memecahkannya dilakukn dengan cara berijtihad melalui Qur’an dan Sunnah, diharapkan semua tidak ada yang keliru.

### **3. Bidang Ekonomi**

Kebijakan selanjutnya yang dilakukannya adalah ekonomi moneter yang sangat membantu krisis keuangan di pemerintahannya. Dulu mereka masih mengikuti mata uang persia dan itulah alat pembayaran mereka, namun seiring berjalannya waktu muawiyah memiliki inisiatif untuk mengubahnya dari persia menjadi mata uang sendiri, maka pada tahun 74 H umayyah membuat mata uangnya sendiri dengan bertuliskan lafadz bismillaahirrohmaanirrohiim, maka krisis pun berangsur pulih dan rakyatnya semakin hari semakin sejahtera.

Untuk menambah pemasukan negara maka program wajib pajak diberlakukan pada masanya, sumber tersebut diambil dari zakat, hasil pertanian, hasil rampasan perang dan lainnya, hal ini berbanding terbalik dengan yang dilakukan oleh khalifah yang berkuasa sebelumnya (Muflihin, 2020: 68).

### **4. Bidang Sosial**

Kesejahteraan rakyat merupakan hal yang diprioritaskan muawiyah ketika menjabat, maka untuk mempermudah beliau dalam menyalurkan bantuan perlu dilakukan pembagian kelompok sosial agar tidak salah sasaran apapun nanti bantuan yang diberikan. Pembagian kelompok itu yang pertama ada namanya kelompok tertinggi dari kalangan bangsawan, kelompok kedua para muallaf, kelompok ketiga pemilik sekte dan kelompok pemegang kitab suci termasuk yahudi dan Kristen, dan kelas terendah dari kalangan budak.

### **5. Bidang Akidah**

Ada dua kelompok yang pernah lahir dizaman umayyah yakni murjiah dan muktazilah. Maka dalam menyikapi kedua kelompok yang lahir tadi muawiyah harus bisa mengatur undang-undang tentang akidah agar tidak ada namanya pemaksaan dalam beragama. Apalagi muktazilah ini sesat dan bisa dikhawatirkan menjerumuskan umat Islam dari kalangan rakyat muawiyah. Raja yang bijaksana telah berhasil menangani semua permasalahan akidah yang ada pada masa umayyah sehingga rakyatnya bisa hidup rukun tentram dan damai walau beda.

## **6. Bidang Arsitektur dan Kesenian Islam**

Telah banyak kemajuan yang raih oleh umayyah saat berkuasa selama sembilan puluh tahun, kali ini dari segi arsitektur dan kesenian Islam bisa dikatakan umayyah telah berhasil menacapai kejayaan yang gemilang. Buktinya mereka sangat memperhatikan kelestarian masjid-masjid dengan cara membuat kaligrafi di dinding masjid serta dari segi bangunan mereka telah membuat gedung-gedung modern dan panti asuhan buat orang cacat.

### ***Metode Role Playing***

Maksud dari *role playing* disini adalah seorang siswa disuruh untuk bermain peran sesuai topik pembahasan yang ada. Sudjana pernah memberikan penjelasan tentang metode *role playing* ini, menurutnya metode ini cara belajar yang sangat sederhana dengan melibatkan siswa didalam kelas untuk lebih mandiri dan dapat bersosialisasi dengan baik dilingkungannya sendiri. Tentunya metode yang satu ini memiliki sifat yang sangat sederhana dan mudah untuk diterapkan oleh guru. Kalau pendapat kumalasari bilang *role playing* ini penelitian yang bisa mengeksplorasi anak dengan baik, serta seorang siswa diharapkan dapat memecahkan suatu masalah yang dihadapinya dengan cara melibatkan kemampuan sendiri.

Seluruh siswa disuruh untuk melaksanakan tugasnya masing-masing dengan cara menghayati, memikirkan dan memecahkan masalah yang telah dibagi dalam kertas. Pelaksanaannya boleh diperagakan dengan melibatkan peran benda hidup ataupun benda mati yang penting bisa terpecahkan masalahnya. Maka permainan ini tidak bisa diperankan oleh satu orang melainkan harus melibatkan banyak siswa, karena disitulah letak keseruan permainan ini (Jumanta, 2016: 70).

Setelah menghayati paparan yang menjelaskan mengenai metode *role playing*, penulis berasumsi bahwa metode pembelajaran ini sangat baik dan cocok untuk dilakukan disekolah karna diketahui ini metode bisa membuat anak senang serta menambah semangat ketika belajar sejarah islam. Kelebihan lain yang dapat diperoleh dengan metode belajar ini yaitu siswa dapat termotivasi karena memerankan tokoh yang hebat pada masanya ini awal mula si anak akan tertarik belajar dengan giat karena dalam hatinya ingin jadi orang sukses seperti tokoh-tokoh umayyah yang hebat, dalam hal inilah seorang guru akan menemukan minat dan bakat anak yang sangat beragam sehingga kedepannya bisa dibina oleh guru.

### ***Langkah-langkah Metode Role Playing***

Sama seperti metode yang lain, sebelum melakukan metode ini ketika belajar tentunya untuk mendapatkan hasil yang maksimal harus dilakukan sesuai dengan urutan masing-masing. Dalam menjalankan metode belajar *role playing* seorang ilmuan yang bernama Mulyasa mengungkapkan guru harus melakukan tujuh tahapan jika ingin meraih keberhasilan dalam menerapkan metode ini. Pertama guru harus bisa memilih masalah yang menarik lalu menentukan peran murid sesuai karakternya masing-masing lalu pada tahap berikutnya menyusun urutan permainan, harus ada yang ditunjuk sebagai pengamat barulah permainan *role playing* dilakukan, jangan lupa diakhir permainan lakukan diskusi dan evaluasi dengan hasil yang didapatkan. Seorang guru tetap harus bisa mendorong siswanya agar mandiri dalam memecahkan masalah yang dihadapinya (Rusman, 2010: 52).

Pada bagian ini kembali diperjelas oleh penulis, bahwa ketika melakukan pemilihan peran guru harus bijak dalam menilai karakter siswanya sehingga peran yang diberikan akan maksimal. Jangan lupa untuk membuat urutan permainan agar siswa tidak bingung dalam bermain. Guru bisa juga menyiapkan sebuah dialog yang akan dibacakan ketika dalam permainan. Lalu memilikilah pengamat yang cerdas untuk memantau jalannya belajar *role playing*. Tentunya jangan pernah menunjuk siswa bermain dua peran cukup meeka yang tidak ada peran yang ditugaskan sebagai pengamat permainan. Ingatkan kepada siswa agar dalam bermain peran hendaknya dilakukan dengan cara yang baik dan maksimal. Terakhir, ingatkan kepada semua peserta permainan agar aktif dan tidak bergantung pada teman melainkan harus bisa mandiri dan percaya diri dalam kelas.

Adapun rincian dan langkah-langkah *role playing* sebagaimana yang dikutip dari buku karangan Aswan Zein mengatakan:

1. Tahap awal harus ada persiapan seperti: siapkan masalah, para pemeran sesuai karakter, lalu guru memberi panduan dengan lengkap.
2. Masuk ke tahap pelaksanaan, tahap inilah yang membutuhkan peran naktif seorang guru karena jika siswa dibiarkan sendiri akan banyak hal-hal yang terjadi diluar nalar seperti ribut dan lain sebagainya.
3. Tahap akhir ini masuk kebagian evaluasi, usahakan semua siswa terlibat dalam memberikan masukannya sesuai dengan hasil permainan yang dialami.

Setelah mempelajari dan menelaah lebih dalam pada tahap ini peneliti akan memberikan penjelasan mengenai *role playing*, adapun yang harus dilakukan awalnya pilihlah permasalahan yang dapat membangun pengetahuan anak, setelah itu pilih anak sesuai karakternya untuk memerankan topik permasalahan, lalu laksanakan permainan dengan serius serta pantau proses berlangsungnya kegiatan bermain peran, jangan lupa untuk senantiasa membuat evaluasi dan masukan pada akhir pembelajaran agar siswa bisa lebih baik pada waktu lain (Soetomo, 1993: 81).

### ***Kelebihan dan Kekurangan Metode Role playing***

Tidak semua metode hasilnya sempurna, karena dibalik kesempurnaan suatu metode pasti ada kelemahannya sama halnya dengan metode *role playing* ini, banyak sekali kekurangan yang ditemukan setelah dilakukan dengan baik:

#### ***Kelebihan***

- Bisa menumbuhkan rasa kekompakan siswa karena diperankan oleh satu kelas, serta siswa lebih aktif belajar di dalam kelas.
- Akan mendidik siswa menjadi demokratis karena dibeik kebebasan untuk memilih topik dan peran yang dimainkan.
- Evaluasi bisa bejalan baik karena terlebih dahulu dilaukan oleh siswa.
- Anak tidak jenuh karena bisa belajar sambil bermain yang tentunya seru.

#### ***Kelemahan***

- Bagi siswa yang tidak ikut bisa jadi sumber keributan dan anaknya tidak cekatan
- Dilakukan dalam waktu yang lama sehingga butuh waktu lama
- Tempat berlangsungnya permainan harus luas dan tidak bisa diruangan sempit.

Jika tidak diawasi oleh guru bisa jadi si anak teriak dan memancing keributan sehingga mengganggu kelas lain yang sedang belajar (Wahab, 2009: 35).

## Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data penelitian maka dapat disimpulkan bahwa setelah melalui beberapa tahapan yang dilalui dalam penelitian di SMP Negeri 1 Angkola Selatan kelas VII tahun ajaran 2022/2023, maka peneliti menadapatkan hasil bahwa dengan menggunakan metode *role playing* siswa dapat membangkitkan semangatnya dalam belajar PAI topik sejarah peradaban Islam pada masa bani Umayyah. Hal ini tentu membantu meringankan beban guru dalam mengajarkan ilmunya karena mayoritas anak sudah bisa mencari jawaban sendiri tanpa diberi tau oleh sang guru, sehingga hasil maksimal bisa didapatkan dengan metode ini. Karena sebelum metode ini dibuat sebelumnya anak-anak banyak yang tidak bersemangat dalam belajar di kelas.

## Daftar Pustaka

- Amrullah, M. Amin. (2014). *Panduan Menyusun Proposal Skripsi, Tesis & Disertasi*. Yogyakarta: Smart Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Assingkily, Muhammad Shaleh. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Meneliti dan Membenahi Pendidikan dari Kelas)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Fu'adi, Imam. (2011). *Sejarah Peradaban Islam*. Yogyakarta: Teras.
- Hamdayna, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. (1995). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Murodi. (2009). *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII MTs*. Semarang: Toha Putra.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Saefullah. (2012). *Manajemen Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sam's, Rosma Hartiny. (2010). *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Kontribusi untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Teras.
- Sukardi, M. (2015). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: DIVA Press).
- Syaiful Bahri Djmarah. & Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahab, Abdul Aziz. (2009). *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.