



Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Keteladanan Sahabat Rasulullah dengan Strategi *Role Playing* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Niswatul Khasanah ^{1✉},

¹ STAI Al-Kifayah Riau, Pekanbaru, Indonesia.

e-mail: niswah.alyhabasya1@gmail.com

Article History:

Received: 12th July, 2023

Revised: 15th July, 2023

Accepted: 25th July 2023

Published: 31st August 2023

Keywords:

Role Playing, SKI

*Correspondence Address:

niswah.alyhabasya1@gmail.com

Abstract:

Based on the results of student learning evaluations regarding the example of Rasulullah SAW's companions, Class V students of MIS Darul Ulum Pekanbaru had difficulty accurately understanding events, figures and time of events. Therefore, by using role playing, researchers seek to increase the knowledge of class V MIS Darul Ulum Pekanbaru on SKI subjects. This research is a two-cycle class action research. Each cycle has four stages, namely preparation, activity, observation, and reflection. The subjects of this study were 26 students of class V MIS Darul Ulum Pekanbaru. Tests are used to obtain data in this study. The research data is assessed both subjectively and quantitatively. Based on the findings, the average value in cycle I was 46 or 55%, while the average value in cycle II was 85 or 8%. Based on these data, it can be concluded that learning outcomes have increased in each cycle. Overall, the application of the role-playing method proves its potential in increasing students' understanding of Islamic Cultural History subjects.

Abstrak:

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran siswa tentang keteladanan sahabat Rasulullah SAW, siswa Kelas V MIS Darul Ulum Pekanbaru mengalami kesulitan memahami secara akurat peristiwa, tokoh dan waktu kejadian. Oleh karena itu, dengan menggunakan permainan peran (role playing), peneliti berupaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas V MIS Darul Ulum Pekanbaru pada mata pelajaran SKI. Penelitian ini merupakan (Ningsih et al., 2023) penelitian tindakan kelas dua siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu persiapan, kegiatan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 26 siswa kelas V MIS Darul Ulum Pekanbaru. Tes digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini. Data penelitian ini dinilai baik secara subyektif maupun kuantitatif. Berdasarkan hasil temuan, nilai rata-rata pada siklus I adalah 46 atau 55 %, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II adalah 85 atau 8 %. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Secara keseluruhan, penerapan metode role playing membuktikan potensinya dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Kata Kunci:

Bermain Peran, SKI

INTRODUCTION

Upaya untuk mencapai keunggulan pendidikan adalah upaya yang tiada henti, khususnya patut diperhatikan jika diarahkan untuk memupuk pemahaman mendalam tentang tokoh-tokoh sejarah yang telah secara signifikan mempengaruhi lintasan peradaban manusia. Dalam bidang pendidikan Islam, para Sahabat Rasulullah (mengacu pada para sahabat Nabi Muhammad SAW) dihormati sebagai individu terkemuka yang keteladanan hidup dan perbuatannya menjadi sumber inspirasi dan bimbingan abadi bagi para pengikutnya dari berbagai generasi (Barus, 2018). Untuk menumbuhkan kekaguman yang lebih mendalam terhadap individu-individu terhormat di kalangan siswa, sangat penting untuk menggunakan teknik pedagogi yang kreatif. Salah satu strategi yang sangat menjanjikan melibatkan penggabungan konten yang patut dicontoh dalam hubungannya dengan metodologi Permainan peran (role playing). Sintesis yang disajikan tidak hanya memfasilitasi partisipasi aktif siswa dalam pertemuan pembelajaran komprehensif tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka tentang jalinan rumit Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) (Hanafi, 2012).

MIS Darul Ulum Pekanbaru berdiri sebagai lembaga terkemuka yang terkenal di Riau karena komitmennya untuk mendorong pertumbuhan intelektual dan mempromosikan nilai-nilai agama dalam masyarakat beragam budaya yang berakar pada keyakinan Islam. Fachrudin (2023) Mengingat lanskap pendidikan yang selalu berubah, lembaga pendidikan Islam harus menyadari dampak besar yang mungkin ditimbulkan oleh pendekatan pengajaran inovatif. Kajian dan pemahaman para Sahabat Rasulullah mempunyai arti penting dalam pendidikan Islam (Mukrimaa et al., 2016). Namun, latar belakang sejarah yang kompleks dan beragam aspek kehidupan mereka dapat menyulitkan pelajar muda untuk memahami sepenuhnya menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Integrasi bahan ajar berkualitas tinggi dengan teknik bermain peran menampilkan dirinya sebagai pendekatan baru, memberikan siswa sudut pandang komprehensif yang melampaui keterbatasan metode pendidikan tradisional.

Komitmen MIS Darul Ulum Pekanbaru menunjukkan komitmennya demi mencapai tujuan institusi yaitu untuk membina peserta didik yang berpengetahuan luas yang memiliki pemahaman komprehensif tentang ajaran Islam, serta kemahiran dalam berpikir kritis, empati, dan keterampilan komunikasi yang efektif. Sekolah mengakui bahwa pendidikan tidak hanya mencakup konten yang terdapat dalam buku teks. Hal ini mencakup pengembangan nilai-nilai, penanaman karakter, dan peningkatan hubungan yang teguh dengan cita-cita Islam. MIS Darul Ulum Pekanbaru menggunakan pendekatan pedagogi yang memadukan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan penggunaan materi keteladanan dan kegiatan bermain peran. Pendekatan ini bertujuan untuk memberdayakan siswa untuk mengikuti jejak para Sahabat, yang terkenal karena keteguhan iman dan perilaku kasih sayang mereka. MIS Darul Ulum mewajibkan siswanya mengikuti Pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Menurut Syurgawi et al., (2020) Salah satu materi SKI adalah siswa belajar mengenai para Sahabat Rasulullah yang terhormat, yang terkenal karena keteguhan imannya, dedikasinya yang tak tergoyahkan, dan kontribusi penting dalam penyebaran awal Islam, secara kolektif mewujudkan beragam pengalaman manusia yang mencakup spektrum emosi, keputusan, dan keadaan yang luas. Narasi tokoh-tokoh terkemuka ini tidak hanya memberikan pemahaman yang jelas tentang keyakinan mendasar tetapi juga menyajikan kisah dinamis yang memungkinkan siswa mengkaji permasalahan moral, permasalahan sosial yang rumit, dan perkembangan individu. Penggunaan materi yang dipilih dengan baik dan tepat secara historis memudahkan eksplorasi siswa terhadap kehidupan para sahabat. Teks, cerita, dan anekdot yang memiliki rasa keaslian sejati berfungsi sebagai portal berharga menuju masa lalu, memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk secara tidak langsung menghadapi hambatan dan pencapaian yang mempengaruhi jalan para Sahabat (Badriyah, 2022).

Berdasarkan wawancara dengan guru SKI di MIS Darul Ulum, materi keteladanan dari sahabat nabi ini sangat sulit di pahami siswa. Hal ini di akibatkan materinya sangat banyak membaca dan mengingat peristiwa, tanggal, dan nana-nama tokoh. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang tidak mehami runtutan peristiwa dan nama-nama tokohnya dengan benar. Guru haruslah menemukan metode pengajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Menurut Westborg (2019) Bermain peran (role playing) adalah strategi pembelajaran efektif yang mengharuskan siswa mengambil peran atau kepribadian yang ditentukan untuk meniru situasi kehidupan nyata atau konteks sejarah. Pendekatan pedagogis ini meningkatkan proses pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam pengalaman mendalam dan interaktif yang melampaui metode pengajaran di kelas konvensional. Praktek bermain peran (role playing) terbukti meningkatkan partisipasi aktif, penalaran analitis, kemampuan untuk memahami dan berbagi perasaan orang lain, dan pemanfaatan praktis dari pengetahuan yang diperoleh. Boysen et al., (2023) Menyatakan melalui penerapan berbagai peran dan sudut pandang, siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep rumit dan mengembangkan keterampilan hidup yang signifikan.

Pemanfaatan Permainan peran (role playing) dalam lingkungan pendidikan secara efektif menarik perhatian siswa, mengubah proses pembelajaran menjadi pengalaman yang menarik dan interaktif yang mendorong partisipasi aktif . Ketika siswa mengambil peran sebagai karakter terkait dengan topik mata pelajaran, mereka mengembangkan hubungan emosional yang kuat dengan proses pembelajaran (Asiah et al., 2023). Bentuk keterlibatan ini meningkatkan motivasi individu dan meningkatkan kenikmatan proses pembelajaran secara keseluruhan. Permainan peran (role playing) berfungsi sebagai katalis untuk berpikir kritis di kalangan siswa, karena merangsang mereka untuk terlibat dalam analisis yang bijaksana ketika menghadapi berbagai kendala dan memerlukan pengambilan keputusan yang selaras dengan peran yang telah mereka tentukan (Pérez et al., 2023). Untuk mencapai tujuan mereka, individu diharuskan untuk terlibat dalam proses menganalisis keadaan, mengumpulkan data terkait, dan merumuskan rencana strategis. Terlibat dalam kegiatan ini akan mendorong pengembangan kemampuan analitis dan pemecahan masalah individu, membekali mereka dengan bakat yang diperlukan untuk secara efektif mengatasi tantangan rumit yang dihadapi dalam skenario kehidupan nyata.

Penanaman empati pada siswa dapat difasilitasi melalui praktik penerapan berbagai peran, karena hal ini memungkinkan mereka memperoleh pemahaman komprehensif dan apresiasi terhadap emosi, motif, dan sudut pandang individu selain diri mereka sendiri (Boysen et al., 2023) . Atribut ini mempunyai arti penting dalam disiplin ilmu seperti sejarah, sastra, dan ilmu sosial, dimana pemahaman terhadap berbagai perspektif mempunyai arti penting. Pembelajaran kontekstual adalah pemanfaatan Permainan peran (role playing) sebagai sarana untuk menerapkan informasi akademik pada situasi kehidupan nyata (Hartono, 2023).

Keefektifan pembelajaran berdasarkan pengalaman menjadi sangat nyata bila dikombinasikan dengan teknik bermain peran. Praktek bermain peran melampaui pemahaman konseptual belaka dan berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan kesenjangan antara peristiwa sejarah dan masyarakat kontemporer (Muhammad, 2023). Dengan terlibat dalam kegiatan bermain peran, siswa mampu melampaui peran penerima pengetahuan yang pasif dan malah mengambil peran aktif dalam narasi sejarah untuk mengenalkan siswa terhadap kehidupan para Sahabat melalui taktik role-playing sesuai dengan ide-ide pendidikan kontemporer yang menganut paham imersif. Dalam kerangka skenario Permainan peran (role playing) yang mendalam, seorang individu mengambil posisi seorang Sahabat, dengan terampil bermanuver melalui dinamika sejarah yang rumit dan dilema moral yang pernah dihadapi oleh individu-individu ini (Imam Tabroni & Rini Purnama Sari, 2023). Kombinasi pengetahuan sejarah dan interaksi simpatik menumbuhkan hubungan yang mendalam,

memungkinkan peserta didik untuk merefleksikan tindakan potensial mereka sendiri dalam keadaan serupa (Wicaksana & Rachman, 2018).

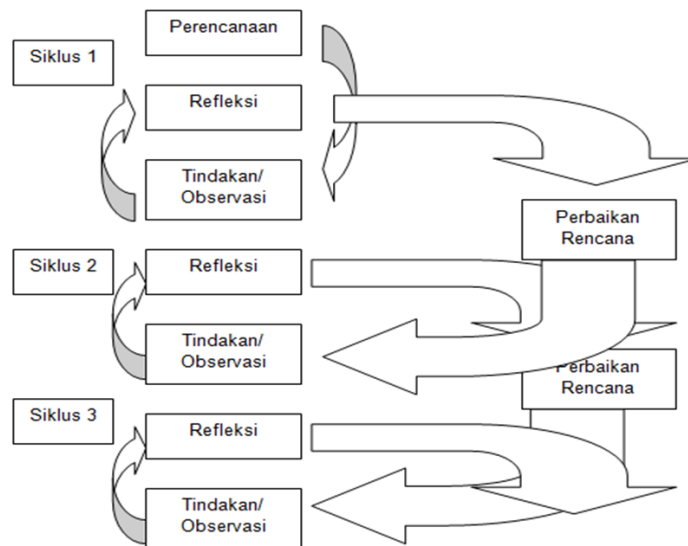
Pemanfaatan metodologi baru ini dalam bidang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sungguh luar biasa. Struktur budaya Islam sangat terkait dengan narasi para Sahabat, dan sangat penting bagi generasi muda Muslim untuk memahami kisah-kisah ini untuk membentuk identitas mereka dan menjunjung tinggi prinsip-prinsip mereka (Mukrimaa et al., 2016). Namun, perkembangan zaman dan sifat rumit masyarakat kontemporer mungkin mengakibatkan terputusnya hubungan antara sejarah masa lalu dan masa kini. Pemanfaatan taktik bermain peran yang dipadukan dengan materi keteladanan berfungsi sebagai sarana agar ajaran, pengorbanan, dan kebijaksanaan para Sahabat mampu beresonansi dengan individu masa kini secara tulus. Teknik ini merevitalisasi catatan sejarah, menghidupkan kembali semangat ketaatan beragama dan memotivasi siswa untuk mewujudkan kebajikan yang menjadi ciri individu yang dikenal sebagai Para Sahabat (Hanafi, 2012).

Proses pengembangan pendidikan ditandai dengan diperkenalkannya ide-ide baru, kemampuan menyesuaikan diri dengan perubahan keadaan, dan komitmen yang gigih untuk mencapai standar yang tinggi. Upaya yang dilakukan MIS Darul Ulum Pekanbaru bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Sahabat Rasulullah dengan memanfaatkan materi contoh dan taktik role play, sehingga menunjukkan komitmen mereka terhadap upaya tersebut. Saat siswa berperan sebagai Para Sahabat, mereka memulai perjalanan yang melintasi jembatan yang mencakup beberapa periode sejarah, konteks budaya, dan pengalaman emosional. Individu secara aktif berinteraksi dengan sejarah, mengambil peran sebagai partisipan dan bukan sekedar pengamat. Dengan melakukan hal ini, mereka menyumbangkan perspektif, pertanyaan, dan kontemplasi mereka sendiri, sehingga memperkaya narasinya. Melalui sintesa transformatif tersebut, MIS Darul Ulum Pekanbaru tidak hanya memberikan informasi, namun juga membina generasi peserta didik yang mewujudkan ajaran para Sahabat dalam pikiran, ucapan, dan tindakannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sugiyono (2001) Penelitian tindakan kelas adalah metodologi metodis dan kolaboratif yang digunakan oleh pendidik untuk memeriksa dan meningkatkan proses belajar mengajar di lingkungan kelas mereka sendiri. Berdasarkan konsep praktik reflektif, metodologi penelitian khusus ini memberdayakan pendidik untuk mengenali hambatan, menerapkan modifikasi, dan mengevaluasi hasil intervensi mereka. Melalui partisipasi aktif dalam prosedur ini, pendidik memperoleh perspektif signifikan mengenai pendekatan pedagogi mereka, meningkatkan kualitas pertemuan pembelajaran siswa, dan memberikan kontribusi berharga pada domain pendidikan yang lebih luas.

Pendekatan penelitian tindakan kelas sering kali menganut struktur siklus, yang mencakup tahapan persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang berbeda. Pendidik memahami suatu permasalahan atau penyelidikan tertentu, merancang intervensi, melaksanakan modifikasi, mengumpulkan data, meneliti hasil, dan selanjutnya menggunakan penemuan mereka untuk memandu upaya selanjutnya (Arikunto, 2011).



Gambar 1 Bagan Rancangan Pelaksanaan PTK Model Spiral
(Suharsimi Arikunto, 2006:74)

Dalam penelitian ada 2 siklus. Suatu siklus dianggap berhasil jika siswa yang mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan minimal) mencapai 80%. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 MIS Darul Ulum. Pengambilan sampelnya menggunakan *clustering sample technique*. Kelas 5 yang terdiri dari 26 siswa terpilih menjadi sampel dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Setelah data di kumpulkan maka di analisa berapa persen siswa yang telah mencapai nilai KKM. Jika sudah mencapai 80 %, maka tidak perlu lagi menulangi siklus.

HASIL DAN DISKUSI

Tahapan prasiklus adalah tahapan dimana pelaksanaan pembelajaran atau Tindakan belum di laksanakan. Guru hanya menjelaskan pembelajaran dan siswa mendengar penjelasan guru lalu mengerjakan tugas. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.1 Hasil belajar Prasiklus

Uraian	Jumlah
Jumlah siswa	26
Tuntas	4
Tidak tuntas	22
Persentase ketuntasan belajar	15 %
Rata-rata nilai siswa	44

Tabel 4.1 menggambarkan hasil belajar yang diperoleh dari tahap prasiklus siswa. Dalam tabel ini, terdapat beberapa aspek penting yang dijabarkan. Pertama, dari total 26 siswa yang ada, hanya 4 siswa yang berhasil menyelesaikan tahap prasiklus dengan sukses (tuntas), sementara 22 siswa lainnya belum mencapai tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan. Hal ini tercermin dalam persentase ketuntasan belajar yang hanya mencapai 15%. Selanjutnya, rata-rata nilai siswa hanya 44. Hal ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, siswa ini memiliki nilai yang cukup rendah dalam tahap prasiklus.

Siklus I

Pada tahapan siklus peneliti telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing. Setelah diminta untuk mengerjakan tes ternyata nilai siswa secara umum masih belum meningkat secara signifikan. Hal ini terjadi karena siswa masih fokus untuk

saling membantah dalam diskusi tanpa terlalu memperhatikan materi diskusinya. Nilai siswa ada pada table berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil belajar Siklus I

Uraian	Jumlah
Jumlah siswa	26
Tuntas	12
Tidak tuntas	14
Persentase ketuntasan belajar	46 %
Rata-rata nilai siswa	55

Tabel 4.2 memaparkan hasil belajar dari Siklus I siswa. Tabel ini mencakup beberapa informasi kunci mengenai prestasi siswa selama tahap ini. Dari jumlah keseluruhan 26 siswa yang terlibat dalam kelompok, sebanyak 12 siswa telah berhasil mencapai ketuntasan belajar dalam Siklus I ini. Meskipun demikian, masih terdapat 14 siswa yang belum mampu memenuhi standar ketuntasan belajar yang diharapkan. Dari segi persentase, angka ketuntasan belajar dalam Siklus I ini mencapai 46%, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan tahap prasiklus sebelumnya. Lebih lanjut, rata-rata nilai siswa pada tahap ini adalah 55, mengindikasikan adanya peningkatan dalam pencapaian nilai dibandingkan dengan tahap prasiklus. Tingkat ketuntasan yang lebih baik dan peningkatan nilai rata-rata menggambarkan bahwa pendekatan atau strategi pembelajaran yang diterapkan dalam Siklus I ini telah memberikan hasil yang lebih positif. Meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan, pencapaian ini dapat diartikan sebagai langkah maju dalam memajukan hasil belajar siswa. Evaluasi lebih lanjut mengenai metode pembelajaran yang digunakan dan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap perbaikan ini akan membantu dalam merancang langkah-langkah lebih lanjut untuk meningkatkan prestasi siswa di siklus II

Siklus 2

Karena jumlah siswa yang tuntas pada siklus I masih 46 % maka perlu untuk melanjutkan siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat di lihat pada tabel di bawah ini;

Tabel 4.3 Hasil belajar Siklus II

Uraian	Jumlah
Jumlah siswa	26
Tuntas	21
Tidak tuntas	6
Persentase ketuntasan belajar	81%
Rata-rata nilai siswa	85

Tabel 4.3 menghadirkan gambaran hasil belajar yang dicapai siswa pada Siklus II. Informasi yang tertera dalam tabel ini mencakup pencapaian-pencapaian kunci selama tahap ini. Dari total 26 siswa, sebanyak 21 siswa telah berhasil mencapai ketuntasan belajar pada Siklus II ini. Hanya ada 6 siswa yang belum mampu mencapai standar ketuntasan belajar yang diharapkan. Persentase ketuntasan belajar pada tahap ini sangat mengesankan, mencapai 81%. Hal ini menandakan perbaikan signifikan dari tahap-tahap sebelumnya, serta menunjukkan keberhasilan pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan kinerja siswa. Selanjutnya, rata-rata nilai siswa pada Siklus II mencapai 85, mencerminkan pencapaian nilai yang tinggi dibandingkan dengan tahap-tahap sebelumnya.

Ketuntasan belajar yang mengesankan dan peningkatan yang mencolok dalam rata-rata nilai menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan pada Siklus II telah berhasil.

Pada hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa siswa sudah memenuhi target pembelajaran. Target pembelajra adalah siswa suah 75 % lulus KKM. Pada pembelajaran Siklus II siswa lulus KKM 80 %. Perkembangan pembelajaran siswa dapat dilihat pada table berikut;

Table 4.4 Tabulasi nilai Pembelajaran seluruh siklus

Uraian	Persentasi Hasil belajar siswa siklus I	Persentasi Hasil belajar siswa siklus II
Jumlah siswa	26	26
Tuntas	12	21
Tidak tuntas	14	6
Persentase ketuntasan belajar	46 %	81%
Rata-rata nilai siswa	55	85

Tabel 4.4 menyajikan tabulasi nilai hasil pembelajaran dari keseluruhan siklus siswa. Tabel ini memberikan perbandingan antara pencapaian hasil belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II. Pada kedua siklus, jumlah siswa yang terlibat tetap sebanyak 26 orang.

Pada Siklus I, terdapat 12 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara 14 siswa lainnya belum mencapai standar yang diinginkan. Ini menghasilkan persentase ketuntasan belajar sebesar 46%, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 55. Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Sebanyak 21 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 6 siswa yang belum mampu mencapai standar tersebut. Persentase ketuntasan belajar pada Siklus II mencapai 81%, dengan rata-rata nilai siswa yang mencapai 85.

Perbandingan antara dua siklus menunjukkan perbaikan yang nyata dalam hasil belajar siswa. Ini mencerminkan efektivitas dari perubahan pendekatan atau strategi pembelajaran yang diterapkan dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan peningkatan rata-rata nilai siswa pada Siklus II mengindikasikan respons yang positif terhadap upaya perbaikan pembelajaran. Namun, evaluasi yang cermat dan analisis mendalam tetap diperlukan untuk memahami faktor-faktor yang berkontribusi pada perbaikan ini dan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

Efek yang dapat diamati dari metode Role Paying ini sudah jelas terlihat. Ketika siswa berperan sebagai Sahabat, mereka dihadapkan pada permasalahan, diminta untuk membuat penilaian, dan berpartisipasi dalam diskusi yang tidak hanya mencerminkan peristiwa sejarah tetapi juga mencakup aspek emosional dan etika mereka. Keberhasilan pelaksanaan prosedur ini memerlukan penggunaan pemikiran kritis, empati, dan pemahaman komprehensif terhadap gagasan dan kepribadian para Sahabat. Dengan mengambil kepribadian dari individu-individu terhormat ini, siswa melampaui sekedar perolehan pengetahuan faktual dan sebaliknya mengembangkan pemahaman komprehensif tentang motivasi yang mendasari, lingkungan masyarakat, dan ketahanan spiritual yang membentuk aktivitas para Sahabat. Selain itu, pemanfaatan pendekatan bermain peran mendorong pengembangan kolaborasi, komunikasi efektif, dan keterampilan kerja tim. Ketika siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk melakukan skenario yang ditetapkan, mereka diharuskan untuk berpartisipasi aktif dalam perdebatan, menegosiasikan perspektif yang berbeda, dan secara kolektif menghidupkan karakter sejarah pilihan mereka. Upaya kolektif ini memfasilitasi pengembangan keterampilan antarpribadi yang melampaui batas-batas lingkungan pendidikan, mendorong komunikasi yang baik dan mengembangkan perasaan kohesi bersama di antara para siswa. Selain itu, melalui interaksi dengan teman sekelasnya sebagai Sahabat, siswa mendapatkan perspektif dan interpretasi yang luas, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Gani et al., 2022).

Dengan terlibat dalam aktivitas role playing seperti menampilkan kembali peristiwa sejarah, mengadakan uji coba tiruan, atau mereplikasi eksperimen ilmiah, siswa dapat membangun hubungan antara konsep abstrak dan konteks kehidupan nyata, sehingga meningkatkan kebermaknaan dan daya ingat pengalaman belajar mereka. Pemanfaatan role-playing menumbuhkan pengembangan keterampilan komunikasi dan kerja tim yang baik. Sangat penting bagi siswa untuk terlibat dalam interaksi interpersonal, mengambil peran yang ditentukan, terlibat dalam negosiasi, menggunakan teknik persuasif, dan mengartikulasikan perspektif mereka secara efektif untuk menumbuhkan wacana yang meyakinkan. Kontak ini memfasilitasi pengembangan keterampilan interpersonal yang penting dalam beragam konteks profesional dan pribadi. Pemanfaatan Permainan peran (role playing) dalam lingkungan pendidikan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi di kalangan siswa, saat mereka terlibat dalam proses membayangkan diri mereka sendiri dalam beragam peran dan skenario. Individu diharuskan untuk terlibat dalam pemikiran kreatif agar dapat secara efektif mengatasi keadaan yang tidak terduga, sehingga meningkatkan kapasitas mereka untuk menghasilkan konsep dan resolusi yang inovatif.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menggambarkan proses pembelajaran melalui tiga tahap yang berbeda: prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada tahap prasiklus, pembelajaran masih dalam tahap persiapan di mana guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan serta menyelesaikan tugas. Namun, hasil belajar siswa pada tahap ini menunjukkan prestasi yang masih rendah, dengan hanya 15% siswa yang mencapai ketuntasan belajar.

Penerapan metode role playing pada Siklus I menghasilkan peningkatan dalam hasil belajar, meskipun belum sepenuhnya memadai. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 46%, dan rata-rata nilai siswa mencapai 55. Namun, terdapat indikasi bahwa siswa masih fokus pada aspek perdebatan dalam diskusi daripada memahami materi dengan mendalam.

Pada Siklus II, penerapan metode yang sama menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Persentase ketuntasan belajar mencapai 81%, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 85. Hasil ini menunjukkan bahwa langkah-langkah perbaikan yang dilakukan secara berkelanjutan memberikan dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, penerapan metode role playing membuktikan potensinya dalam meningkatkan pemahaman siswa, keterlibatan aktif, kreativitas, dan kerja kolaboratif. Meskipun demikian, evaluasi dan analisis yang cermat tetap diperlukan untuk terus mengembangkan pendekatan pembelajaran ini. Penggunaan metode ini memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata dengan lebih baik di masa depan.

REFERENCES

- Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Reika Cipta.
- Asiah, S., Asofi, T. S., Setyowati, D. L., Suharini, E., Hashim, M., & Nayan, N. (2023). Earthquake Disaster Education to Students of Senior High School Using Role Playing Learning Model. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 3(2), 173–187. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v3i2.108>
- Badriyah, L. (2022). Penerapan Metode Edutainment dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Kecamatan Waru. *Jurnal Kependidikan Islam*, 12(2), 115–126. <https://doi.org/10.15642/jkpi.2022.12.2.115-126>
- Barus, U. S. (2018). *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Model Think Pair Share (TPS) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII Mts Swasta Darul Arifin Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdan*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA.
- Boysen, M. S. W., Lund, O., Jørnø, R. L., & Skovbjerg, H. M. (2023). The role of expertise in playful learning activities: A design-based self-study within teacher education aimed at the development of tabletop role-playing games. *Teaching and Teacher Education*, 128(13), 104128. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104128>
- Gani, A., Nasution, J., Azzahra, A., Humairoh, A., Wirdayani, R., & Rianti, T. D. (2022). Metode yang Menyenangkan dalam Pembelajaran SKI di SD Al Azhar Medan. *Ummaspul.e-Journal.Id*, 3(2), 162–170. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/5008/2137>
- Hanafi. (2012). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.
- Hartono. (2023). The Effectiveness of Role Playing Method as a Media to Improve Reading Ability of Primary School Students : An Experimental Research. *Indonesian Journal of Primary Educational Research*, 1(1), 1–9.
- Imam Tabroni, & Rini Purnama Sari. (2023). Role playing method: a solution to improve learning outcomes in islamic education. *KAMPRET Journal*, 2(2), 63–68.
- Muhammad, F. (2023). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *DIRASAH: Jurnal Penikiran Dan Pendidkan Dasar*, 2(3), 51–61. <https://stai-binamadani.e-journal.id/jurdir/article/view/458>
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., غسان, د., Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 1). Razka Pustaka.
- Ningsih, W., Akhyar, Y., & Puspita, Y. (2023). Using CVC (Consonant Vowel Consonant) With Picture Media In Teaching Vocabulary For The Young Learner. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Pérez, J. D. C., Moreno-Rodríguez, R., & Custodio, N. F. (2023). Development of empathy and ethical values through role-playing games as innovation for education in values. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 2023(19), 109–122. <https://doi.org/10.46661/ijeri.7273>

- Sugiyono. (2001). *Statistics for research*. Alfabeta.
- Syurgawi, A., Education, M. Y.-M. J. of I., & 2020, undefined. (2020). Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Ejournal.Idia.Ac.Id*, 4(2), 2580–3999. <https://www.ejournal.idia.ac.id/index.php/maharot/article/view/433>
- Westborg, J. (2019). The Educational Role-Playing Game Design Matrix: Mapping Design Components onto Types of Education. *International Role Playing*, 13(2), 18–30.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Metode Yang Menyenangkan dalam pembelajaran SKI di SD Al Azhar Medan. *Angewandte Chemie International*, 6(11), 951–952. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>